

CINEMA SIM

NARRATIVAS E PROJEÇÕES

ENSAIOS E REFLEXÕES

Katia Maciel (org.)

ESSAYS AND REFLECTIONS

Katia Maciel (ed.)

CINEMA SIM

NARRATIVAS E PROJEÇÕES

ENSAIOS E REFLEXÕES

ESSAYS AND REFLECTIONS

CINEMA SIM

NARRATIVAS E PROJEÇÕES

ENSAIOS E REFLEXÕES
Katia Maciel (org.)

ESSAYS AND REFLECTIONS
Katia Maciel (ed.)

São Paulo 2008



Itaú
cultural

ENSAIOS E REFLEXÕES

Katia Maciel (org.)

140 > ENGLISH VERSION

272 > TEXTES EN FRANÇAIS

APRESENTAÇÃO

6 > AINDA CINEMA

Katia Maciel

ENSAIOS

8 > CINEINSTALAÇÕES

Raymond Bellour

26 > REFLEXÕES SOBRE O “CINEMA EXPOSTO”

Dominique Païni

36 > CINEMA EM CONTRACAMPO

André Parente

48 > VIDEOPROJEÇÃO: O ESPAÇO ENTRE TELAS

Liz Kotz

64 > O CINEMA E A CONDIÇÃO PÓS-MIDIÁTICA

Arlindo Machado

74 > O CINEMA “FORA DA MOLDURA” E AS NARRATIVAS MÍNIMAS

Katia Maciel

82 > ENTRE O CINEMA E UM LUGAR RÍGIDO:

DILEMAS DA IMAGEM EM MOVIMENTO COMO PÓS-MÍDIA

Mark Nash

ARTIGOS E ENTREVISTAS

94 > O PONTO DA ARTE

Raymond Bellour

100 > GOING PLACES SITTING DOWN

Susan H. Edwards

106 > TRILOGY OF FAILURE

Anselm Franke

112 > O NÃO-CINEMA DE MILTON MARQUES

Marília Panitz

118 > SAPATEADO DE LUZ

Rubén Ramos Balsa

122 > OUTRAS NARRATIVAS

Katia Maciel entrevista Rosângela Rennó

126 > FILMES SÓLIDOS

Tyler Coburn entrevista Anthony McCall

308 > CRÉDITOS

APRESENTAÇÃO

AINDA CINEMA

Katia Maciel

O que da forma cinema permanece? No escuro das salas dos museus e galerias as projeções de imagens se movem e se espacializam, gerando outras relações entre o espaço e o tempo na experiência do espectador.

Este livro reúne uma série de experiências de artistas contemporâneos que participam da exposição *Cinema Sim – Narrativas e Projeções*, dividida em textos críticos, e também o conjunto de textos produzidos para o seminário que abre a exposição. Para este seminário convidamos teóricos da imagem para pensarem as novas relações propostas pela *situação cinema* na arte hoje. Essa *situação* é construtora de uma nova forma de exposição na qual a imagem projetada envolve o público sensorialmente.

Raymond Bellour discute em seus ensaios a maneira singular como os artistas David Claerbout, James Coleman, Thierry Kuntzel e Chris Marker inventam novos ângulos, novos movimentos, novas palavras, novas maneiras de ver o cinema. O autor escolhe partir do pensamento contido nas imagens dos artistas para então, como diria André Bazin, “prolongar o máximo possível, na inteligência e na sensibilidade dos que o lêem, o impacto da obra de arte”¹.

Dominique Païni discute em seu texto a questão do tempo no *cinema exposto* e como os espectadores móveis contemporâneos não estão mais capturados pela continuidade de uma experiência que não procura mais o sentido, mas a sensação. Para o autor, as obras do cinema são objetos temporais e, quando expostas, implicam o espectador em uma duração diferenciada.

André Parente, em seu texto “Cinema em contracampo”, explora um elemento clássico da linguagem cinematográfica para pensar a arquitetura de um *cinema móvel* que instala o espectador no centro das imagens. Entre um acontecimento e outro, entre uma narrativa e outra, as instalações contemporâneas se deslocam da estética clássica do cinema, que oculta os artifícios do que vemos, para mostrar o seu dispositivo.

¹ BAZIN, André. *O cinema*. São Paulo: Brasiliense, 1991. p. 5.

Arlindo Machado aponta para o cinema pós-midiático em sua variedade de meios e formas, elaborando um percurso da arte multimídia de Wagner a Peter Greenaway que revelam um campo *beyond media*, longe das especialidades de cada meio. Arlindo traça também um fio contínuo de Gene Youngblood a Raymond Bellour, do conceito de cinema expandido ao entre-imagens, como modo de pensar o pensamento das imagens contemporâneas.

Liz Kotz pensa a complexidade do dispositivo cinema na contemporaneidade, dada a multiplicidade de experiências propostas pelos artistas hoje e os efeitos das tecnologias de projeção na reconfiguração das experiências da videoarte. Como teorizar esse momento de passagem?

Para Mark Nash, o vídeo potencializa a relação entre a teoria e a produção experimental e como display estratégico das exposições contemporâneas relaciona o cinema e as instalações. Nash comenta, baseado em sua experiência curatorial, aspectos do realismo na videoarte hoje, problematizando a história do cinema experimental e do cinema.

Em meu texto, penso as narrativas mínimas como uma forma entre o cinema e a fotografia, e procuro demonstrar como da mesma maneira que a pintura o cinema abandona a moldura na pesquisa do espaço. Baseada em três instalações, comento a história desse problema na arte brasileira.

Pós-midiático, exposto, instável, participativo, o cinema das exposições faz convergir questões fundamentais para o pensamento da arte hoje. Isso porque, entre muitas coisas, o cinema não é mais apenas uma arte do tempo, mas também do espaço. A instalação filme aparece como uma forma da arte contemporânea apropriada por artistas e cineastas não apenas como estratégia de apresentação, mas como outra linguagem que potencializa a relação histórica do cinema com as artes visuais. Nas instalações que experimentamos em cada museu e galeria, o filme só acontece com a nossa presença, no nosso percurso, na nossa sensação.

Katia Maciel é artista, pesquisadora do CNPq e professora da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Entre seus livros publicados, destacam-se *Transcineas* (2008), *Redes Sensoriais* (em parceria com André Parente, Contra Capa, 2003) e *O Pensamento de Cinema no Brasil* (2000). Katia Maciel realiza filmes, vídeos e instalações e participou de exposições em países como Brasil, Inglaterra, França, México, Alemanha e China.

CINEINSTALAÇÕES

Raymond Bellour

Raymond Bellour é pesquisador e escritor especializado em literatura e cinema. Com Serge Daney, foi um dos fundadores da revista de cinema *Trafic*. É considerado um dos mais notáveis teóricos contemporâneos que tratam dos regimes mistos da imagem: pintura, fotografia, cinema, vídeo e novas mídias. Publicou, entre outros, *The Analysis of Film* (1979), *L'Entre-Images* (1990) e *L'Entre-Images 2* (1999). Foi curador das exposições *Passages de l'Image* (Centro Pompidou, 1989), *States of Images: Instants and Intervals* (Centro Cultural Belém, Lisboa, 2005) e *Thierry Kuntzel, Lumières du Temps* (Le Fresnoy, Studio National des Arts Contemporains, 2006).

Já antigo, mas muito evidente a partir da virada simbólica das Bienais de Veneza de 1999 e 2001, o desenvolvimento das instalações (vídeo e cinema) leva a repensar o próprio cinema como instalação na longa história dos dispositivos de imagem e som. Definido pela projeção em uma sala escura e durante uma determinada sessão, o cinema pode assim ser visto como uma instalação particularmente bem-sucedida, a ponto de coincidir com a invenção de uma arte. Mas também não se deve temer dividir duas vezes o cinema em sua história. A montante, quando ainda mudo, divide sua imagem entre o registro da vida e as seqüências de palavras aparentadas ao livro, apoiando-se em uma música exterior a essa imagem, de orquestra ou piano, próxima do teatro e da ópera. Depois, uma segunda vez, a jusante, quando o cinema experimentou a concorrência do ascenso da televisão. Haveria, assim, 15 ou 20 anos da chegada do cinema falado até o pós-guerra, durante os quais o cinema como tal – “cinema, só”, dizia Serge Daney – encarregou-se de forma exclusiva da imagem em movimento e de sua experiência própria do tempo.

Desde então, muitas forças conjugaram-se para variar a fórmula única desse dispositivo, propiciando a entrada das imagens em movimento nos espaços da galeria e do museu: o cinema experimental (suas formas múltiplas de *expanded cinema*), a videoarte (suas formas ainda mais múltiplas de *expanded television*), seguidos por todas as novas imagens possibilitadas pelo computador, todas as novas técnicas de difusão e projeção de imagens induzidas pela digitalização (da tela plana ao DVD e à internet). De tal forma que hoje cada instalação parece reinventar, ao sabor do dispositivo singular que elabora em cada caso, seu próprio cinema, abrir-se sobre a virtualidade propriamente infinita de “outro cinema”.

Não foi por acaso que esse desenvolvimento das instalações baseadas na imagem em movimento ocorreu de forma paralela ao aumento da pesquisa sobre as condições históricas de projeção do cinema mudo e, mais ainda, do cinema dos primeiros tempos. Também significa supor, antes disso, uma retomada generalizada que abrange todos os dispositivos destinados a mostrar imagens (móveis ou imóveis) anteriores à concepção do cinema. Trata-se, portanto, em todos os sentidos, de questionar novamente a variedade inumerável de cinemas possíveis em relação ao “cinema, só”, ao mesmo tempo em que uma arte nova procura reincorporar sua potência única, correndo o risco de perdê-la, mas para metamorfoseá-la. Porque se trata, igualmente, de captar melhor a dimensão mental própria a todos os dispositivos de imagem.

Além disso, sob determinado ângulo, três grandes correntes principais parecem ter-se desenvolvido nas instalações contemporâneas, ao sabor da multiplicação das passagens entre as artes e da intensificação dos estados, físicos e psíquicos, que tornam possíveis. A primeira reúne as tentativas que tomaram o próprio cinema como objeto (sobretudo o cinema americano clássico), a fim de desviar sua imagem. A segunda diz respeito às instalações, cada dia mais numerosas, de cineastas, que assim estabelecem com sua arte relações de uma complexidade viva e extrema por sua própria natureza. A terceira corrente agrupa instalações que, tanto por seus dispositivos como por suas escolhas de temas e de objetos, abrem-se diretamente para as ficções de “outro cinema”.

Juntas, e somadas a outras, devido à grande produção de instalações, essas obras inauguram, na confluência de cinema, computador e museu, uma estética da confusão à qual não devem se furtar tanto para esclarecê-la como para dela desfrutar.

Cada uma das três obras recentes que, a partir do panorama simples que acabo de traçar, vou tomar como exemplo para colher reflexos da realidade de tal confusão tem sua virtude própria, na medida da exigência de seus autores:

- David Claerbout, em *Sections of a Happy Moment* (e as obras que formam uma série com essa tentativa), devido a uma mimética da projeção desenvolvida no tempo, decorrente da refração ao infinito, pela fotografia, de um único instante.
- James Coleman, em *Retake with Evidence*, ao levar para a realidade do filme contínuo, rodado e interpretado como tal, mas projetado como instalação de museu, a lógica desenvolvida até então em seus *slide-shows*, a partir de imagens fixas encadeadas.
- Chris Marker, em *The Holow Men*, por ter escolhido distribuir por oito telas dispostas em fila, animadas por um movimento incessante, a matéria de imagens fixas misturadas a palavras, fazendo eco ao poema escrito por T.S. Eliot sobre o trauma suscitado pela Primeira Guerra Mundial.

Assim, cada obra encarna um segmento isolado de uma paisagem paradoxal e sem limites. Reunidas, contudo, essas três obras, por mais difícil que seja pensá-las segundo suas relações complementares, compõem uma imagem possível de um universo de instalações que se tornou estranho ao cinema, mas que não pode ser compreendido sem ele – sem pelo menos seu fantasma.

Como ver?

Por que pensar tanto em um filme de Ozu ao assistir a *Sections of a Happy Moment*, de David Claerbout? Sem dúvida porque os atores dessa história que não é uma história têm em comum o “sorriso da raça amarela”, que tanto comovia Henri Michaux. Mas, sobretudo, porque as 180 fotos encadeadas que formam o mesmo número de planos desse filme singular mostram uma calma, uma clareza, uma qualidade de transparência (era a palavra preferida por André Bazin ao tentar qualificar o cinema) muito próximas da vida cotidiana e da necessidade que emana, para aprisionar sua crueldade, de conseguir exprimir o tempo de forma mais próxima.

Claro, sabe-se logo de início que é tudo pura ilusão. Pensemos o que pensarmos, encontramos-nos aqui em outro mundo, onde se procura desfrutar da imagem de outra maneira, para primeiro desencantar-se e talvez assim tornar a se reencantar. O momento feliz que é evocado durante quase 26 minutos, imagem após imagem, mostra essencialmente um grupo de chineses jogando bola em um espaço verde preservado no coração de um conjunto de edifícios, por onde passam e também se demoram algumas outras pessoas. Como ocorre com frequência, David Claerbout encontrou em um arquivo fotos que lhe interessaram. Foi aos lugares representados para fotografar, por sua vez, aquele conjunto construído nos anos 1960 pela arquiteta belga Renaat Braem. Depois retrabalhou, “restaurou”, diz ele¹, essas fotos por meios informáticos para aproximá-las de seu modelo original, assim como para modelá-las a seu gosto. A seguir fotografou em estúdio, contra fundo azul, as ações e as poses dos 11 personagens escolhidos. Para tanto, utiliza simultaneamente 15 aparelhos, cada um concentrado em uma ou duas pessoas, e repete as fotos até ficar satisfeito, de maneira a registrar cerca de 16 mil imagens por sessão. Foram necessárias quatro sessões para “filmар” *Sections of a Happy Moment*, de forma que são mais de 50 mil imagens, dentre as quais teve de fazer escolhas para, a seguir, incrustá-las contra um fundo composto de edifícios selecionados e chegar às 180 fotos-planos que compõem o filme. Aconteceu também de algumas dessas imagens finais terem sido obtidas tirando partes de imagens maiores, e que, no transcurso da projeção, tornam-se detalhes com uma textura mais fluida, “para sugerir como se eu tivesse uma câmera na mão”.

Sabe-se até que ponto David Claerbout mantém-se longe do cinema. Mas isso não impediu, por exemplo, que o catálogo de sua grande exposição de Berlim, na Akademie der Künste, em 2005, fosse intitulado *Les Films de David Claerbout*. Houve, portanto, confronto, e dos mais tortuosos. Como muitos artistas contemporâneos, mas com uma franqueza simples e conseqüente, Claerbout acusa o cinema de praticamente tudo aquilo de que já o acusava, muito tempo antes, Roland Barthes: seu “nervosismo”, a eliminação do corpo real, que vai de par com sua obstinação narrativa, com a passividade na qual ele mantém seu espectador, em suma, um defeito de “pensividade” que

¹ As citações sem referências provêm de conversas com David Claerbout ou de trechos de sua intervenção no Centro Georges Pompidou no contexto da série *Vídeo et Après*, 1º out. 2007.

Claerbout, como Barthes, tende a atribuir à fotografia². Mas a esta falta o movimento, e por meio deste, seja ele qual for, uma experiência do tempo mais vasta e mais real. Daí a expectativa sempre frustrada, mas continuamente aguçada, de Barthes em relação ao cinema. Essa expectativa levava-o até a imaginar a utopia de um cinema ainda ausente, “o filmico”, um “filmico de futuro”, idéia que, no início dos anos 1970, quando escreve “Le Troisième Sens”, só podia vislumbrar por meio de uma teoria do fotograma, de forma que o movimento, mais do que simples “animação, fluxo, mobilidade, ‘vida’, cópia”, torne-se “somente o arcabouço de um desdobramento permutativo”³. Ora, essa é justamente a possibilidade que a imagem digital abre por si só, de maneira exponencial, permitindo, por exemplo, que David Claerbout se instale com uma exatidão ainda desigual *entre* fotografia e cinema, com a determinação confessa de transformar assim seus respectivos “aspectos sólidos” pelo tratamento informático. Ele aponta: “E o que acontece com a imagem assim que ela é tratada conforme um só e mesmo sinal eletrônico de sua codificação até sua saída como vídeo – ou projeção de dados? Enquanto o nivelamento prossegue ao sabor das mídias digitais, os conceitos fundamentais da fotografia e do filme permanecem válidos. Na zona de interseção entre eles, procuro desenvolver meu trabalho”⁴.

Podemos medir o caminho percorrido em 13 anos (1994 é o mesmo ano em que Claerbout começa a trabalhar, primeiro pelo desenho), desde quando Arthur Danto indagava-se a respeito de “James Coleman, artista do slide”⁵. Para circunscrever a estranheza de *La Tâche Aveugle* – instalação ao sabor da qual Coleman dilata até uma duração de cerca de oito horas o espetáculo de alguns fotogramas de filme processados por dois projetores de slides animados por uma defasagem imperceptível –, Danto sentia a necessidade de voltar ao exemplo de *Empire*, de Warhol, cujos procedimentos a obra de Coleman lhe parecia inverter. Invocando o espírito paradoxal de Warhol, escreve: “Como não seria possível criar uma imagem fixa em algo que se move, ele decide realizar uma imagem movente na qual nada se mexe”. Danto acrescenta: “Uma imagem de slide que começasse a se mexer seria algo completamente estranho à ordem natural”. É precisamente esse o ponto de partida de Claerbout: assim que é feito o gesto quase baziniano que o levou primeiro a registrar longamente em um mesmo quadro a coabitação surpreendentemente pacífica entre um gato e um pássaro⁶, ele inaugura com *Boom* (1996) a longuíssima série que o faz primeiro animar exageradamente uma árvore simplesmente agitada pelo vento, e depois, ao contrário, de *Ruurlo, Bocurloscheweg, 1910* (1997) a *The Stack* (2002), a produzir, baseado em fotografias, animações parciais, de árvores, de pessoas, de situações, todas elas mais ou menos improváveis e (im)perceptivelmente variadas.

² Claerbout falou precisamente sobre esses pontos em duas entrevistas muito atentas: “Conversation”, de Lyne Cooke, sob a forma de uma troca de cartas, no livro coletivo organizado por Kurt Vanbelengen *David Claerbout, Video Works, Fotographic Installations, Sound Installations, Drawings*, A Prior, 2002, p. 24-66, em que Claerbout diz a Lyne Cooke: “O filme depende, quase que por definição, da progressão. A câmera grava um fotograma depois do outro, o seu objetivo é sincronizar fotogramas imóveis para suscitar a ilusão de movimento tal como o olho humano o percebe, em seu piscar. Mesmo sob o trecho que parece mais calmo, oculta-se o nervosismo próprio do filme” (p. 42); e “Le Bruit des Images. Conversation avec David Claerbout”, de Marie Muraciale, *Cahiers do Musée National d’Art Moderne*, n. 94, inverno de 2005-2006, p. 124-134. A comparação entre fotografia e cinema em torno da “pensividade” é, em particular, feita por Barthes em *La Chambre Claire*, Cahiers du Cinéma/Galimard, 1980, p. 89-90.

³ BARTHES, Roland. Le Troisième Sens. In: *Cahiers du Cinéma*, jul. 1970 (em *Oeuvres complètes*, II, Seuil, 1994, p. 82-83).

⁴ Conversa com Lyne Cooke, p. 42. Em seu artigo “David Claerbout: le Spectre du Temps”, Valérie Lamontagne define esse entre-dois em uma fórmula: “Phoma + Cineto” (*Ciel Variable*, n. 67, 2005, p. 26).

⁵ Esse texto de 1994 foi retomado em DANTO, Arthur. *La Madonne du Futur*. Seuil, 2003. p. 127-136.

⁶ *Cat and Bird in Peace* (1996). É em “Montage Interdit” que, graças a exemplos relativos a animais, assim como a animais e humanos, Bazin faz de sua reunião no espaço homogêneo de um único plano um critério da ontologia do cinema e de sua ética (em *Qu’est-ce que le Cinéma?*, I, Cerf, 1958).

Para esse artista jovem, contemporâneo da revolução digital, a questão será, portanto, repensar, com base nas perspectivas inauditas que ela abre, de ponta a ponta, o tempo concedido à imagem – com a fotografia, o cinema, o vídeo analógico e, já de início, para além deles. É impactante que essa exploração tenha algo de sistemático: já rica e muito diversa, aberta a muitos impulsos, essa obra também se faz em grande medida por séries, cada uma delas empenhada em explorar singularmente uma camada, um estrato de tempo investido de seus paradoxos próprios. Como se apenas pelos contrastes acumulados de tantos tempos variados se pudesse abordar, talvez, uma idéia nova do tempo.

Como acabamos de ver, a primeira dessas séries diz respeito à animação do imóvel, dando vida à hipótese do trauma individuado próprio ao *punctum* barthesiano. A condição dessa animação é uma paixão pelo arquivo (“vou uma hora por dia em busca de imagens”), o choque que a imagem produz e cuja animação induz à analogia. Essa busca pôde suscitar reviravoltas e empreendimentos extremos: é reencontrando o lugar real da fotografia, filmando-a e reprojetando o filme sobre ela que se obtém, conforme uma seleção adequada, uma projeção de vídeo compósito, de um tempo aleatório e, contudo, prescrito (dez minutos no caso de *Ruurlo...*, em que o movimento provocado na árvore, único motivo comum aos dois tempos da imagem, comunica sua perturbação aos elementos fixos de uma foto antiga; três minutos e meio no caso de *Vietnam, 1967, near Duc Pho (Reconstruction after Hiromishi Mine)*, 2001, em que a paisagem pacientemente encontrada anima com suas imperceptíveis variações de luz o corpo fixo despedaçado de um avião abatido em pleno voo.

Uma segunda série, aquém de todo o movimento real, é formada por seqüências de *lightboxes* muito escuras (*Nocturnal Landscapes*, 1999, duas imagens; *Venice Lightboxes*, 2000, quatro imagens). Aqui, é da progressiva habituação da retina a essas imagens – de início quase negras, vislumbradas na sombra – que nasce uma impressão de movimento, no tempo que a imagem leva para se fixar ao corpo dos que a contemplam.

A terceira série inaugura uma área de franca perversão em relação a toda a realidade do cinema. *Bordeaux Piece* (2005) é o exemplo perfeito disso. Claerbout insistiu o bastante⁷ para que pudéssemos apenas repetir depois dele o que reconhecidamente está em jogo para ele: dotar-se de uma intriga (mais ou menos acrescentada à de *Mépris*, de Jean-Luc Godard); escolher um lugar, uma casa de Rem Koolhaas, perto de Bordeaux, que, assim, podia lembrar bem a estrutura escalonada da *villa* de Capri; escrever, pela primeira vez, “diálogos muito banais”; dividir a ação em sete longos planos de duração visivelmente igual; rodar continuamente, a cada dez minutos, um único desses planos, a partir das 5h30, quando, no verão, a luz aparece até as 22h, quando desaparece; montar todas juntas as 70 tomadas de cada plano que foram escolhidas de maneira a obter esse mesmo número de filmes que têm de dez a 12 minutos e, juntos, compõem uma obra de 13 horas e 40 minutos. Claerbout conclui: “Fiz como se estivesse realizando um curta-metragem, uma ficção e uma montagem, contra um fundo estruturado pela luz. Esse ‘fundo’ passa gradualmente para o primeiro plano e anula a história, ao contrário do que ocorre no cinema. É a luz que organiza tudo. Você pode se interessar pela

⁷ Em particular na conversa com Marie Muraciale, de quem tomo emprestados esses elementos (p. 125-126).

narrativa na primeira vez, talvez na segunda, mas ela já se torna uma espécie de pano de fundo que desaponta, um motivo que serve para ritmar o que realmente está em jogo em *Bordeaux Piece*, que é dar forma à duração por meio da luz natural”. O mesmo acontecerá em *White House* (2006), com um argumento muito mais violento, que chega ao assassinato e se repete incansavelmente, da aurora ao poente.

Nessas duas obras, nas quais visitante algum se torna realmente espectador, a experiência física, em relação a sua suposta duração, é acompanhada, por isso mesmo, de uma intenção virtual, francamente conceitual, ali onde as obras das duas séries anteriores faziam coincidir virtualidade e fisicalidade em uma co-presença limitada dos tempos. Em certo sentido, *Villa Corthout* (2002) – instalação cujo princípio até hoje é único nessa obra – induzia uma virtualidade do tempo um pouco comparável, com base em uma multiplicação de espaços, enquanto, ao mesmo tempo, desdobrava de maneira elementar a tensão entre animação e fixidez própria às séries anteriores: uma situação simples, mostrando uma moça e um rapaz imóveis à beira de uma piscina em uma paisagem campestre levemente animada pelo vento, é desenvolvida de cinco pontos de vista heterogêneos com duração de cerca de 25 minutos, repartidos ao sabor de cinco salas diferentes. Aqui, diz Claerbout, é o som, sua acuidade sensível, que esculpe, sobretudo na imagem, o vazio de uma narração negada e serve de memória a uma descontinuidade primeira⁸.

Tal é o fundo de tensões temporais muito diversificadas contra o qual se destaca, mais recentemente, a quarta série, da qual *Sections of a Happy Moment* forma a primeira parte. Aqui, a realidade, ou impressão de tempo, é totalmente diferente. De fato, o tempo dá-se de modo duplamente cíclico: porque a película é em *loop*, segundo o princípio da maioria das projeções de vídeos em DVD, mas sobretudo porque se estabelece entre as imagens uma circularidade singular, que implica uma montagem essencialmente acrônica. Isso supõe que o tempo que passa não passa realmente, pois ele depende apenas da explosão de um instante, mesmo se este se eterniza durante 26 minutos. O indício mais seguro da unicidade do instante é que o balão ao redor do qual o grupo se reúne permanece no ar, à mesma altura, seja qual for o ângulo escolhido. Igualmente, o homem que chega com seu saco plástico na mão permanece sempre à beira da mesma porção de calçada. Portanto, trata-se mesmo de um instante, e sempre o mesmo. No entanto, esse instante dura, multiplicado pelas imagens que o atestam, eis aqui o seu paradoxo; ele perdura a ponto de levar a crer que transcorre, que estaríamos em uma espécie de ficção, ou pelo menos em uma sucessão de ações quando eles são por definição simultâneos.

Esse paradoxo interessou a Claerbout a ponto de fazer com que tentasse uma segunda experiência em torno de uma idéia comparável e, ademais, a partir de outro tipo de balão, desta vez uma bola. *Arena* foi filmado seguindo um método comparável, em torno da ficção de um jogo de basquete e de um instante escolhido, aquele em que a bola que acaba de ser lançada por um jogador pode entrar ou não no cesto. Mais uma vez, milhares e milhares de fotos

⁸ Conversa com Lyne Cooke, p. 34, 42.

foram tiradas em estúdio, no transcurso de oito sessões, para serem misturadas e montadas com as imagens de um público tomadas, por sua vez, furtivamente. Desta vez a película acaba tendo 450 fotos, com uma duração ligeiramente maior (29 minutos) que a de *Sections of a Happy Moment*: isso é explicado pelos planos mais curtos que multiplicam vertiginosamente os pontos de vista, tanto sobre os jogadores como sobre o público disposto em círculo, donde o título dado à obra. E ainda assim o instante perdura, mesmo sendo sem espessura, na medida em que seu volume se torna o dos planos que lhe conferem, um por um, uma espessura segunda. O que se entrega é uma massa de pontos de vista, segundo uma simultaneidade improvável ao olho humano e, contudo, garantida pelo princípio da sucessão e encadeamento de planos. Depois disso, Claerbout iniciou uma terceira película, da qual ainda é muito cedo para realmente falar. Mas ele confirma a força que a idéia de série conserva para ele e, singularmente, a que vivencia o paradoxo de um instante, ao mesmo tempo ideal e muito banal, e ideal porque banal, estirado como que ao infinito e assim dotado de um estranho quase-movimento. Desta vez se tratará de um grupo de pessoas reunidas nos tetos da *casbah* de Argel e confrontadas com um vôo de gaivotas, de forma a ainda insistir no sobressalto do olhar que provém do confronto entre homens e pássaros⁹.

Mas, o que faz com que, em *Sections of a Happy Moment* mais do que em *Arena*, se dê algo como uma sensação do tempo, mais do que a abstração materializada levada a uma perfeição inquieta pela roda dos jogadores e do público, cativos do olhar panóptico inaudito que os encerra por todos os lados? O que faz com que se tenda a esquecer o efeito evidente de máquina que o dispositivo trai? Primeiro temos a duração dos planos, cerca de oito a nove segundos e preservando entre eles minúsculas desigualdades de ritmo: essa duração da consistência ao momento de devaneio ligado a esses recortes de espaço, a essas montagens de linhas e de corpos, a esses gestos. Depois temos a música, a circularidade melancólica de uma música de ambiente plasmada ao piano. “A música, supunha Baudelaire, escava o céu.” Isso continua sendo verdade, mesmo aqui, por mais baixo que seja seu nível em situação de exposição, por mais neutro, banal, que pareça; o encanto da música age como um laço, dota de memória relativa as situações de imagens umas em relação às outras, parecendo encadeadas em uma qualidade de passado folheado. Por fim, temos de captar pelo detalhe quanto esse passado se acumula em termos de relações – ainda tão opacas e por mais indecisas que sejam – com os personagens em cena. Não se trata realmente de relações de identificação, e sim de solidariedade instintiva para com a promessa animal investida na silhueta humana. Há pessoas em *Sections of a Happy Moment*: o grupo que joga bola – duas crianças, dois adultos jovens e duas pessoas de mais idade, entre os quais se pode supor diversas relações de parentesco ou nenhuma; há duas jovens que atravessam a quadra juntas; um homem parado a certa distância do grupo, com seu saco de plástico; por fim, igualmente um pouco recuados, um homem e uma mulher, lado a lado, meio que se levantando de seus assentos de jardim.

Essa projeção não tem sentido, nem começo, nem fim, pois passa em *loop*, e porque o visitante apressado só perceberá dela um fragmento indistinto. Mas ele também pode se tornar um espectador pensativo (foram colocados bancos,

⁹ Após a publicação do texto, essa obra foi realizada com o título sintomático de *Algier's Sections of a Happy Moment* (2008).

como no caso de *Bordeaux Piece*), desde que tenha esperado minimamente até um fim que marque um breve tempo de parada e até que a película recomece. Assim sentirá melhor uma circularidade vinculada às figuras humanas, assim como aos motivos de arquitetura que lhes correspondem; seja como for, ela se impõe a todo olhar minimamente atento. A aparição do homem com seu saco plástico (no instante 1’48”, se adotarmos a ficção de uma visualização contínua) é, por exemplo, um acontecimento. Ele estava ausente do plano geral em *plongée* que abre *Sections of a Happy Moment*, assim como de alguns planos abertos que ainda se seguem; estes últimos, em compensação, introduzem os dois outros pares de personagens que estão nas margens do quadro ocupado, sobretudo, bem no meio da quadra, pelo grupo de jogadores. Depois, tudo se concentra por um momento no jogo, em planos aproximados de extrema graça que desenvolvem, em seu tempo equívoco, a arte da suspensão fotográfica, evocando a imagem parada. Isso vai até o surgimento do homem com o saco, enquadrado em plano americano, apresentado de costas, estando de frente para os jogadores que contempla. A importância dos cinco planos subseqüentes, que isolam sua figura, está na variação dos quadros (passando do plano americano para planos aproximados a um plano mais aberto em *plongée*), assim como na dos ângulos escolhidos: eles decompõem a figura à vontade, como fariam os planos de cinema. Mas já que sua ação como tal é entregue, já de início de uma vez por todas, esses planos a fazem variar em vão, livremente, sem se preocupar com eficácia, orquestrando uma repartição de espaços (contudo, outros planos, em outras ocasiões, também esboçam equivalentes de *raccords* no eixo). Depois disso, a figura do homem é reinserida por numerosos planos ainda dentro de visões amplas que, uma vez mais, envolvem o jogo de bola. Para que, a seguir, ocorra uma nova focalização, de outra maneira, sobre os dois personagens que estão se levantando de seus assentos e, mais adiante, sobre as moças que estão atravessando a quadra. Assim será ao longo de toda a película, por séries de planos focalizados alternando-se com seqüências de planos gerais, e que voltam ao menos uma vez a cada unidade de personagem(ns). E isso ao sabor de quadros que às vezes poderíamos crer que são idênticos, mas que sempre mostram ser mais ou menos outros, de modo que mantêm a variação perpétua pela qual a memória se inscreve: memória do tempo concentrada e difratada dentro de um instante elíptico.

Nos filmes de Ozu há planos famosos que têm como puro efeito o fato de suspender o tempo: *pillow-shots*, planos de estase, que voltam a narração sobre si mesma e induzem, pelo desvio que nela operam, o que Gilles Deleuze chama de “uma imagem-tempo direta, que dá ao que muda a forma imutável na qual ocorre a mudança”. Ele acrescenta: “A natureza morta é o tempo, pois tudo o que muda está no tempo, mas o próprio tempo não muda, só poderia mudar em outro tempo, no infinito. No momento em que a imagem cinematográfica se confronta mais estreitamente com a foto, desta também se distingue mais radicalmente”¹⁰. O que Claerbout toca por meio de *Sections of a Happy Moment* não é evidentemente semelhante, e não seria, porque a foto é seu cerne. A cristalização de tempo que se opera por meio do tratamento simultâneo do espaço e sua metamorfose em projeção de fato inventa uma imagem de um gênero novo e, nela, a iminência de um novo tempo. Mas, ao fazer do instante produzido pela multiplicação da

fotografia e seu tratamento informático um instante absoluto ao qual é conferida uma duração visível e que assim se torna banal (o instante aparentemente decisivo da bola que se dilui por meio de tantos gestos e posturas neutras: o homem no meio-fio, o casal que se levanta etc.), essa imagem realiza, segundo seus meios próprios, uma transmutação de uma radicalidade análoga à que, em Ozu, é induzida entre todo plano de narrativa e um *pillow-shot*.

Sem dúvida, esse instante deve ser exposto por ser tão comum, e a instalação é o dispositivo mais exatamente ajustado a sua nova realidade. Contudo, essa instalação que atua como projeção ainda desenvolve uma imagem-tempo. Mas essa imagem-tempo não é mais uma imagem-cristal, com a refração de tempo que, segundo Deleuze, ali acontece. Ela flui livremente, flui e reflui com base na restrição maquínica imperiosa que ela se deu e que a prescreve, e que ela orienta segundo suas escolhas de arte para um cinema totalmente outro. É uma imagem-fluxo, essa imagem globalizada pela revolução informática que Deleuze, referindo-se então ao automatismo eletrônico, anunciava no final de *L’Image-temps* e que o livro sobre o virtual que ele projetara escrever teria assumido como objeto de pensamento. É a imagem-fluxo que Christine Buci-Glucksman destaca em *L’Esthétique du Temps au Japon* e em *Esthétique de l’Éphémère*¹¹. Uma imagem ilimitada, fugindo por seus próprios limites, assim como pelos que seu dispositivo material lhe confere. Talvez possamos compreender melhor por que Claerbout escolheu um grupo de chineses de sorriso liso – tão mais atraentes que os caucasianos de *Bordeaux Piece* – para representar os heróis anônimos dessa partição de imagens circulares desenvolvida em uma arquitetura européia. Eles ali também são os sinais vivos de uma globalização que vai de par com as mutações tecnológicas das quais a instalação trabalhada pela foto e pelo cinema assim transformados se torna o lugar.

O “filme” de James Coleman¹²

A palavra está dita: “Filme”. Um filme. Um filme de James Coleman. É claro que um determinado número de suas obras, geralmente as mais antigas, já utilizara a película como suporte. Desde os filmes *Plump*, *Fly* e *Box* – todos os três muito curtos e em *loop*, produzidos em 8 e 16 milímetros, nos anos 1970 –, até *La Tâche Aveugle* (1979-1990), anunciado como “filme mudo” quando se trata da projeção de duas séries de slides ligeiramente defasadas, fazendo com que nove fotogramas (ao que tudo indica, trechos de um filme clássico escolhido por seu título – *L’Homme Invisible*, de James Whale) realizassem uma variação imperceptível de espaço e de luz com uma duração de várias horas, praticamente ilimitada. Após 11 anos de tentativas, o paradoxo de *La Tâche Aveugle* foi aplicado em *Untitled. Jacques Vacher* (1990), filme em 35 milímetros, colorido, de 17 minutos. Mas, aqui também, alguns segundos do filme eram dilatados de tal

¹¹ Esses dois livros publicados pelas edições Galilée (em 2001 e 2003, respectivamente) desenvolvem em detalhes as lógicas da imagem-fluxo no espaço arquitetônico e plástico do Japão, assim como em diversas obras de arte contemporânea. Destaquemos também a conclusão de Valérie Lamontagne (artigo citado): “Aqui, somos testemunhas da ‘imagem-cristal’ tal como esta era digital a propõe: perturbada por quadros temporais dissonantes, interações em tempo real e uma renovação nostálgica do espectro da fotografia” (p. 27).

¹² Este foi apresentado durante a mesa-redonda organizada por Omar Berrada em homenagem a James Coleman no Centro Georges Pompidou no dia 20 de outubro de 2007.

¹⁰ DELEUZE, Gilles. *L’Image-temps*. Paris: Minuit, 1985, p. 27-28.

maneira que cada um de seus fotogramas, desenvolvidos durante longos segundos, fizesse surgir, de um mínimo de ação, um novo paradoxo do tempo.

Sentimos logo no início que o espetáculo oferecido por *Retake with Evidence* é totalmente diferente – esta é a obra mais impactante e, sem dúvida, a mais cara da *Documenta XII*, tanto em sua produção como em sua instalação. Trata-se, é claro, de um filme, poderíamos dizer um média-metragem, rodado em estúdio e em 35 milímetros, com uma equipe considerável e um ator hollywoodiano, Harvey Keitel. A expressão que o indica nos créditos, “*performed by*”, apresenta-o distintamente e esclarece o empreendimento artístico a que ele se prestou, distanciando-o de créditos em que ele figuraria como “*starring*”, no caso de um filme de Ferrara ou de Scorsese. O dispositivo imaginado para expor essa “performance” também é bem diferente do de uma sala de cinema. É comparável a todos os que, há anos, Coleman utiliza para a exibição de seus *slide-shows*: um espaço vazio, perfeitamente isolado para evitar a contaminação de qualquer ruído externo, destacando o esplendor de uma imagem projetada e as palavras que a acompanham. Só que, desta vez, o dispositivo é mais imponente: após cruzar dois escuros e longos corredores laterais, chega-se a um salão imenso e quadrado, onde as pessoas se acomodam no chão, coberto por um tapete fofo, permanecendo ali o tempo que melhor lhes convier. Não podemos esquecer um aspecto singular: pelo lado de fora, antes de entrar no corredor, o visitante da exposição já vislumbra todo o dispositivo, visível através de um imenso vidro escuro, por meio do qual é revelada a forma-luz da tela como um convite enigmático. Uma maneira de lembrar que não se está no cinema. Mas, uma vez no interior do espaço, o visitante torna-se um espectador singular, sem perceber que pode ser notado na sombra ou até mesmo retornar para o espaço do museu de onde veio; entrega-se plenamente à imagem e ao som da projeção. Ressalta-se que, embora o filme passe de forma contínua, este é interrompido por alguns instantes quando chega ao final e parece contar com sua força para sugerir ao visitante, transformado em espectador, que se dedique a ele desde seu exórdio.

Mesmo assim, durante 46 minutos, desenrola-se um filme claramente recortado em planos dotados de movimento. E, como em todo filme consciente de seu efeito, esse movimento é duplo: movimento do ator que percorre o cenário, primeiramente vazio e depois ricamente decorado; movimento da câmera que mais ou menos o segue ou o precede, marcando sua autonomia. E, mesmo se o texto enigmático que o ator pronuncia, perambulando pelos cenários criados para abrigar as palavras que recita ao seu público, não presume uma identificação comparável à decorrente de uma intriga, nem por isso faz menos parte de um verdadeiro corpo de expressão, ali onde todos os *slide-shows* criavam há anos uma clivagem entre a potência excessiva de uma voz e o encadeamento de imagens dedicadas a corpos imóveis. Portanto, aqui há um salto, que se abriga em seu mistério.

A obra de James Coleman é, antes de tudo, variada, mas também difícil de ver e, sobretudo, de rever; está enredada de tal forma por ambigüidades, e nela se encontram poucos elementos descritivos, exceto os provenientes das leituras

críticas (mais um exemplo disso é a página em branco sobre *Retake with Evidence* publicada no catálogo da *Documenta XII*). De tal modo que toda afirmação a seu respeito parece atraída desde o início para uma cilada que lhe armam. Uma maneira, também, de ambos os lados, de incitar a escrita. Sentiremos, por exemplo, a tentação de distinguir, por meio da obra, pelo menos uma linha em expansão: a que leva de uma imagem a uma infinidade de imagens.

A imagem em si seria *Slide Piece* (1972-1973, mostrado em 2007 na Marion Goodman Gallery, em Paris). Uma imagem, uma só, de um fragmento de cidade anônima, cuja tentativa de descrição por meio de um texto obsessivo multiplica sua virtualidade (contudo, essa imagem volta idêntica, como que para multiplicar-se sobre si mesma). A seguir viria *Playback for a Daydream* (1974), “filme” no qual duas imagens fixas de um pato e de um coelho alternam-se para induzir um movimento perpétuo vincado por uma alucinação. Logo depois aparece *A Series of Images* (1974), virada emblemática: sete imagens-quadros a percorrer, todas usando a técnica de *cut out*, com aspecto que varia conforme a maneira como se recebe sua variação: ou duas silhuetas de rostos frente a frente, ou a parte central de um vaso ou de uma coluna, em folhas de papel-alumínio violentamente iluminadas e que devem ser percorridas com um movimento de caminhada para sentir-se o valor de seus intervalos. Por fim sucedem-se, cruzando os dois filmes singulares já mencionados e se desenvolvendo bastante além, as múltiplas séries de slides projetados (“*projected image*”, diz Coleman), com sua narração sincronizada, reunindo a cada vez – ao sabor de tantos intervalos cuidadosamente criados por um projetor visível e, sobretudo, audível –, de *Clara and Dario* (1975) a *Photograph* (1999), dezenas e dezenas de imagens (157 em *Living and Presumed Dead*, por exemplo, sem contar as imagens negras). Ao terminar, aparece o “filme”, com seus 66.240 fotogramas ocultos na ilusão da projeção para deixar aparecer uma única e mesma imagem contínua e naturalmente viva.

Não se trata de pura retórica. O que sustenta essa irrupção de palavras subitamente identificadas com o corpo que atravessam, essa câmera ligada a esse corpo como aos cenários por meio dos quais este deambula segundo planos tão contidos, presa de uma dor sem nome e, contudo, tão reconhecível? Interrogamo-nos sobre a origem desse texto que parece vir ou de Shakespeare (de *Macbeth* ou do *Rei Lear*) ou, antes, de Sófocles (dos dois *Édipo*). Poderia também ser de ambos, ou ainda uma montagem de outras coisas, escolhidas por seus ritmos e valores musicais tanto como por seu sentido. Esse texto está ancorado nos ícones da antiguidade que a câmera e seu herói descobrem com paciência: estátuas, de homens e de animais; colunas, íntegras ou partidas, espalhadas, e que também encontramos, combinadas com outros motivos, em um ciclorama que evoca cenários de teatro ou de cinema da virada do século, quando tantas modas de arte e de história tomavam corpo juntas, para uma primeira rodada do que hoje retorna com ares de um suposto pós-modernismo. Também há ossadas, crânios acumulados no chão, longamente tocados de leve na sombra. Diante de tudo isso, há esse corpo de ator que sofre, uma alma de luto por si mesma e pelo mundo, as respirações suspensas, os suspiros que se incrustam nas palavras, contra esse fundo de cena de um azul-acinzentado, sobretudo furta-cor, que evoca com tanta força as paisagens desoladas, mar e céu confundidos, de tantas telas de Gerhard Richter.

Arrisquemos uma hipótese. Obcecado desde sempre pelo trágico inerente a todos os processos de imagens, a todas as suas formas possíveis, Coleman abre-se aqui a um trágico mais direto, mais inteiro, mais violento, mais obscuro, que diz respeito ao destino da espécie, remontando de fragmentos de passado convocados a um tempo presente inassinável. Assim, *Retake with Evidence* teve de ser filmado, atuado, dramatizado em torno das idéias de julgamento, testemunho, culpabilidade, processo em ato, destino pessoal e social. Que “nova tomada” para qual “evidência”? Só se pode conjecturar. Mas algo vivo se dá em busca dos limites do humano. Uma terra. Um estado. Deuses. Crimes. Flagelos. Um herói cego. Tempo prescrito. Memória. O trágico impõe-se. O que sugere que, a despeito de todos os desvios declaradamente próprios tanto à exposição e ao museu como ao estatuto mesmo do artista, o filme, em sua idéia como em sua realidade, procura aqui tocar aquilo que o cinema, de Griffith a Rossellini, de Resnais a Pedro Costa, é, a única arte de imagens que pode assim esperar sentir e figurar.

The Hollow Men

Como, 40 anos após *La Jetée*, quase o mesmo tempo depois de *Si J'avais Quatre Dromadaires*, voltar a se inspirar em imagens fixas e colocá-las em movimento paradoxal? E não, como no CD-ROM *Immemory*, por meio de uma animação em flipagem mais ou menos interativa, mas sim por uma projeção, sob a forma singular de instalação.

Corujas ao meio-dia, pássaros da noite em pleno dia, coisas, objetos que não pertencem a ninguém e que, contudo, estão ali. Folhetos, cartões-postais, estampas, cartazes, fotografias esquecidas, fotogramas subtraídos à enxurrada contínua e insensível da televisão (chamemos isso de síndrome de Duchamp: uma vez que percebi 1/50 de segundo que ninguém mais percebeu, esse 1/15 de segundo me pertence). Trazer à luz acontecimentos e pessoas que costumam permanecer ocultos. É mais ou menos o projeto que Benjamin nutria em *Passagenwerk*: dedicar-se aos detalhes, às pequenas coisas desprezadas por historiadores e sociólogos. Dessa matéria-prima, migalhas da história, é que tento extrair uma viagem subjetiva pelo século XX. Todos concordam que o momento fundador do século passado, sua fonte, foi a Primeira Guerra Mundial, e que esse também foi o contexto a partir do qual T.S. Eliot escreveu seu belo poema desesperado: “The Hollow Men”. Assim, o “Prelúdio” a esta viagem será uma reflexão sobre esse poema, mesclada a algumas imagens recolhidas no limbo de minha memória.

Essas linhas, datadas de 6 de abril de 2005, figuravam em inglês na entrada do cinema onde foi mostrada, por ocasião da reabertura do Museu de Arte Moderna de Nova York, a instalação *Owls at Noon Prelude: The Hollow Men*, de Chris Marker. Elas falam amplamente a respeito do projeto: após *La Jetée* e a ficção da “Terceira Guerra Mundial” no futuro

do passado, após a busca exacerbada pela Segunda Guerra na intimidade do Japão, de *Sans Soleil a Level Five*, após *Immemory* – que passa da recordação da Primeira Guerra à realidade da Segunda (“Que infância estranha, encaixada entre duas guerras como um livro preso entre dois elefantes de bronze”) e fixa as imagens de tantas outras na área “guerra”, uma das seis do CD-ROM –, eis que a Primeira Guerra Mundial volta como o momento fundador do século e, assim, de uma memória que gostaria de tentar, mais uma vez, percorrer-se a si mesma por novos meios.

A impressão que tem impacto imediato, e que permanece, é a de uma impossível rememoração, que nasce de uma primeira impossibilidade própria da percepção. O dispositivo lhes prescreve, alinhando oito monitores em um ambiente de penumbra profunda (apenas levemente alterado pelas entradas e saídas de visitantes que erguem uma cortina), diante de um banco que fixa a distância escolhida para vê-los juntos, formando uma linha descontínua, nos quais passam imagens e palavras, acompanhadas só de uma música, continuamente. O visitante das instalações anteriores de Marker lembra-se, no caso de *Zapping Zone*, de uma memória explodida de forma proporcional à multiplicidade das fontes, monitores e computadores, mas onde cada elemento era facilmente perceptível em si mesmo; ou, no caso de *Silent Movie*, de uma memória percorrida conforme se tentasse captar juntas as cinco telas empilhadas verticalmente ou se dedicasse a uma ou a outra, pois sua relação dependia de uma forma nova de montagem interior, feita de contraste e de heterogeneidade. O leitor de *Immemory*, por sua vez, sabe que a imemória é logo de início ligada à própria circulação, infinita, entre as zonas que lhe são propostas; mas ela é assegurada passo a passo como memória atual pela atividade própria a cada gesto, a ação do corpo, por mínima que seja, relacionada com a seleção da mente. Diante de *The Hollow Men*, contudo, o visitante é logo de entrada transformado em espectador, submetido a um dispositivo em que a dificuldade de perceber o que se dá a ver parece proporcional ao efeito de medo induzido pela história do século e do acontecimento que o funda, do qual a obra pretende ser a deploração.

Tudo está na programação das oito telas, nas imagens e palavras que as preenchem, nos movimentos que as animam. Os elementos ali aparecem de modo descontínuo, segundo uma alternância que em geral opõe dois conjuntos e já provoca, por si só, uma confusão no olhar: digamos A correspondendo às telas 1, 3, 5 e 7; e B correspondendo às telas 2, 4, 6 e 8. Uma vez postulado esse princípio, variáveis são possíveis; por exemplo, uma série que se dê sozinha, interpenetrada então por imensas áreas negras formadas pelas quatro telas que são deixadas vazias por um instante. Também acontece, raramente, de as oito telas mostrarem rapidamente o mesmo texto ou a mesma imagem.

O efeito de movimento paradoxal deve-se ao fato de ele ser gerado com base em imagens fixas que, no mais das vezes, são objeto de lentas trajetórias para a frente e para trás ou laterais, segundo as quatro direções possíveis. Numerosos *fade-in/fade-out*, sobretudo encadeados, mas também para o negro, combinam-se ou não com as trajetórias, reforçando essas impressões de movimento. Sua violência e sua estranheza próprias devem-se ao choque de princípio – provocado por todo movimento produzido em uma imagem e, portanto, em uma série – contra a borda

da tela habitada pela imagem da segunda série, e isso na proporção de uma quádrupla determinação. Um movimento múltiplo, de uma exatidão regrada, mas de efeito caótico, é induzido pelo salto reflexo que acontece entre uma tela e outra, seja pela continuação rompida do mesmo movimento, seja pelo choque entre movimentos de sentidos diversos, tocando imagens de frente umas para as outras, bem como matérias opostas, de imagens e de palavras. Por exemplo, um instante, um rosto de mulher em *close-up*, com os olhos fixos olhando para mais longe, é afetado, na primeira série, por um movimento muito lento para a frente; a segunda série, contudo, mostra esse mesmo rosto, descolorido, embranquecido, como que visto através de um véu de fumaça, e percorrido por um deslocamento de baixo para cima tão lento que chega a fazer os olhos saírem do campo no momento em que, na outra imagem, eles se aproximam um do outro com um movimento háptico. Ou ainda, um pouco mais adiante, dois rostos de mulher em *super close-up*, preenchendo todo o quadro com a parte da boca aos olhos, são dispostos um de frente para o outro, como que se observando de uma série para a outra, com um olhar quatro vezes multiplicado, reforçado por um avanço muito lento; ou, ainda, uma mesma imagem, mostrando uma massa confusa de soldados, é percorrida por um movimento da esquerda para a direita, mas em velocidades diferentes em cada uma das duas séries, o que gera uma insegurança perceptiva imediata. Ou também letras imensas que, surgindo de uma caixa de letras menores, parecem entrar em um corpo monstruoso, esculpido por fibras, que poderia ser um ícone da guerra implantada na carne do vivo.

Pois esse Prelúdio é um dos exemplos extremos tanto de diálogo partido como de interpenetração íntima entre palavras e imagens, ao lado dos ensaios em vídeo de Godard ou dos poemas visuais de Gary Hill. Ainda mais por ser ali o texto de natureza múltipla. Ele abarca, por um lado, o comentário escrito por Marker, inspirado muito de perto no poema de T.S. Eliot, que cita, incorpora e comenta, levando-o também, desde sua primeira instância, para os fogos implícitos e cruzados da referência pessoal (em 1925, quando o poema é publicado, Marker tem 4 anos de idade e volta a ele 80 anos mais tarde) ou da alusão amistosamente cultural (lembração do cego no *Siegfried*, de Giraudoux). Esse comentário que, pela primeira vez em sua obra, não é dito, mas escrito com a imagem, acontece por blocos, em letras maiúsculas, que parecem estelas gravadas; às vezes é submetido ao efeito geral de movimentos deslizantes para a frente e aos choques que sugerimos. Mas, sobretudo, o texto – sem dúvida principalmente o de Eliot – também é muitas vezes retomado sob a forma maciça de letras em tela inteira; as palavras ou, antes, frações de palavras formadas aparecem como fragmentos de escultura cujo sentido, abatido em uma espécie de mutismo intenso, só sobressai como eco das palavras anteriormente lidas, às quais conferem uma dimensão ameaçadora e uma vida quase autônoma. Essas aparições desmentem a lei fundamental da lingüística moderna, que Thierry Kuntzel teria gostado de submeter ao paradoxo, ao gravar em uma luxuosa placa de mármore: “Que eu escreva as letras em branco e preto, escavadas ou em relevo, com uma pena ou um cinzel, isto é sem importância para sua significação”, em sua obra *O Túmulo de Ferdinand de Saussure*. Ainda mais porque esses fragmentos de palavras que saturam a tela de ponta a ponta são animados por um movimento mais ou menos rápido e mais ou menos incessante; é de dois sentidos, mas com mais freqüência da direita para a esquerda, invertendo assim não apenas a ordem convencional da leitura, mas também o movimento da maioria das trajetórias, que vão, sobretudo, da esquerda para a direita.

Se bem que esse filme que tem quatro vezes duas entradas alinhadas e é exclusivamente composto de imagens fixas parece animado por um movimento incessante. Um movimento muito surreal, sobre o qual a visão tem pouco domínio, pois é submetido a variações conflitantes que a fazem como que explodir, esquivar-se, perder de instante em instante uma fixidez ilusória, conquistada com dificuldade. Sabe-se a que ponto o puro movimento do cinema desenvolvido ao extremo sobre e por meio de imagens fixas pode chegar a ser desconcertante e inventivo, como descobriu outrora o *Van Gogh* de Alain Resnais. Ou quanto os novos movimentos a que diferentes modos de cálculo conseguem submeter a imagem mostram estranheza, em determinadas instalações de Thierry Kuntzel – movimento do *morphing* em *Tu*, inventado com base na animação de oito fotos fixas; movimento ao mesmo tempo lateral e elipsoidal, gerando a impressão de um olhar em camadas, a partir da ficção de um corpo enrijecido, em *Hiver (La Mort de Robert Walser)*. Aqui, contudo, a estranheza provém dos meios mais simples. Deve-se às direções contrárias e antagonistas prescritas à percepção, às contrariedades que o corpo, o espírito do corpo, vivencia ao sentir-se continuamente deportado de si mesmo diante do que vê.

Essas contrariedades de princípio são tanto mais vivas por atingirem o cerne da natureza das imagens, elas mesmas dolorosamente enigmáticas para muitos. Além disso, o comentário escrito na tela não as esclarece realmente, como fazia ao longo de tantos filmes de Marker, por meio de tantos modos e contrapontos possíveis, segundo a idéia multiplicada dessa “montagem horizontal” entre a imagem e as palavras que André Bazin ali soubera ler imediatamente¹³. Em certo sentido, o texto de Marker esclarece aqui o profetismo abstrato e encarnado de forma selvagem do poema de T.S. Eliot. Mas ele ainda aumenta sua obscuridade própria ao criar, por sua maneira de colocar na tela (*mise en écran*), enigmas do visível que parecem análogos àqueles dos quais as próprias imagens são tão cruelmente portadoras. Trabalhadas no computador, sem dúvida por meios simples que agradam a Marker, as imagens muitas vezes são de uma textura improvável. Fazem pensar no Goya das gravuras, nas estampas de Calot, em desenhos de Kubin, nos seres trêmulos de Michaux. Muitas vezes parecem feitas de alguma matéria radiativa (próxima dos planos de abertura de *Hiroshima Mon Amour* ou das imagens de marcas da explosão atômica registradas por Imamura em *Pluie Noire*), como que desintegradas em sua textura. Grafites de além-túmulo. Imagens de limbos, do além. Quem cair na tentação de, como que para ver melhor, deixar o banco do espectador e se aproximar das telas logo só perceberá uma matéria indecisa em fusão.

Belos *close-ups* de rostos de mulheres, de mulheres que sustentam o olhar, como em *Sans Soleil*, as do mercado de Bissau e de Cabo Verde (“o verdadeiro olhar, direto, que durou 1/25 de segundo, o tempo de uma imagem”¹⁴), esses planos, aqui fixos, logo de início atravessam *The Hollow Men*, mas para chocar-se imediatamente com seu duplo de imagem arruinada, abatida no branco. Esses planos são como que aspirados para o desastre obscuro de onde provêm, com o qual contrastam por um instante. Recordações vislumbradas, como aquele pescoço e aquela cabeça levemente virada, recordação do primeiro plano de *Une Journée d'Andreï Arsenevitch*, homenagem de Marker a Tarkovski, já recordação de uma imagem de *La Jetée*.

¹³ BAZIN, André. Chris Marker – Lettre de Sibérie (1958). In: Le cinéma français de la libération à la Nouvelle Vague. *Cahiers du Cinéma*, 1983. p. 180.

¹⁴ MARKER, Chris. *Sans soleil*, op. cit., p. 86.

É que entramos na Zona, “a zona radiativa” que Marker evoca com tanta força já em 1950, em seu comentário a *Orphée*, de Cocteau¹⁵: essa palavra e essa idéia que desde então nunca deixaram de designar – de *Jetée* a *Sans Soleil*, de *Zapping Zone* a *Level Five* e a *Immemory* – tanto o estado de guerra e o estado concentracionário quanto os estados multiplicados de transformações das imagens, da foto analógica às mutações informáticas. É a imagem do próprio olhar que é atingida na Zona, e por tantos meios através de *The Hollow Men*, na esteira, por exemplo, desses versos do poema de Eliot, do qual talvez tenhamos visto passar, sem conseguir reconhecê-las, algumas das letras gigantes, nítidas ou nebulosas, mas sempre tão brutalmente enigmáticas em seus deslizamentos e seus choques contra imagens que ainda irrealizam. “Sem nada a ver, a não ser / Que os olhos reapareçam / Como a estrela perpétua / Rosa multifoliada / Do reino em sombras da morte / A única esperança / De homens vazios”¹⁶.

Se essa rememoração da Primeira Guerra Mundial está em certa ressonância com a ficção do início da Terceira, é que a *imemória* ali se dá igualmente através de uma familiaridade renovada da memória, a de um espectador obrigatório da história, como a do espectador do filme ou da instalação que são inervados por eles. Em *La Jetée*, esse trabalho se fazia tanto por meio da suposta experiência subjetiva da produção de imagens mentais reconquistadas pelo herói em sua própria memória como pelo desenvolvimento circular de uma narrativa ligada à tensão primeira entre a fixidez das fotos e o movimento que estas recebiam de seus encadeamentos, da música e do comentário. Em *The Hollow Men*, outros meios induzem essa mesma tensão, renovada segundo uma distância nova, pois a dificuldade de percepção se soma ao esquecimento programado das imagens e à consciência dolorosa que palavras que se tornam imagens contribuem para aumentar – enquanto ressoa sozinha com uma violência contida, continuamente dissonante, a admirável composição de Toru Takemitsu *Corona*, tocada ao piano por Roger Woodward. Se bem que, em termos da experiência de memória interiorizada-projetada por um espectador, *The Hollow Men* é, sem dúvida, a obra mais avançada que Marker criou desde *La Jetée*.

¹⁵ MARKER, Chris. Orphée. *Esprit*, v. 18, n. 11, nov. 1950. p. 694.

¹⁶ ELIOT, T.S. Les hommes creux. In: *Poésie*. Tradução Pierre Leyris. Paris: Seuil, 1947, 1950, 1969. p. 111. “Sans regard, à moins que/Les yeux ne reparaissent/Telle l'étoile perpétuelle/La rose aux maints pétales/Du royaume crépusculaire de la mort/Le seul espoir/hommes vides”. Em português: ELIOT, T.S. Os homens ocios. In: *Poesia*. Tradução Ivan Junqueira. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1963. p. 119.

REFLEXÕES SOBRE O “CINEMA EXPOSTO”

Dominique Païni

Dominique Païni é crítico de arte e pesquisador das relações entre o cinema e as artes visuais. Foi curador do Centro Pompidou, Paris; do Museu de Belas Artes de Montreal, das exposições *Hitchcock et les Arts*, em 2001, *Jean Cocteau sur le Fil du Siècle*, em 2003, e prepara o projeto *Vers le Cinéma* para o Museu d’Orsay, de Paris. Escreveu diversos ensaios sobre a presença da imagem em movimento nos museus, inclusive “Le Temps Exposé: Le Cinéma de la Salle au Musée” (Cahiers du Cinéma, 2005).

Há cerca de 15 anos que o cinema “se expõe”. Cineastas são objeto de exposições (Hitchcock, Renoir, Godard, Lynch, Varda...) e trechos de seus filmes são “pendurados” no espaço mais nobre das paredes dos museus, perto dos quadros, esculturas e instalações.

Além disso, artistas contemporâneos utilizam a projeção de imagens animadas.

O que distingue as exposições de cinema das outras exposições?

- A exposição de cinema apresenta trechos de obras. Trata-se, antes de tudo, de um despedaçamento dos filmes, de um trabalho de detalhamento, de uma fragmentação dos filmes. É um empreendimento singular, pois uma exposição de detalhes de quadros é algo inimaginável. Em outras palavras, o *cinema exposto* é despojado de sua estrutura ficcional completa. O caráter narrativo de um filme não é exposto. Não ser exposto é apenas um detalhe dramático. Pode-se expor o dramático, não o narrativo. A intensidade pode ser exposta, mas não o estiramento.
- A exposição de cinema é um pendurar *reproduções*: os trechos de filmes são reproduzidos em DVD e projetados.
- A exposição de cinema é uma apresentação *de imagens luminosas* projetadas graças a uma relativa escuridão cenográfica, e isso suscita a necessidade de se afastar da imagem.
- A exposição de cinema é a apresentação de imagens em movimento que, portanto, impõem a dependência do visitante em relação à *duração da obra*.

Detalhamento, reprodução, imagem luminosa, tempo exposto: essas são características das exposições de cinema.

As exposições de cinema do futuro, caso se confirme seu desenvolvimento, deverão ser cuidadosamente pensadas, pois convidarão a uma tensão muito específica entre diversos materiais cuja maior heterogeneidade reside, sem dúvida,

no fato de associarem objetos temporais a outros objetos que não o são: seqüências de imagens animadas e imagens fixas; imagens que exigem tempo para serem olhadas e apropriadas, que impõem sua duração de contemplação, e imagens imóveis que deixam o visitante livre; imagens luminosas projetadas ou difundidas que às vezes exigem um pouco de escuro e imagens que, ao contrário, precisam de iluminação ambiente. Esse último aspecto já está bem resolvido. Em compensação, a encenação das relações entre as imagens temporais projetadas e as imagens fotográficas e desenhadas continua sendo complexa.

As obras do cinema são objetos temporais. Detenhamo-nos um instante nesse aspecto. Durante a projeção de um filme, o tempo da nossa consciência passa totalmente para o tempo das imagens em movimento, ligadas entre si por ruídos, sons, palavras e vozes. Assim, uma determinada duração de nossa vida acontece fora da nossa vida real, em uma vida ou em vidas de personagens, reais ou fictícios, cujo tempo desposamos, de quem *adotamos* os acontecimentos, que nos chegam *como* lhes chegam.

O espectador adere ao tempo do transcurso das imagens, pois um filme *constitui-se* temporalmente, trama-se ao fio do tempo, manifesta-se desaparecendo, é um fluxo que se desvanece à medida que acontece. Assim, o filme seria o objeto certo para dar conta do tecido temporal do fluxo da consciência, porque o *fluxo do objeto* temporal *coincide absolutamente* com o *fluxo da consciência* do qual é objeto. Dar conta da constituição do fluxo do objeto temporal significaria dar conta da constituição do fluxo da consciência do qual ele é objeto de absorção.

Ora, a apresentação de imagens em movimento a espectadores móveis, visitantes libertos do cativeiro do “teatro cinematográfico”, coloca sob tensão essa coincidência entre o objeto temporal que é um filme e a consciência, cuja estrutura é, no fundo, “cinematográfica”. Pois a consciência procede igualmente de uma montagem de objetos temporais, quer dizer, de objetos constituídos por seu movimento.

Instalar uma projeção de imagens em movimento significa sempre colocar sob tensão um *continuum* de imagens que tende a ajustar-se ao fluxo da consciência; mas esse fluxo é contrariado pelo deslocamento aleatória do visitante-espectador em uma exposição de cinema. Esta se encontra, portanto, em confronto com a natureza particular da escrita cinematográfica, uma escrita no tempo, uma escrita com tempo, marcada pelo fenômeno da *sucessão*: sucessão dos fotogramas que desfilam no projetor, sucessão de acontecimentos que estende uma dramaturgia até a escala de uma determinada duração de filme; uma fotografia, uma pintura, uma escultura, uma maquete oferecem *simultaneamente* todos os seus aspectos, todos os elementos que as compõem.

Mesmo se um visitante levar algum tempo para “encarar” uma imagem fixa, “tudo está ali”, de uma vez por todas, apresentado à sua decisão temporal. O visitante de uma exposição de cinema, por sua vez, mesmo livre para decidir

seus passos e seu percurso, é cativo das imagens cinematográficas feitas de tempo (desde que, é claro, realmente queira olhá-las).

Trata-se de perguntas importantes feitas aos futuros cenógrafos, que terão de conjugar imagens fixas e imagens em movimento.

O que pode explicar, 15 anos depois, essa onda de cinema exposto, essa exposição do cinema fora das salas de cinema tradicionais?

A resposta está, é claro, nas possibilidades da tecnologia digital, que permitiram a retomada em *loop* de uma mesma seqüência, a estabilidade e a confiabilidade da projeção, poupada dos percalços do enrolamento frágil de uma fita, seja ela película, seja magnética. O digital, por fim, propiciou o efeito de quadro, o efeito pictórico da imagem animada projetada – o que foi bem explorado por Bill Viola, por exemplo, e seus efeitos imperceptíveis de câmera lenta.

Contudo, outras razões mais “ideológicas” explicam o entusiasmo e a evidência do que, há 20 anos, parecia ser mais uma dificuldade e uma performance técnica.

A atmosfera cultural dos anos 1990 induziu o privilégio da acuidade sensorial de um espectador-visitante, privilégio contemporâneo que também está em certo tipo de música tecno, repetitiva, e nos baixos sonoros que “batem no estômago”. Mais do que o significado, busca-se a sensação; a sensorialidade contra o sentido; prevalece a adulação dos sentidos, mais do que a complexidade dramática, que dificilmente se realiza quando o corpo do espectador está em movimento, não cativo em uma poltrona. Portanto, o efeito cinema se confunde com um efeito plástico, ao menos com o que supomos ser sensorial no efeito plástico.

Hoje procura-se satisfação na exigência de uma nova distância física e óptica em relação à imagem em movimento. Exigência essa que não deixa de estar relacionada com o fortalecimento de uma cultura contemporânea que privilegia a liberdade individual, da qual a publicidade é um importante foco de disseminação. A distância imposta pelo cinema industrial entre a tela e a poltrona não satisfaz mais como outrora. A interatividade tornou-se uma virtude para as artes mais tecnologizadas. Não se “submeter” à imagem e à distância que esta impõe é algo que hoje não depende mais de um reflexo teórico como antes, reflexo que cultivava a dúvida em relação a processos de identificação (semiologia, marxismo, estruturalismo, psicanálise).

O cinema *exposto* oferece a possibilidade de ver de perto a imagem em movimento projetada e, sobretudo, a liberdade

de variar essa distância e de se afastar dela à vontade, ao contrário do espetáculo cinematográfico, que guardou a memória de um dispositivo teatral restritivo.

No fundo, o cinema projetado nas paredes dos museus é um fenômeno contemporâneo da democracia triunfante, ou seja, paradoxalmente, seu término: o triunfo do indivíduo fora de qualquer restrição, ao passo que o cinema, em sua época mais dominante, está econômica e imaginariamente ligado a uma sociedade restritiva. O cinema guarda a memória dos anos 1930, anos das ditaduras e dos totalitarismos, anos que ofereciam um mesmo horizonte, uma mesma “tela” para captar os olhares, cuja trajetória tinha o mesmo sentido que a do feixe da projeção luminosa.

Em meados dos anos 1960, existe uma incontestável contemporaneidade entre a generalização doméstica da televisão e o sucesso crescente das grandes exposições. Em ambos os casos, trata-se de *audiência* e não mais de *freqüência*. Progressivamente, o público encontra na exposição um entretenimento e uma relação com as imagens bastante comparáveis aos que a televisão oferece: ser um espectador móvel e sem obrigação de silêncio.

Diante da televisão e em uma exposição, o espectador se movimenta e fala. Essa submissão às imagens, agora enfraquecida, não deixa de ter suscitado o gosto por uma relação nova com o efeito-cinema, efeito acompanhado pela mesma permissividade transgressora, a que é autorizada pela exposição e pela televisão: o cinema nos museus oferece essa relação “distraída” com as imagens.

Na história da arte dos últimos 20 anos, o cinema projetado nas paredes dos museus propiciou, por fim, uma espécie de retorno da figuração, mas um retorno poupado precisamente do efeito de retorno. O cinema exposto *desculpabiliza* a arte contemporânea dos 15 últimos anos em relação à sua volta à figuração e impede que essa evolução seja interpretada como “retrocesso”. A tecnologia digital e a importação para o museu de uma arte exógena – o cinema – liberam e *autorizam* o “retorno figurativo” após mais de 30 anos de minimalismo conceitual dominante.

O êxodo do cinema para os museus, sua apresentação nos espaços prestigiosos das paredes, foi subsequente à progressiva utilização pelos artistas das imagens em movimento que ampliaram, *expandiram* o cinema. A palavra “expansão” é chave, pois, nos anos 1960, falava-se de *expanded cinema*, de *cinema expandido*.

O cinema expandido é uma corrente que, basicamente, nasceu nos anos 1960. Stan van der Beek inventou os termos *expanded cinema*, *movie murals*, *fresque mouvante*, *actualités oniriques*. Colocava vários projetores lado a lado e formava verdadeiros afrescos. Colocava também projetores sobre placas giratórias e projetava esculpindo, remodelando o espaço. Mas poderíamos situar em data anterior o começo do cinema expandido. De certa maneira, quando os surrealistas, no Estúdio das Ursulinas, gritam “Dulac é uma vaca” na sala durante a projeção do filme *La Coquille et le Clergyman*, a performance dos surrealistas é mais lembrada do que o filme.

Cinema expandido é ampliação e multiplicação do espaço da tela. Em seu filme *Chelsea Girls*, Andy Warhol filma a vida do hotel com duas câmeras, sob dois ângulos. Ele os projeta ao mesmo tempo, mas um dos dois filmes é mudo e o outro é aparentemente o mesmo, mas foi filmado com uma defasagem. O som do filme da direita contamina o da esquerda, que não mostra a imagem realmente sincronizada com o som. Depois, os dois filmes se superpõem.

Neste início de século XXI, cineastas-artistas plásticos *expandem* fazendo com que o próprio espectador realize *zooms* ou *travellings* para a frente em direção à tela, também desacelerando as imagens (e acelerando-as às vezes). Nesses artistas existe uma vontade, às vezes ingênua ou infantil, de “ver de perto”, de ver em detalhe, de interrogar a trama, a textura da imagem projetada, portanto, a textura temporal da imagem projetada. O VHS favoreceu esse olhar novo sobre o cinema: imagem parada, câmera lenta e *quick motion* passaram a ser possíveis *domesticamente*, em casa. O cinema tornou-se manipulável e a sala de exposição recuperou essa visão dos filmes que, há 20 anos, era televisiva e *doméstica*. No cinema, não se podia senão permanecer sentado na poltrona. Se o cinema começou desse modo nas exposições universais e em espaços não convencionais – o espectador podia flunar, no sentido baudelairiano do termo, numa referência ao flanador da cidade moderna –, esse não é mais o caso a partir de 1907-1908, data da generalização dos “teatros cinematográficos”.

É o que hoje faz seu retorno nos museus: a “volta” de um espectador primitivo, um espectador móvel que tem uma visão variável do tamanho da tela e a possibilidade de entrar na imagem. Para ele, os artistas desaceleram ou aceleram a imagem e transformam o projetor em uma espécie de lupa do tempo (*zeitlupe*) que permite que se veja de perto, no detalhe.

Esses artistas estão na fronteira de diferentes disciplinas. Estão igualmente na fronteira de diferentes suportes. Na verdade, jogam com as margens do cinema, da fotografia, do diaporama, do vídeo, das imagens produzidas por infografia e por computador, da performance.

Portanto, convidam a uma indagação sobre a exposição do tempo. Afinal, a grande questão não foi, no transcurso do século XX, “conceitual ou figurativo, estrutural ou desconstruído”, e sim: pode-se expor tempo? Será legítimo expor tempo? A matéria tempo se expõe?

E isso, independentemente do fato de ter-se uma experiência subjetiva do tempo, pois o tempo é sempre vivido subjetivamente, ainda mais subjetivamente se esse tempo estiver encarnado em uma ficção. Muitas vezes se observou que, no cinema, há três tempos em concorrência: o tempo do filme, o tempo descrito pela narrativa e o tempo que se tem a impressão de viver ao assistir ao filme.

O tempo sempre foi uma obsessão dos pintores, dos afrescos de Giotto em Pádua a Nicolas Poussin e seu quadro *Enlèvement des Sabines*. No primeiro plano dessa tela, os personagens parecem ser muito distintos uns dos outros, cada

um deles bem individualizado, nenhum parecido com outro. Contudo, pode-se ter a impressão de um desenvolvimento muito próximo a Etienne-Jules Marey, de um desenvolvimento no espaço de um mesmo corpo. Com Watteau, em *Embarquement pour Cythère*, lembramo-nos da descrição que o escultor Rodin faz desse quadro: os três momentos de uma sedução (há três casais). Eles se encontram, se seduzem e partem... Esses três casais seriam, na verdade, três fases inscritas na duração, mas como metáforas. Tempo como metáfora.

A fotografia também introduz a questão do tempo: congela o tempo, mas remete ao tempo de antes e ao tempo de depois do ato fotográfico. O panorama, por sua vez, é um elo entre fotografia e cinema.

No cinema, a luz atravessa as imagens que passam e se tornam imagem única. E as imagens do cinema às vezes são relativamente “imóveis” (os filmes de Straub, ou os de Akerman). Trata-se, antes de tudo, do tempo que se vê. O que é esse tempo que se vê no cinema? Como se encarna esse tempo que se vê? É “poeira”. Quando você se aproxima muito de uma tela, deixa de haver imagem, tudo fica fora de foco, resta o fundo empoeirado da imagem de cinema, uma agitação febril de milhões de partículas. É o encarnado da imagem-tempo. Na pintura, o encarnado é o vermelho que dá a ilusão de poder tocar a pele. No caso do cinema, não é a matéria pictórica, não são as dobras da pintura, com seus pigmentos colocados sobre a tela: é essa poeira. Remeto ao belo livro de Jean-Louis Schefer, *Du Monde et du Mouvement des Images*.

Dizem que Méliès ficou fascinado por uma única coisa no filme dos irmãos Lumière *Le Goûter de Bébé*. A única coisa que o teria deixado estupefato nesse plano teriam sido as folhas que se moviam. As folhas cintilavam, tornavam-se poeira, uma infinita tessitura, um infinito tremeluzir.

Um artista contemporâneo, Bertrand Lavier, dedicou-se a esse fenômeno. Com uma câmera super-8 filmou *Croix Noire sur Fond Blanc*, de Malevitch, durante três minutos. O filme é projetado em um museu, em *loop*, e o quadro de Malevitch é assim mostrado na parede. Se o cinema é, antes de tudo, movimento, ele é, sobretudo, tempo. Aqui o quadro de Malevitch é visto “no tempo”. O quadro projetado tem exatamente as mesmas dimensões que o quadro verdadeiro. É um momento de registro do tempo de existência do quadro de Malevitch, e é assim que o cinema deixa o mundo em ruínas. O quadro de Malevitch degrada-se, a camada pictórica fendilha-se, e, hoje, todos os Malevitch, na maior parte de sua superfície, deixaram de ter o fundo branco inicial: tornaram-se de um cinza improvável, atravessados por rachaduras aleatórias, grandes riscos, pontilhados sobre um fundo branco bastante sujo. No fundo, estão em ruína, e o filme de Lavier que reproduziu esse quadro reconstituiu, ao projetá-lo, o processo de ruína em curso. Bertrand Lavier não transformou o quadro em ruína; o registro cinematográfico do quadro não o degradou. Mas o mero fato de ter filmado o quadro e de tê-lo projetado integrou a poeira luminosa à representação do quadro. Essas partículas são a ruína em ação, são o trabalho da ruína, assim como se diz, o trabalho do luto...

Hoje, o que acontece em uma exposição, sobretudo em uma exposição que inclui imagens estáticas e imagens em movimento? Os visitantes ficam diante das imagens estáticas e olham-nas conforme o tempo que lhes querem dedicar. E, em pequenas salas, filmes são mostrados. O que fazem os visitantes? Mal os olham, porque o olhar foi formado pela imobilidade. De repente, o olhar se confronta com o tempo exposto. Os visitantes não permanecem por muito tempo e a obra não é realmente vista.

D’Est, de Chantal Akerman, foi projetado em Minneapolis e na Galeria Nacional do Jeu de Paume em uma primeira sala. Em uma segunda sala, era decomposto em vários monitores de vídeo. Em uma terceira sala, uma pequena tela de vídeo no chão retomava cerca de 20 planos do filme, planos fixos com um comentário sonoro. A floresta de monitores que mostram trechos do filme, entre os quais os visitantes circulam, é como uma cidade. Akerman é uma cineasta de ficção, e com esse filme entrou no mundo dos museus como cineasta. Alguma coisa com o filme de Akerman assim apresentado participa de um apagamento da oposição entre *história* e *figura*.

Todos os fatos são banais, há desdramatização.

Chantal Akerman:

rostos, pedaços de ruas, carros que passam, ônibus, estações de trem e planícies, riachos ou mares, rios e arroios, árvores e florestas, campos e fábricas, e ainda rostos. Comida, interiores, portas, janelas, preparações de refeições, mulheres e homens, jovens ou velhos que passam ou que param, sentados ou de pé, às vezes até deitados, dias e noites, a chuva e o vento, a neve e a primavera.

É uma enumeração de coisas do real sem vontade de posicioná-las umas em relação às outras. E é um cinema não falado, ainda que sonoro.

Esse fenômeno, essa tendência, foi prefigurado nos anos 1970-1980 por artistas como Boltanski e seus filmes (*L’Homme qui Tousse* etc.) e, sobretudo, Alain Fleischer. Já nos anos 1970, este último introduziu a projeção no museu.

Essas experiências retroagiram sobre o cinema e fizeram com que os cineastas redescobrissem alguns procedimentos esquecidos de escrita cinematográfica. Por exemplo, antes de 1990, nenhum cineasta se arriscava a usar câmera lenta no cinema. A intervenção sobre a própria imagem estava absolutamente “proibida” desde os formalistas dos anos 1920. O cinema estava submetido a sua dominante de ontologia realista e ao princípio prioritário de reproduzir o real. Nos anos 1990, o cinema asiático chega com força à Europa, enriquecido por essa extraordinária contribuição dos trabalhos de artistas plásticos contemporâneos herdeiros, em certos casos, da corrente Fluxus, que utilizava o vídeo sob a forma de projeção ou em monitores. O mais “histórico” desses artistas é Nam June Paik, que fez

com que se reencontrasse a validade, a legitimidade estética da câmera lenta, da dilatação, da decomposição, na desconstrução das imagens.

Há um retorno da solicitação da acuidade sensorial do espectador, que não deixa de lembrar o que o cinema era em sua origem, antes de começar a contar histórias. Os primeiros filmes, quase sem histórias, privilegiavam a acuidade sensorial.

Hoje, buscam-se a dilatação do tempo e a sensação contra o sentido. Estranhamente, nos cineastas extremamente comerciais, inclusive e principalmente no contexto hollywoodiano ou no de Hong Kong, há uma procura deliberada da sensação contra o sentido.

Hoje, em termos puramente plásticos, o cinema recoloca a sensação no comando. Também é uma busca de ruptura da distância entre a imagem e o espectador, ao passo que o cinema clássico havia instaurado uma distância *bem temperada*. Por fim, um filme projetado em *loop* também tem tendência a se tornar quadro na mesma medida de sua infinitude. Nesse cinema que se expõe, algo participa da natureza de um devir-pintura paradoxal, enquanto os pintores freqüentemente recorreram ao cinema contra o academismo na pintura, contra a própria pintura (Fernand Léger, Marcel Duchamp...).

Jean-Luc Godard, em trecho do comentário ao filme *Les Enfants Jouent avec la Russie*:

A projeção foi inventada na prisão, a projeção só pode ter a ver com o confinamento. Em uma prisão de Moscou, Jean Victor Poncelet, oficial do exército de Napoleão, reconstrói, sem ajuda de anotação alguma, os conhecimentos geométricos que adquirira nos cursos de Monge e de Carnot. O tratado das propriedades projetivas das figuras, publicado em 1822, constituiu em método geral o princípio de projeção utilizado por Desargues para estender ao cônico as propriedades do círculo, que foram usadas por Pascal em sua demonstração sobre o hexagrama místico. Portanto, foi preciso um prisioneiro andando em círculos na frente de uma parede para que a aplicação mecânica da idéia e da vontade de projetar figuras sobre uma tela decolasse na prática com a invenção da projeção cinematográfica. Observemos igualmente que a parede inicial era retangular.

Portanto, Godard sempre pensou que a projeção, o ato de projetar, precede o registro do filme. Para ele, projetar é o ato primeiro e primordialmente ontológico do cinema. O ato de registrar a imagem já é, sempre segundo Godard, um ato de projeção: a projeção matemática, a projeção da perspectiva às quais a óptica remete.

Assim, eu quis frisar a que outro registro de imagens temos acesso com os artistas contemporâneos que projetam imagens em movimento nos museus. Até agora, a imagem de cinema estava ligada ao confinamento, ao agrilhoamento,

ao cativo (aliás, dizem que o olhar do espectador é *cativado* pela tela, pelo filme). Hoje, o visitante contemporâneo dos museus que encontra uma obra projetada não é mais cativo, “ele anda em círculos”, como quando da *invenção* tal qual a descreveu Godard. A visita a uma exposição de cinema identifica-se com um ato de filmagem.

CINEMA EM CONTRACAMPO

André Parente

André Parente é artista e pesquisador de novas mídias e tecnologias de comunicação, e doutor em cinema e filosofia pela Universidade de Paris VIII. Em 1987, torna-se professor e pesquisador da UFRJ, onde funda o Núcleo de Tecnologia da Imagem (N-Imagem). Entre 1977 e 2006, realiza inúmeros vídeos, filmes e instalações nos quais predominam a dimensão experimental e conceitual. Entre seus principais livros, destacamos: *Imagem-Máquina* (1993); *Sobre o Cinema do Simulacro* (1998); *O Virtual e o Hipertextual* (1999); *Narrativa e Modernidade: os Cinemas Não-narrativos do Pós-guerra* (2000); *Tramas da Rede* (2004); *Cinéma et Narrativité* (L'Harmattan, 2005); *Preparações e Tarefas* (2008).

Segundo Michel Foucault, um dispositivo possui três diferentes níveis. Em primeiro lugar, o dispositivo é um conjunto heterogêneo de discursos, formas arquitetônicas, proposições e estratégias de saber e de poder, disposições subjetivas e inclinações culturais. Em segundo lugar, a natureza da conexão entre esses elementos heterogêneos. E, finalmente, a formação discursiva resultante das conexões entre tais elementos. Essa perspectiva nos leva a compreender que a imagem que temos do cinema – uma sala escura onde é projetado um filme que conta uma história e nos faz crer que estamos diante dos próprios fatos –, e que chamamos de forma cinema, é uma formação discursiva, uma episteme, que faz convergir três dimensões em seu dispositivo: arquitetônica (a sala escura), tecnológica (sistema de captação e projeção da imagem) e discursiva (o modelo representativo hegemônico)¹.

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

Ao final de um século de domínio da forma cinema, gostaríamos de fazer duas ou três observações gerais. As grandes mudanças tecnológicas transformaram a produção, a distribuição e a recepção do cinema (o cinema sonoro, a televisão, o vídeo, a imagem digital), mas não enfraqueceram a forma cinema, pelo contrário, a fortaleceram. Entretanto, essas transformações chamam atenção para uma série de experimentações com o dispositivo cinematográfico que foram completamente recalçadas pela história do cinema, experiências estas resgatadas e discutidas ultimamente em torno

¹ Trata-se de um modelo de representação: “forma narrativa representativa industrial” (NRI, termo cunhado por Claudine Eizykman), “modo de representação instituído” (MRI, termo empregado por Noël Burch), “estética da transparência” (termo utilizado por Ismail Xavier). O cinema, como sistema de representação, não nasce com sua invenção técnica, pois leva algo em torno de uma década para se cristalizar e se fixar como modelo.

² No ensaio “Dickens, Griffith e Nós”, Eisenstein mostra quanto a estética nascente do cinema americano deve ao escritor inglês. Para ele, “Dickens deu à cinematografia americana muito mais do que a idéia da montagem da ação paralela”. EISENSTEIN, Sergei. *A forma do filme*. Rio de Janeiro: Zahar, 1990.

de dois campos de força teórico-práticos: o cinema expandido e o cinema de atrações. Atualmente vemos emergir um terceiro campo de experimentações que reúne em torno de si um outro conjunto de manifestações que se iniciaram no final dos anos 1980, e às quais se dá o nome de cinema de museu ou cinema de artista. Duas questões se colocam, desde logo: o que há de comum entre essas manifestações, e em que medida podemos articulá-las com um conjunto mais amplo de fenômenos com os quais elas se conectam como em uma nova formação discursiva?

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

O termo cinema de atração está relacionado a duas formas de interrupção do fluxo narrativo: autores como Roland Barthes e Jean-François Lyotard (e posteriormente Serge Daney, Laura Mulvey e Jacques Aumont, entre outros) chamaram atenção para a questão da parada da imagem. Tratava-se de analisar aquilo que – de natureza afetiva (ponctum), perceptiva (figural), política (feminismo) ou conceitual (releitura) – viesse a deslocar a imagem do fluxo narrativo no qual ela se insere. Para Lyotard, o cinema experimental (“acinema”) tinha duas tendências principais – a da velocidade máxima e a da máxima imobilidade – que rompiam com o movimento médio do cinema em geral, interrompendo seu fluxo narrativo. Por outro lado, mais recentemente, um grupo de teóricos do cinema (André Gaudreault e Tom Gunning) assumiu o termo cinema de atração como forma de chamar atenção para o fato de que o cinema dos primeiros tempos privilegiava a imagem em detrimento do fluxo narrativo.

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

A idéia de transformar o dispositivo do cinema em suas dimensões básicas (arquitetônica, tecnológica e discursiva) é o que, a nosso entender, se constitui como o denominador comum do cinema expandido, do cinema de atração e do cinema de museu. Recentemente, discutimos a fundo a noção de dispositivo. Não se trata aqui, neste curto

espaço de tempo, de retomar essa discussão. Digamos, de forma bastante simplista, que retemos do dispositivo seu aspecto relacional. O que é interessante no pensamento estruturalista (ou mesmo pós-estruturalista), que é um pensamento do dispositivo por excelência, é que ele procura pensar os campos de força e as relações que constituem os sujeitos e signos dos sistemas culturais. Para nós, há dispositivo desde que a relação entre elementos heterogêneos (enunciativos, arquitetônicos, tecnológicos, institucionais etc.) concorram para produzir no corpo social certo efeito de subjetivação, seja ele de normalidade e de desvio (Foucault), seja de territorialização ou desterritorialização (Deleuze), seja de apaziguamento ou de intensidade (Lyotard). O cinema expandido, o cinema de atração e o cinema de museu são, no nosso entender, novas formas de produção de subjetividade no cinema.

O dispositivo cinematográfico é, ao mesmo tempo, um conjunto de relações no qual cada elemento se define por oposição aos outros (presente/ausente), e no qual o espaço do ausente (imaginário ou virtual) se torna o lugar (é ele que torna visível) onde uma não-presença se mistura, ou melhor, se sobrepõe, a uma presença. O mesmo ocorre com o campo/contracampo. Segundo Burch, os procedimentos de representação do espaço-tempo do cinema clássico – os movimentos de câmera, as operações de decupagem, as regras de continuidade, a montagem – basicamente se resumem ao campo/contracampo, na medida em que eles convergem para a criação de um efeito único: o de embarcar o espectador na “viagem imóvel”. O campo/contracampo é um dos dispositivos importantes dos modelos de representação do cinema e surgiu nos filmes americanos em torno de 1910. Posteriormente, foi teoricamente formulado por Lev Kuleshov, interessado que estava em entender o processo de representação do espaço e do tempo no cinema americano. Em seu belíssimo livro *La Lucarne de l'Infini*, Noël Burch faz um levantamento exaustivo do nascimento dos procedimentos que culminaram com o nascimento do cinema clássico, por ele nomeado de modo de representação instituído (MRI), entre eles do campo/contracampo e de outras dispositivos de construção que lhe são conexos, como o *raccord* a 180 graus.

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

Procuramos explorar a questão do campo/contracampo para melhor entender de que modo a estratégia de embarcar o espectador na “viagem imóvel” típica da estética da transparência é ou não desconstruída ou transformada no cinema de exposição. A seguir, procuramos fazer uma pequena taxonomia da forma como os trabalhos problematizam o campo/contracampo. Trata-se de pensar as diferentes formas de utilização desse dispositivo no cinema de museu, como um modo de entender o processo de espacialização do cinema exposto. Embora o campo/contracampo seja

tematizado na obra dos grandes artistas contemporâneos – Douglas Gordon, Eija-Liisa Ahtila, Stan Douglas, Pierre Huyghe, Doug Aitken, Isaac Julien, Sam Taylor-Wood, Anthony McCall, David Claerbout, entre outros –, cujos trabalhos produzem uma reencenação e recriação da experiência do cinema, gostaríamos de aproveitar este artigo para comentar alguns trabalhos realizados no Brasil.

Trabalhos em campo/contracampo

Comentaremos a seguir quatro experiências em que o uso do campo/contracampo é tematizado e deslocado pela obra de seu uso mais freqüente, isso porque, como veremos, ao campo/contracampo é interposta uma série de elementos perturbadores.

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

O artista e fotógrafo Solon Ribeiro realizou uma série de vídeos e instalações intitulada *O Golpe do Corte* (2004-2008). Nesses trabalhos, Solon faz uso de uma coleção, herdada de seu avô, de cerca de 30 mil fotogramas retirados das películas. Esses fotogramas foram cuidadosamente colecionados e guardados em álbuns com o nome e o ano do filme e dos atores que representavam. Na verdade, os trabalhos quase-cinema de Solon estão estreitamente relacionados às *Cosmococas* (1973), de Hélio Oiticica e Neville d’Almeida, sobretudo no que diz respeito à violência da apropriação

das imagens de “pop star”. Em outros momentos, o trabalho de Solon ultrapassa o sentido da apropriação para se tornar uma espécie de arquivo vivo com uma dimensão performática suplementar, em que o artista interage com as imagens num jogo de campo/contracampo. Em um dos trabalhos da série, Solon aparece em um matadouro, em meio aos restos de bois mortos. As imagens dos fotogramas, cheias de glamour, são completamente violentadas por meio de gestos do artista, que interage com a carne, o sangue, as tripas e as imagens dos fotogramas projetados. Ora ele parece o Bandido da Luz Vermelha (personagem homônimo do filme clássico de Rogério Sganzerla), ora um Glauber Rocha em transe. Em um dos trabalhos, Solon utiliza fotogramas com legendas e cria um diálogo imaginário entre os personagens. Esses diálogos são permanentemente deslocados e desviados pelo fato de que não há continuidade, uma vez que cada ator/personagem é dotado de apenas uma fala, já que o artista só dispunha de uma imagem de cada um deles.

Em *Um, Nenhum e Cem Mil* (2002), Katia Maciel constrói uma nova experiência cinematográfica com as interfaces interativas de geração de diálogos. Por meio de imagens em primeiro plano de personagens que dizem frases de clichês amorosos (“Você nunca pensa em mim”, “Precisamos conversar”, “Eu te amo” etc.), o usuário pode intervir e formar novos diálogos entre eles. Assim, frases aparentemente inconseqüentes, proferidas por cabeças falantes selecionadas ao acaso, fazem surgir, por meio da interação do usuário, trocas narrativas repletas de significado e com expressão emocional. A cada escolha o sistema embaralha as frases, tornando os diálogos randômicos. A experiência conjugou o velho dispositivo do campo/contracampo na criação de novas possibilidades de narrativa por meio da construção de uma interface gráfica interativa. É curioso notar que, às vezes, os diálogos não funcionam e deixam perceber a artificialidade do processo. Em outros momentos, entretanto, duas frases absolutamente banais e clichês ganham vida e dão lugar a um diálogo verdadeiro. Esse trabalho nos faz pensar no princípio básico do campo/contracampo, o *efeito Kuleshov*. Para quem não lembra, o efeito Kuleshov foi uma das primeiras tentativas de formalização da montagem, criada em 1922 pelo cineasta e teórico russo Lev Kuleshov. A idéia de Kuleshov é que o sentido de uma imagem depende da montagem, ou seja, da justaposição dos planos. Nesse sentido, ele fez a experiência de campo/contracampo na qual alterna uma mesma imagem (um primeiro plano do rosto de um homem com expressão neutra) com imagens diferentes (um prato vazio, uma criança chorando e uma mulher nua), gerando, assim, três significações distintas: fome, ternura e desejo. No caso do trabalho de Katia Maciel, o mesmo ocorre, as mesmas frases, uma vez reordenadas pelo usuário, criam significações distintas: ora aparecem como diálogos clichês, ora ganham sentido renovado, como se o diálogo acabasse de ocorrer ali na nossa frente.

A questão do campo/contracampo aparece como uma questão central em minhas instalações. Em *Curto-circuito* (1979, filme 35 milímetros), um homem (Joel Barcelos foi ator e diretor de cinema, tendo filmado com grandes diretores, como Glauber Rocha, Júlio Bressane, Ruy Guerra e Bernardo Bertolucci) foge, não se sabe de quê. Ora ele foge a pé, ora de carro. Há uma atmosfera de opressão no ar (vivíamos numa ditadura). O filme não possui contracampo e, por essa

razão, não vemos se há ou não um perseguidor. Em uma versão instalativa duas imagens são projetadas em *loop* (2007, Museu de Arte Moderna, Rio de Janeiro). Em uma das telas, o homem foge a pé e na outra, de carro. Entretanto, há dois planos de passagem: ele vem correndo e entra no carro; ele pára o carro e sai correndo. Esses planos são utilizados para criar uma situação em que a instalação é um *loop* de dupla face. Enquanto na tela do campo ele foge a pé, na tela da esquerda ele foge de carro, sendo que, em um dado momento, tudo se inverte, na tela do campo ele entra no carro e na tela do contracampo ele sai do carro. Essa permutação possibilita criar uma situação em que o homem parece fugir dele mesmo, em uma espécie de trabalho circular, ao modo de Cortázar.

Trabalhos que inserem o contracampo no campo

Em *Passei-o* (2005), os artistas Gisela Mota e Leandro Lima criam uma videoinstalação que mostra um trilho de trem em plano fixo. Pouco acontece até o momento em que começamos a ouvir os ruídos característicos da aproximação da locomotiva. O sistema de som empregado é de grande potência, sobretudo no que diz respeito às baixas frequências, os graves, de forma que sentimos no corpo como se um veículo muito pesado passasse por ali, na galeria ou no museu. Os apitos vão se intensificando até o trem passar nos trilhos. Quando o trem passa, porém, vemos em cada um dos vagões imagens incrustadas, imagens que foram captadas pelos artistas da janela do trem e mostram a realidade de bairros populares e pobres das periferias urbanas por onde ele passou. Após uma enxurrada de imagens (em contracampo) inseridas nos vagões (campo), tudo volta à mesma calmaria de antes, até que o próximo ruído de trem comece novamente a ser aproximar. *Passei-o* joga com a inserção do contracampo no campo, como se o trem fosse um espelho que desse a ver a realidade periférica do espaço por onde passou, confundindo o espectador quanto ao que ele vê e ao espaço que ele ocupa.

Voracidade Máxima (2004), de Mauricio Dias e Walter Riedweg, é uma videoinstalação interativa que tem como tema a prostituição na economia globalizada por meio do trabalho de michês que trabalham em Barcelona. De posse de um controle remoto ou mouse, o espectador é instigado a escolher um michê entre 11 rapazes que aparecem deitados agonizando em um cruzamento urbano, onde se lê, no asfalto, o imperativo “voracidade máxima”. Como em um jogo interativo, uma vez ativado, vemos uma entrevista com um deles, realizada por um dos dois artistas (Dias e Riedweg). As entrevistas foram realizadas em ambientes que lembram as camas dos hotéis de programa. Entrevistador e entrevistado estão deitados em uma atitude que sugere intimidade. Entretanto, o rosto dos entrevistados é coberto com máscaras dos artistas. Essas máscaras são ao mesmo tempo uma forma de proteger a privacidade do entrevistado, mas também uma estratégia de desconstrução do dispositivo habitual dos documentários, que produz uma separação entre nós e eles, uma vez que os documentários convencionais partem do pressuposto mesmo dessa diferença. Ao projetar o campo (nós) nos contracampos (eles), *Voracidade Máxima* trabalha nos interstícios das relações, desocultando as relações de poder, de saber e de subjetividade.

Estereoscopia (2005) é uma instalação interativa baseada em duas imagens de um casal que se olha, em campo/contracampo. Um zoom infinito que envolve a imagem de duas pessoas fotografadas em campo/contracampo (dispositivo principal da representação audiovisual) reproduzindo, conceitualmente, a situação de uma imagem fractal (a parte contém o todo). O trabalho coloca inúmeras problemáticas conceituais importantes: o papel do *loop* na arte digital; a imagem fractal, em que as partes contém o todo; a disjunção da imagem e do som; a temporalidade nas imagens fotográficas. Nesta instalação procuramos realizar o que chamamos de poética fractal. O fractal se apresenta como uma dimensão intermediária capaz de nos fazer transitar entre o contínuo e o descontínuo, a ordem e a desordem, o local e o global, a parte e o todo, o campo e o contracampo. A dimensão fractal, intermediária, da instalação é múltipla. Há uma indiscernibilidade da instalação quanto à técnica. Não “sabemos” se é fotografia, cinema ou infografia. Por outro lado, quanto à imagem dos personagens, estamos sempre em uma dimensão intermediária, entre um e outro. Quanto à relação entre o som e a imagem, há outro paradoxo, pois o diálogo fala de uma interioridade especular – “quero ver o que você está vendo de mim dentro de você” – que é desmentida pela imagem, que é pura exterioridade, como na banda de Moebius. O diálogo é um discurso indireto livre, no qual eu é outro. Vertigem do mantra digital que multiplica o que se ouve no que se vê, sempre o mesmo que continua o outro, que sou eu, que é você. No jardim das delícias digitais, eu sou você e você sou eu, compartilhando uma profundidade virtual infinita.

Trabalhos que temporalizam a imagem pelo contracampo

Em *Entre Margens* (2004), incorporo, por meio de paisagens visuais e sonoras, a condição intermediária, virtual e metafísica, de “A Terceira Margem do Rio” (João Guimarães Rosa). De um lado, temos, em campo, a imagem do rio. “O rio muda, sem cessar: dia, noite, tarde, madrugada. A luz e o movimento das águas mostram que o tempo passa e não passa, pára e não pára, circula” (MACIEL, 2008). Do outro lado, em contracampo, temos a paisagem: “A terra permanece, a terra que, no movimento lento do capim, olha o rio sem pressa. No meio, entre, o espectador que vê, enquanto ouve uma voz sussurrar o conto. A voz inunda tudo com a palavra, onde tudo é sem cessar, o tempo todo. A palavra é forte. Desenha o filho que guarda o olhar do tempo. A espera pelo pai que foi e não volta. A tristeza de uma ausência que permanece. O neto no colo da filha que vem mostrar ao pai que nada vê. O silêncio da mãe que nada diz. O vazio do mundo na margem da vida: só paisagem. No final, as telas se tocam, por meio de um movimento panorâmico que transforma o rio em terra e a terra em rio” (MACIEL, 2008). O filme do rio termina no início do filme da terra e vice-versa, de forma que o rio e a terra são como as duas faces do mesmo filme, como na figura da banda de Moebius. Na verdade, em vários de meus trabalhos, a relação de campo/contracampo tem na geometria da banda de Moebius sua relação topológica. Temos sempre um único plano-sequência que passa por um estado A e um estado B, projetado diante do mesmo plano, mas sincronizado ao contrário. De tal forma que podemos dizer que o filme do campo é sempre um devir do contracampo, e vice-versa. O que eles mostram, em cada caso, muda: um homem que foge dele mesmo em um contexto de opressão kafkiano, onde qualquer coisa é motivo para nos sentirmos perseguidos; um pai que foi

morar em lugar nenhum, a terceira margem do rio; e um diálogo amoroso paradoxal (“eu quero ver o que você está vendo de mim dentro de você”).

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

Trabalhos que interpelam ou implicam o espectador

Os primeiros vídeos de Sonia Andrade, uma série de oito vídeos sem título que lhe consagrou como pioneira (1974-1977), possuem duas temáticas recorrentes: a TV e os gestos e atitudes da artista. O último vídeo da série reúne as duas temáticas. Nele, Sonia aparece diante de um “muro” de quatro aparelhos de televisão cinco vezes – “muro” é a forma como se convencionou chamar as instalações que envolviam uma disposição em muro de vários monitores. Nas quatro primeiras, entra para ligar cada um dos aparelhos em um canal diferente (Tupi, Globo, Record e Manchete – que, se não me engano, eram os canais existentes à época). Depois que o espectador teve bastante tempo para ver e identificar os tipos de imagens e programas, todos eles de uma banalidade atroz, Sonia entra em cena e, durante uma dezena de minutos, repete sem cessar: “Desliguem a televisão!”. Sua idéia é simplesmente testar a paciência do espectador, mostrando-lhe que sua passividade – o que explica que ninguém se levante contra a situação e desligue o aparelho – é o que dá sustentação ao sistema. Este trabalho, de grande força política, sobretudo se lembrarmos a época em que foi feito, em plena ditadura militar, implica o espectador, que supostamente está do outro lado, assistindo ao vídeo, e com a possibilidade de desligar o aparelho ou não.

Em 1978 realizei um filme-instalação intitulado *Os Sonaciremas* (1978), falso documentário sobre “uma tribo que se estende do Oiapoque ao Chuí” (metonímia de território brasileiro). “Os sonaciremas” é um anagrama perfeito de “os americanos”. O filme usa a tela de cinema para fazer “refletir”, literalmente, os espectadores em contracampo, verdadeiros objetos do filme. Na verdade, o filme não possui imagens figurativas, apenas pontas pretas e transparentes,

além de transições com *fade in/fade out*. Nele, não foi usada câmera nem moviola. O filme poderia ser comparado a uma tentativa de fazer uma imagem que viesse a espelhar a condição do espectador, como se este apenas alucinasse a sua posição/condição no dispositivo cinematográfico. Entretanto, o processo de ilusão que o cinema cria é tão forte que o espectador não se reconhece nas imagens (sonoras) dele criadas. O filme *Os Sonaciremas*, a exemplo das obras conceituais dos letristas, é ancorado na idéia de dispositivo, em sua acepção estruturalista. O filme se dá como o canto das sereias, puramente virtual, a partir do qual o espectador, em contracampo, é convocado a imaginar o que seria essa cultura descrita, que é a sua própria, mas que ele, no entanto, não pode perceber, porque ela está sempre a distância, como o lugar a ser percorrido.

Trabalhos que anulam o contracampo

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

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

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

Referências bibliográficas

BURCH, N. *La lucarne de l'infini*. Paris: Nathan, 1990.
BONITZER, P. *Champ aveugle*. Paris: Gallimard: Cahiers, 1982.
MACIEL, K. (Org.). Margens da palavra. In: *Transcinema*. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2008.
PARENTE, A. Cinema do dispositivo. In: PENAFRIA, M.; MARTINS, I.M. *Estéticas do digital*. Cinema e tecnologia. Covilhã: Labcom, 2007.
_____. Cinema de vanguarda, cinema experimental, cinema do dispositivo. In: COCCHIARALE, Fernando. *Filme de artista (1965-1980)*. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2008.

VIDEOPROJEÇÃO: O ESPAÇO ENTRE TELAS

Liz Kotz

Liz Kotz é crítica e historiadora de arte. Autora de *Words to Be Looked at: Language in 1960s Art* (MIT Press, 2007). Sua pesquisa analisa diferentes aspectos das artes midiáticas que emergiram a partir da segunda metade do século XX. É professora no departamento de História da Arte da Universidade da Califórnia, Riverside.

Como podemos desenvolver a teoria do vídeo como mídia, no momento de sua transformação tecnológica – talvez até seu desaparecimento técnico?

Há alguns anos, eu me lembro de ter ouvido um proeminente curador aclamar o trabalho de Tony Oursler, que usou projetores de vídeo, então recentemente disponíveis, para moldar cenas de *close-ups* de pessoas falando compulsivamente em pequenos suportes como marionetes, fazendo as figuras animadas aparecerem de modo assustador para cantar e falar. Na realidade, as esculturas de Oursler levaram os dramas do pequeno teatro de bonecos de seus primeiros vídeos para a galeria, onde os espectadores podiam andar entre as figuras e encontrá-las em um espaço tridimensional em escala quase natural. Para os espectadores do mundo da arte, as novas projeções de Oursler foram bem-sucedidas ao ir “além da caixa” – libertando o vídeo de sua histórica retenção dentro do monitor ou aparelho de TV. Esse antigo desejo da videoarte não é muito difícil de entender: os monitores são desajeitados, mal desenhados, e um lembrete constante do elo dessa mídia com a televisão, com o mobiliário doméstico, e todos os usos industriais degradados da tecnologia de vídeo. Montados na onipresente prateleira cinza de ambientes institucionais, os monitores tendem a perturbar o espaço da galeria ou do museu. É de estranhar que tão freqüentemente o vídeo seja confinado ao porão ou debaixo da escadaria? Quem entre nós não preferiria a imagem luminosa livre desse desajeitado suporte técnico?

Amplamente invisível na arte estabelecida em galerias nos anos 1980, em meados dos 1990 o vídeo aparece repentinamente em todos os lugares, na medida em que aumentam as grandes instalações suplantando as anteriores, de formas mais modestas, como vídeos de projeção *single channel*. Em exposições de museus, a divisão foi clara: enquanto os vídeos convencionais permaneceram marginalizados em “projeções” fisicamente segregadas, instalações e projetos esculturais podiam reivindicar espaço no salão principal. Passeando por galerias, exposições em museus e ubíquas feiras de arte e festivais internacionais, os espectadores agora encontram todos os tipos de imagens em movimento eletronicamente produzidas, as quais ainda referimos, ou reconhecemos, como “vídeo”. Na apresentação física eles abrangem dispositivos portáteis em miniatura e exibições computadorizadas até sistemas de circuito fechado, telas de plasma e múltiplas projeções, que mergulham os espectadores em ambientes audiovisuais em grandes salas.

Projeção – do latim *projectionem* (de *pro* + *jacere*), que significa “jogar para a frente, extensão, projeção” – indica distensão, deslocamento, transferência¹. Essencialmente, projeção é uma forma de geometria modelada nas propriedades dos raios de luz: permite-nos desenvolver, de um ponto fixo, grande quantidade de correspondências regulares entre dois planos ou entre um plano de figura bidimensional e o espaço tridimensional. Como tal, a geometria projetiva é um meio de racionalizar a visão e o espaço, dando base para a tradução perspectiva, cartografia e arquitetura. Mas o conceito de projeção pode implicar relações tanto no espaço como no tempo, e o termo carrega antigas ressonâncias figurais de mudança e transmutação, bem como de planejamento. Por sua natureza, a projeção carrega capacidades inerentes de distorção e ilusão, bem como uma correspondência racional – por extensão, o conceito psicanalítico implica uma confusão entre interno e externo, entre vida psíquica interior e realidade exterior. Com suas raízes nos espetáculos de lanterna mágica do século XVII, as formas modernas de “entretenimento na tela” repousam nessas ambivalências. Como sabemos, a imagem projetada traz à tona fantasias: elas nos convidam a ver coisas que não estão lá. E elas induzem formas específicas de audiência, engendrando uma mobilidade psíquica paradoxalmente dependente de uma imobilidade física.

Inspirando-nos em décadas de teoria do cinema, podemos mapear como as técnicas de projeção oferecem modos de junção com um espaço, uma imagem e um objeto. Essas relações são curiosamente entrelaçadas: não somente a posição fixa do espectador parece estabilizar um sistema de relações visuais, mas os teóricos têm se esforçado para argumentar que a aparente unidade e estabilidade desse objeto é em si uma propriedade do sistema óptico. O cinema, é claro, demonstra mais visivelmente a força dessa orquestração, mas seus efeitos estão em todos os lugares em nossa cultura. Atualmente, enquanto a exibição de filmes permanece confinada ao formato teatral, separando o espaço da imagem dos outros espaços vividos, o vídeo permite potencialmente mudar as imagens para entrar e interpenetrar todos os tipos de espaços arquitetônicos e urbanos. Com sua grande mobilidade e flexibilidade técnica, o vídeo parece oferecer todos os tipos de valiosas possibilidades para repensar e reestruturar essas relações essenciais – entre o objeto visto, imagem em movimento ou parada, espaço arquitetônico e tempo – que são tão fundamentais para a cultura visual moderna.

Em Nova York, a reaparição da projeção de vídeo chegou ao seu limiar por volta de 1993, com duas exposições na David Zwirner Gallery que anunciaram as ambições espaciais e esculturais de um novo trabalho em vídeo. Em maio, o artista Stan Douglas, baseado em Vancouver, mostrou *Hors-Champs* (1992), uma instalação apresentando duas gravações separadas de uma sessão de free jazz em lados opostos de uma tela fina, suspensa diagonalmente no meio de uma sala, que estava vazia exceto por dois projetores de três tubos, montados perto do teto em cantos opostos. Os espectadores passavam vários minutos circulando o trabalho para registrar as diferenças entre as duas projeções, que eram vagamente baseadas nos documentários televisivos do estilo *verité*. Scott Watson comenta sobre o vídeo:

¹ *Oxford English Dictionary*, 2. ed., 1989.

Em um lado está o filme de Douglas de uma sessão documentada no estilo dos anos 1960. A câmera segue cada músico à medida que este introduz o tema musical. Do outro lado da tela, Douglas fez um vídeo a partir de outras cenas que não foram incluídas na primeira edição, registrando o momento em que os músicos não estão tocando.²

O título do trabalho traduz como “fora do campo” ou “fora de alcance”, e, conforme nota Douglas, a projeção bifurcada “apresenta a espacialização da montagem”³.

Em *Evening* (1994), Douglas continuou a justaposição espacial de canais simultâneos, projetando três noticiários do final dos anos 1960, lado a lado, fazendo com que suas trilhas sonoras se esvaíssem e parcialmente se afogassem umas nas outras. Ao usar telas múltiplas para demarcar espaços culturais irreconciliáveis, tanto *Hors-Champs* como *Evening* ativam a localização e a posição da observação como análogos espaciais de topografias sociais maiores. Porém, como atestam os projetos subseqüentes, o interesse mais profundo de Douglas está em recriar os códigos e convenções da mídia dominante. Como o fotógrafo Jeff Wall, Douglas cuidadosamente remonta e filma cenas talhadas para assemelharem-se a artefatos históricos, em vez de usar cenas coletadas. Com o tempo, a virtuosidade técnica dessas recriações impulsionou Douglas a produzir propriamente filmes. Em uma entrevista de 1997, ele descreveu *Hors-Champs* e *Evening* como “essencialmente esculturais (...) na medida em que tudo está na sala, como as três zonas de som em *Evening*, e a tela em que você anda em volta em *Hors-Champs*”, reconhecendo que suas projeções de vídeo subseqüentes se tornaram “mais como filmes, com uso da tela como no cinema”⁴. E, realmente, os projetos cinematográficos mais convencionais de Douglas, de *Subject to Film: Marnie* (1989) a *Win, Place or Show* (1998), revelam seus investimentos nas preocupações narrativa e formal de Hollywood, e trabalhos excessivamente cenográficos, como *Der Sandmann* (1995), mostram preocupações pictóricas que estão mais próximas do *tableau* fotográfico encenado de Wall ou Gregory Crewdson do que das preocupações espaciais ou conceituais da arte visual pós-minimalista. Para aqueles que se lembram da mudança das investigações perceptivas do pós-minimalismo para o trabalho de “nova narrativa” dos anos 1970 e 1980, a adoção impregnante da narrativa pelo mundo da arte não foi necessariamente encorajadora. A videoarte se tornaria, outra vez, apenas um meio de fazer filmes ruins?

Mais tarde, naquele mesmo ano, a artista baseada em Los Angeles Diana Thater apresentou *Late and Soon, Occident Trotting* (1993), uma projeção em duas partes que reproduzia a estrutura de sua instalação *Oo Fifi: Five Days in Claude Monet’s Garden* (1992), que havia sido mostrada em Santa Mônica no outono anterior. Na sala da frente da David Zwirner Gallery, a cena de uma paisagem modificada psicodelicamente é projetada nas paredes da galeria e nas janelas frontais em direção à rua. Cobertas por gel semitransparente de densidade neutra, as janelas deixavam a luz ambiente entrar

² WATSON, Scott. Against the habitual. *Stan Douglas*. Londres: Nova York: Phaidon, 1998. p. 59.

³ DOUGLAS, Stan. Interview: Diana Thater in conversation with Stan Douglas. *Stan Douglas*, 12. Tal espacialização da montagem logo se tornaria ubíqua nas videoinstalações narrativas mais convencionais de, por exemplo, Eija-Liisa Ahtila e Sam Taylor-Wood.

⁴ DOUGLAS, op. cit., p. 15.

durante o dia – às vezes quase desbotando a cena projetada – e deixavam as projeções serem vislumbradas do lado de fora. Após o anoitecer, as pulsantes figuras silenciosas pareciam emanar de um clube ou salão de dança vazio. Como já era de hábito, Thater modificou a calibração dos raios de luzes vermelha, verde e azul do projetor, distorcendo as cores e abstraindo a imagem em séries sobrepostas de fragmentos monocromáticos. Na sala de trás, a segunda parte da instalação inverteu esse esquema, na medida em que três projeções de cor única convergiam para produzir uma imagem composta destoante.

Em textos e entrevistas, Thater repetidamente relaciona seu trabalho à redução formal e à experimentação do filme estrutural. Apesar dessa retórica, sua base formal e referências históricas situam-se mais próximas da pintura panorâmica de paisagens. Usando a projeção fora do padrão de saturação para conferir um tipo de impressionismo do brilho diurno, Thater joga com as possibilidades formais da luz ambiente e da arquitetura existente. Em contraste, por exemplo, com trabalhos externos de Krzysztof Wodiczko, que nos anos 1980 ficou conhecido por projetar transparências de temática política em edifícios e monumentos, a paisagem “natural” de Thater e seus temas quase pastorais excluem o espaço urbano público e referências históricas mais evidentes. Ao mesmo tempo em que suas projeções exploram a intersecção de espaços internos e externos, elas também os empregam como pano de fundo cênico e não como localizações históricas ou parâmetros estruturais. Assim, o deslocado interior burguês do jardim de Monet é referência para as instalações de Thater, que casualmente orchestra interações dispersas com aqueles que se movem através do espaço. Apesar dos escritores se esforçarem para enaltecer as “instabilidades construídas” que desordenam o sistema de Thater – ressaltando as “lentes de projeções distorcidas”, “separações estroboscópicas de cores”, “defectivos aparatos ópticos” e “imagens distorcidas” que habitam seu trabalho⁵ –, tais explicações negligenciam como essas mesmas instabilidades são programadas, controladas e designadas para gerar efeitos pictóricos. Como Oursler, Thater insistentemente coloca em primeiro plano os seus aparatos técnicos – espalhando monitores, projetores, cabos e equipamentos por todo o espaço – precisamente porque esses materiais funcionam como suportes. Os corpos dos espectadores podem bloquear temporariamente as imagens projetadas, jogando sombras na parede, mas tais interrupções não alteram nem acrescentam ao trabalho nenhum outro significado. Apesar de uma retórica derivada do minimalismo, esses elementos “interativos” têm pouco em comum com, por exemplo, as primeiras videoesculturas, como os corredores de Bruce Nauman, que, para ativar o trabalho, exigiam a entrada do espectador em uma estrutura arquitetônica reduzida.

Na medida em que se tornou um tipo de *doxa* no meio, críticos e curadores simpatizantes têm procurado determinadamente posicionar os novos trabalhos de projeção de vídeo como reinvestigações dos modelos fenomenológicos propostos pelos artistas no final dos anos 1960 e início dos 1970, como Nauman, Vito Acconci, Peter Campus e Dan Graham. Entretanto, Douglas e Thater incorporam o espaço tridimensional e deslocam os espectadores para dentro de suas instalações, cuja base estrutural se fundamenta possivelmente nos meios pictóricos bidimensionais

⁵ Ver, por exemplo, GARDNER, Colin. No guarantees, they're wolves: structure, movement and the dystopic. In: *Diana Thater: China*; e MARTIN, Timothy. What cyan said to magenta about yellow. In: *Diana Thater: China*. Chicago: Renaissance Society, 1996.

(fotografia e pintura, respectivamente) e não no procedimento ou nos modelos de duração que estimularam os primeiros vídeos. De fato, a despeito de algumas semelhanças momentâneas com esse projeto histórico anterior, a orientação pictórica e narrativa de artistas como Douglas, Thater, Doug Aitken e Douglas Gordon os alinha com as fotografias coloridas em escala monumental de Jeff Wall, Cindy Sherman ou até Andreas Gursky. Não é coincidência que o trabalho de Wall em backlights de grandes dimensões – encenando um retorno às antigas funções pictóricas com todos os recursos da comunicação de massas contemporânea – seja uma referência para muitos artistas mais jovens. Com seu *tableau* “cinematográfico” cuidadosamente encenado e extremamente sentimental, tanto a fotografia de larga escala quanto a videoprojeção estão estrategicamente suspensas entre as aspirações de alta cultura da pintura e o apelo da cultura popular de Hollywood. E ambas as tendências direcionam-se para o grande monitor de tela plana ou tela de plasma – meios técnicos de apresentar campos luminescentes de cor que, em última instância, são pinturas high tech.

Essa proximidade com a pintura e o cinema é, em grande parte, o que fez a projeção de vídeo tão atraente para os artistas contemporâneos. Tecnicamente, essa mudança foi facilitada pela disponibilidade de projetores portáteis e mais baratos no início dos anos 1990. Projetados para o mercado de eletroeletrônicos, esses aparelhos não precisavam mais de salas escuras e espaços de exibição quase teatrais, necessários para os modelos antigos de três tubos de luz. Na realidade, os novos projetores libertaram a imagem de vídeo de seu formato histórico, o monitor de televisão – e da sua localização secundária, em pequenas salas de exibição semelhantes ao cinema. Separados desses locais e meios de exibição convencionais, as imagens de vídeo proliferaram de diversas maneiras e configurações. Para artistas como Oursler, os novos aparelhos permitiram uma condição crucial de criação, possibilitando que as imagens projetadas fossem além da caixa que há tanto tempo as continha. Ainda que tanto Douglas como Thater usassem os antigos projetores de três tubos de luz, suas instalações desalojaram a projeção dos ambientes das salas de cinema tradicionais e das convenções em relação ao espectador⁶.

A própria Thater buscou trabalhos que

iriam permitir que o vídeo falasse sobre si mesmo – em uma linguagem endêmica a ele. Da mesma forma como os produtores de filmes estruturalistas usaram o “filme” de modo a revelar uma materialidade, uma figura e uma forma que o caracterizasse, devemos ser capazes de fazer o material “vídeo” falar sobre um sinal, fita, câmeras de vídeo, monitores e projetores.⁷

⁶ A disponibilidade do equipamento doméstico permitiu ao vídeo tornar-se “uma ferramenta como qualquer outra”, não exigindo mais treinamento técnico especializado nem perícia. Da mesma forma que a profusão pós-guerra dos baratos equipamentos de 16 milímetros e dispositivos educacionais como os retroprojetores abriu um espaço para a produção de filmes amadores e experimentais nos anos 1950 e 1960, e a disponibilidade no final dos anos 1970 de câmeras e equipamentos fotográficos para o consumidor ajudou a liberar “os artistas que usavam a fotografia” dos domínios codificados da fotografia artística, a nova disposição de câmeras de vídeo, videocassetes e sistemas de ilhas de edição ajudou a impulsionar o vídeo para fora dos domínios confinados em guetos da videoarte, que se consolidou nos anos 1980 e o isolou da prática usual das artes visuais.

⁷ THATER, Diana. I wanna be your dog. *Diana Thater: China*. Chicago: Renaissance Society, 1996. p. 12

Recorrendo a antigos discursos modernistas sobre a especificidade da mídia, Thater declara que o vídeo “exibido em um monitor como a televisão (...) subordina-se aos códigos de outra mídia”⁸ – estranhamente ignorando que a TV edificou a “história do vídeo e sua linguagem”, mesmo que agora as formas e os usos do vídeo se estendam muito além do televisivo.

Essa patente repressão do monitor de TV e a particularmente extensa relação dessa mídia com a comunicação de massas assombram os trabalhos de videoprojeção. A teledifusão derivou do rádio e não do cinema, entretanto o discurso está ausente do que se tornou uma prática tipicamente pictórica. Ao configurar a arquitetura da exibição no tamanho da projeção, os artistas efetivamente reduziram a ênfase na estrutura retangular da imagem, esquivando-se do uso do vídeo como uma substituição da “pintura”. A mudança para a parede como uma moldura preexistente não apenas adapta o retângulo via arquitetura, mas também apaga a extensão na qual a estrutura do *tableau* permanece embutida na tecnologia do vídeo. Substituir uma pequena caixa – o monitor – por uma maior – a sala – dificilmente nos permite escapar da lógica do aparato. Ao mover o dispositivo mecânico para fora do alcance da visão, tipos mais novos de projeção rotineiramente eliminam a tecnologia própria do monitor. Mesmo assim, está claro que não podemos mais nos voltar de maneira convincente para uma antiga estratégia modernista de “desnudar o dispositivo” como um antídoto, já que tais manifestações se tornaram há muito tempo posturas maneiristas. Conforme a tecnologia do vídeo vai se incorporando à parede e ao receptáculo arquitetônico, a investigação artística sobre a mídia deve levar isso em consideração.

Apesar desse amplo conjunto de possibilidades, no final da década de 1990 a maioria dos trabalhos em projeção de vídeo moveu-se enfaticamente em direção ao cinema como conteúdo e forma. Para muitos artistas, a atual tecnologia de vídeo é incidental, uma ferramenta eficiente para distribuir imagens, mas não uma mídia em si mesma. Os trabalhos narrativos de Eija-Liisa Ahtila, Shirin Neshat, Sam Taylor-Wood e Jane e Louise Wilson, por exemplo, empregam o vídeo para gerar novas permutações de cinema multiprojetado simultaneamente. Talvez inevitavelmente os críticos lamentem a confusa disposição das salas desajeitadamente divididas e escurecidas nas quais o vídeo era tão freqüentemente exibido – particularmente as queixas sobre o labirinto de cubículos escurecidos com projeções progressivamente indistinguíveis na Bienal de Veneza em 1999. O então onipresente formato “caixa preta” das exposições contemporâneas sugeria que a tecnologia de vídeo fora assimilada dentro das antigas convenções fílmicas – ao mesmo tempo em que associava o filme a novas formas de audiência, diversificada e em trânsito, em vez de fixa e exclusiva para a exibição.

A relação artística entre o vídeo e o cinema não é incidental. Em câmera lenta e avanço da imagem quadro a quadro, o vídeo nos convida a reler e reconstruir o cinema – a romper o fluxo cinematográfico, a trazer cenas efêmeras para nossa atenção e recompor suas partes em outras formas. Antes, tais oportunidades de rever e recriar o cinema eram

raras, até preciosas. O legendário *Tom, Tom, the Piper's Son* (1969), de Ken Jacob – uma performance com projeção, mais tarde finalizada como um filme de *found footage* refotografado –, exigiu anos de trabalho detalhado utilizando uma *optical printer* e projetores. Agora as novas tecnologias talvez façam com que esses procedimentos sejam facilitados, como em vários projetos recentes de “refotografia” que não passam de exercícios acadêmicos banais, com inúmeros jovens artistas refilmando ou remontando momentos cultuados do cinema clássico, ou recriando antigas seqüências de fotografia documental do pós-guerra em mídias eletrônicas mais recentes.

24 Hour Psycho (1993), de Douglas Gordon, talvez seja um dos trabalhos de arte mais representativos que empregam a tecnologia do vídeo para dissecar filmes clássicos – efetivamente retomando os clássicos remakes do início dos anos 1980, próprios da mídia da época. É claro que parte do apelo da fotografia pós-moderna está em sua sagaz espetacularização das práticas conceituais anteriores. Usando sua “combinação de oito etapas” de baixa tecnologia (cortes, colorização, planos desfocados, e assim por diante), Richard Prince estruturou e rearranjou a seqüência de imagens genéricas de anúncios e produções amadoras. Mas, mesmo quando trabalhou com cânones como os conhecidos anúncios do homem de Marlboro, as reproduções peculiares de Prince encontraram algo novo e até profundo nesses clichês. De modo um tanto análogo, Gordon usou o vídeo para deter a narrativa e inverter o seu fluxo como uma série de instantes compreensíveis e durações prolongadas, em projetos delineados a partir de *The Searchers* (*5 Year Drive-by*, 1995), de John Ford, e *Taxi Driver* (*Through a Looking Glass*, 1999), de Martin Scorsese. Mas essas proposições tornaram-se fórmulas, na medida em que Gordon trouxe progressivamente procedimentos arbitrários para filmes que já eram reconhecidos. Sinalizando uma proposta distinta da aversão de Gordon a operações mais difíceis e que enfatizam o “processo”, a instalação de Steve McQueen na *Documenta 11*, *Western Deep* (2002), introduziu de modo convincente a experiência histórica atual (uma descida de quase 25 minutos em uma mina de diamantes na África Meridional), semelhante às seqüências de longa duração dos filmes experimentais e dos vídeos pioneiros. Em comparação, *24 Hour Psycho* se assemelha à descoberta fortuita de um aficionado usuário de videocassete. E a cultuada ignorância de Gordon sobre os precedentes vanguardistas é que tornou seu trabalho passível de ser promovido a rasura institucional⁹.

Além de fornecer um modo de refazer o cinema, o vídeo permitiu aos artistas investigar a projeção em si como um tipo de mídia ou material. Como qualquer um que trabalha com o formato logo descobre, a projeção oferece uma imaterialidade tremendamente atraente: a imagem projetada está lá e não está. Falando sobre um programa inicial de cinema expandido na Filmmakers’ Cinematheque em 1965, Jonas Mekas apontou “o trajeto quase mítico em direção à

⁹ Particularmente na Inglaterra, uma ignorância intencional no passado recente parece ter fornecido uma permissão sem fim para remodelar no presente cópias baratas convenientes ao espectador. Enquanto um grau de amnésia histórica pode libertar esses artistas do academicismo ostensivo, também pode desprovê-los do suporte conceitual das estratégias que usam. De todos os protestos que envolveram o 2001 Turner Prize de Martin Creed, por sua instalação *The Lights Going On and Off*, ninguém na imprensa especializada notou a semelhança do trabalho com os projetos dos artistas George Brecht ou David Tudor, no início dos anos 1960 – ambos afiliados a John Cage, que obviamente abriu espaço para tais atos prolongados de vazio. Demonstrando ignorância, artistas mais jovens e bem-sucedidos freqüentemente declaram sua cumplicidade com esses padrões de rasura histórica. Seria difícil imaginar o Museum of Contemporary Art de Los Angeles, que permitiu uma restrospectiva de Douglas Gordon, então com 34 anos, montando retrospectivas de artistas mais antigos, como James Benning, Simone Forti ou Yvonne Rainer. Ver FERGUSON, Russell et al. *Douglas Gordon*. Los Angeles: Museum of Contemporary Art, Cambridge: MIT Press, 2001.

⁸ THATER, op. cit., p. 11.

experiência de pura emoção, cor e luz” que animava o trabalho¹⁰. No vídeo também brilhantes raios de luz pulverizam cores nas superfícies, produzindo imagens esvaecidas aparentemente livres de qualquer suporte técnico. E enquanto os monitores de TV e a projeção em salas de cinema tendem a posicionar os espectadores em uma relação relativamente fixa, frontal com a imagem, projeções em escala ambiental envolvem os espectadores, permitindo que entrem nos espaços da imagem não evidentemente mediados pela formalidade de uma moldura ou tela.

E, assim, os ambientes imersivos produzidos pela projeção de vídeo e pelas novas tecnologias de imagem inevitavelmente estendem e reconfiguram os projetos dos anos 1960 de “cinema expandido”. Não como o vídeo de hoje em dia, aquele movimento arrastou modelos estéticos e sociais amplamente conflitantes para sua prática. Com raízes em eventos e ambientes multimídia, dançarinos e artistas afiliados à Judson Church, de Nova York, usaram filmes, slides e projeções para acompanhar o movimento; a sua estética baseada em colagem tendia a favorecer uma profusão de imagens e camadas. Mais ou menos na mesma época, cineastas do filme estrutural como Tony Conrad, Paul Sharits e Michael Snow exploraram as propriedades básicas do aparato cinematográfico, isolando cada aspecto – granulação, película, fotograma, flicagem, movimento, tela etc. – e as sujeitaram a uma cuidadosa análise. Em contraste a essa específica investigação sobre a mídia do filme, novos artistas “multimídia”, como Stan van der Beek, Jordan Belson e Scott Bartlett, usaram agressivamente a multimídia – filme, slides, luz, movimento, som – para produzir máximo impacto sensorial. Abraçando de forma otimista as novas capacidades perceptivas que uniram o tecnofuturismo mcluhanesco à cultura hippie da droga, os *light shows* e performances de filmes dos anos 1960 se aproveitaram da projeção para criar audiovisuais em analogia aos estados alucinatórios, colapsando mundos exteriores e interiores. Defendendo “a rede de intermídia do cinema e da televisão, que agora funciona como nada menos que o sistema nervoso da humanidade”, Gene Youngblood excepcionalmente previu a elevada sinestesia das novas tecnologias eletrônicas, substituindo antigas formas de arte, como a pintura, e facilitando novas formas de subjetividade em seu despertar: “Quando dizemos cinema expandido nós realmente queremos dizer consciência expandida”¹¹.

Como o historiador de cinema David James argumentou, o movimento do cinema expandido foi organizado ao redor de dois pólos: filmes mais formalmente orientados concedendo “prática meditativa ou experiência visionária” e trabalhos ritualísticos “integrados a situações sociais mais dinâmicas que aquelas do teatro convencional”¹². Ambos os modelos, “visionário” e “situação social”, ressurgem vigorosamente no presente – testemunham a integração do vídeo nos tipos de espaços sociais recriados que periodicamente habitam as mostras de arte, museus e espaços alternativos.

¹⁰ MEKAS, Jonas. *Movie journal: The rise of a new American cinema 1959-1971*. Nova York: Collier Books, 1972. p. 209.

¹¹ YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded cinema*. Nova York: Dutton, 1970. p. 41.

¹² JAMES, David. *Allegories of cinema: American film in the sixties*. Princeton: Princeton University Press, 1989. p. 127. Para James, os formatos de exibição reconfigurados e as experiências radicalmente alteradas da vanguarda dos anos 1960 representaram uma extensão necessária do projeto utópico do *new American cinema*. Entretanto, a tendência de James de equacionar disposições físicas com relações sociais e psíquicas o levou a superestimar o potencial liberador desses modos “expandidos”. Menosprezando as cabines de visão constritiva que o produtor australiano de filmes Peter Kubelka projetou para Anthology Film Archives, que “imobilizou e aprisionou o espectador como um consumidor visual monadário, reprimindo até a interação social permitida no teatro comercial”, James aplaude as dimensões improvisadas e utópicas do cinema expandido: “Interrompendo a história do cinema como autoridade e disciplina, o *light show* multimídia descobriu a si mesmo em uma dança contra a repressão somática” (p. 132).

Entretanto, diferentemente de seus precursores, que buscaram meios técnicos para gerar novas formas de vida coletiva, os atuais artistas multimídia apropriaram-se amplamente dos modelos narrativos preexistentes, das formas de matéria-prima e dos formatos de exibição baseados em galerias.

Embora seu tom pareça nostálgico, a consideração de James sobre o cinema expandido dos anos 1960 ressoa de forma assustadora nas reivindicações feitas para o vídeo e a multimídia hoje em dia: “A própria projeção torna-se o lugar da criatividade”, ele afirma, “onde a passividade somática do consumo da sala de cinema é substituída pelo compromisso e êxtase”¹³. “No lugar do restritivo retângulo da tela do filme e da conclusão da narrativa (...) as projeções oferecem um campo visual tridimensional, sem matriz espacial ou temporal, que particularmente dispersa em vez de unificar a subjetividade”¹⁴. Nessa visão, os novos espetáculos participativos organizados em locais de contracultura e espaços de filmes vanguardistas fornecem uma atmosfera de improvisação coletiva e sobrecarga sensorial, “tudo combinado em uma experiência de transformação contínua, envolvente, pansensual que pode ser adentrada ou abandonada de acordo com sua vontade”, indistintamente da “alucinação da projeção interior”¹⁵.

Afirmações quase idênticas podem ser encontradas na literatura sobre videoinstalações, que inquestionavelmente afirma que os novos espetáculos de mídia imersiva provêm formas genuínas de experiência não-subliminar e antidisciplinante. Reprimindo os absolutos modelos psicanalíticos e teóricos que elas citam, recentes considerações da crítica da arte empregam enfaticamente a percepção reduzida do aparato fílmico, equacionando a posição do espectador com a literal posição física do observador – móvel, fixa, jogando uma sombra na imagem etc. Daniel Birnbaum, por exemplo, sugere que a câmera móvel de Doug Aitken “empurra a subjetividade do observador ao ponto onde o modelo fenomenológico da experiência se rompe”, propondo isso de modo sufocante nas instalações multi-telas de Aitken: “Este espaço mais complexo permite a participação do observador, mas também traz a unidade e estabilidade do observador para a questão. Em trabalhos como *Electric Earth* (1999) e *Into the Sun* (1999), a complexidade não apenas tem a ver com as múltiplas projeções, mas com o envolvimento ativo dos espectadores que decidem seu próprio caminho, ao se movimentarem pelas instalações. Tal multiplicidade cinestética e perceptiva não pode mais ser pensada em termos de uma experimentação harmoniosa do sujeito”¹⁶. E que mesmo os produtos mais padronizados do cinema clássico de Hollywood dificilmente podem ser considerados por produzir tal “experimentação harmoniosa do sujeito”, isso parece ter escapado de tais comentários.

Neste momento já estamos todos familiarizados com as contradições que Walter Benjamin diagnosticou há mais de

¹³ JAMES, op. cit., p. 132.

¹⁴ JAMES, op. cit., p. 134. Apesar da sua aparente adoção de tal retórica liberadora, James está bem ciente das complexas complicações tecnofuturistas do cinema expandido: “A abertura do campo óptico, e a liberação conceitual e cinética do espectador dentro dele, foi frequentemente construída como análoga a ou promonitoria de” mudanças nas quais “a engenharia da percepção iria correr em paralelo com os desenvolvimentos nas indústrias de comunicação eletrônica” (p. 134).

¹⁵ JAMES, op. cit., p. 135.

¹⁶ BIRNBAUM, Daniel. That’s the only now I get: Space and experience in the work of Doug Aitken. In: *Doug Aitken*. Londres: Phaidon, 2001. p. 67.

70 anos entre “valor da exibição” e os atributos produzidos pela aura do objeto de arte. Entretanto, a situação do vídeo face ao museu manifesta um novo grupo de conflitos estruturais elevando-se entre os diferentes modos históricos de “exibição”. Como o curador Chris Dercon sugere, parte do atrativo que a mídia especializada ressalta em relação aos museus é a capacidade de atrair diferentes audiências, tratando-as como espectadores, ao usar técnicas apropriadas do entretenimento de massa, feiras e da comunicação¹⁷. Mas, na medida em que os museus se esforçam para acomodar as novas formas de mídia, transformando os convencionais cubos brancos em onipresentes caixas pretas, formatos high tech de exposição da cultura moderna consolidam-se desajeitadamente com modelos mais antigos de práticas associadas a objetos únicos. Apresentados pela crescente ação educativa dos museus e pela publicidade como suplementos técnicos para exposições convencionais, crescentes aparatos de audioguias, websites, publicações e guias gradualmente superam as obras expostas¹⁸.

No que agora parece ser um passado distante, os antigos filmes experimentais, vídeos e performances interromperam a forma e a função da galeria e do museu, substituindo colecionáveis objetos únicos por experiências temporais, que poderiam ser completamente efêmeras ou infinitamente reproduzíveis. A arte, conhecedora da mídia de hoje, é feita para reprodução e exibição. Os artistas criam projeções de vídeo do tamanho de paredes para preencher os espaços gigantescos dos museus contemporâneos, espaços que também abrigam esculturas minimalistas e pós-minimalistas. Em um mundo da arte direcionado pela publicidade, sem qualquer meio de determinar valor, exceto o do mercado, uma perspicaz junção de habilidade técnica, sensibilidade maneirista e apelo fotogênico prevalece. Não é coincidência que os artistas tão freqüentemente dependam de produtos “secundários”, particularmente fotografias coloridas, para subsidiar suas instalações de ampla escala. Acentuadamente estilizadas e projetadas para exposição, as projeções de vídeo parecem encenadas para produzir as fotografias de colorido impressionante que aparecerão em revistas, catálogos e escritórios das galerias. As atuais formas efêmeras e site specifics têm suas bases asseguradas: como todas as boas atrações turísticas, oferecem uma linha completa de produtos subsidiados para os colecionadores levarem para casa.

Com seu recente projeto *Sleepwalkers* (2007) no MoMA, combinando conteúdo narrativo cheio de clichês com uma ofuscante técnica de multiprojeções, Doug Aitken é como o avatar da videoarte com um tom de decoração de vitrine de alta tecnologia. Apesar do resistente mito do engajamento crítico ou político das formas de mídia-arte, os artistas

comercialmente bem-sucedidos de hoje, como Aitken, abraçam com satisfação os ditames da cultura do espetáculo. Se projetos anteriores de artistas como Acconci e Nauman recriaram a experiência subjetiva do capitalismo tardio, como tolerância, submissão e sujeição disciplinar, quando reciclados por artistas contemporâneos como Matthew Barney, mesmo essas alegorias de longa duração podem ser polidas, embelezadas e transformadas em entretenimento. Entretanto, essa virada estava longe de ser auto-evidente – e tampouco é tão exclusiva como o sucesso totalmente visível que certos tipos de trabalho fazem parecer. Afinal, os antigos projetos de baixa tecnologia de artistas como Aitken, Barney e Thater foram inicialmente vistos como esforços para integrar as dimensões processuais e pictóricas. E, apesar da rápida transformação para o monumental, o período de 1993-1994 também viu exposições de videoprojeções mais exigentes e duradouras, com artistas como Lutz Bacher, Steve McQueen e Gillian Wearing, cujos trabalhos evidenciam ligações mais profundas com o minimalismo e os projetos conceituais anteriores.

Em um artigo sobre vídeo que foi publicado pela primeira vez na metade dos anos 1980, o crítico Fredric Jameson propôs que uma “mídia” é definida pela conjunção de três componentes distintos: “um modo artístico ou forma específica de produção estética”; “uma tecnologia específica, geralmente organizada ao redor de um aparato central ou máquina”; e “uma instituição social”, incluindo um conjunto de formas vernaculares, funções, ou usos¹⁹. Diferentemente das formas mais antigas como a pintura, cujo papel bem estabelecido historicamente determina um campo relativamente coerente, para as mídias mais recentes essas condições entram e saem de sincronia, produzindo diferentes formações momentâneas de “vídeo”, que logo se dissolvem em obsolescência técnica. As incessantes mutações técnicas do que podemos chamar de “suporte técnico” rendem esforços para definir ou teorizar vídeos particularmente precários – especialmente agora que a fita de vídeo, o monitor e o tubo de raio catódico cede passagem para DVDs, discos rígidos e telas eletrônicas. No cinema digital, a especificidade diferencial do vídeo face ao filme (e vice-versa) desaparece, na medida em que as relações necessárias entre formatos de gravação, edição e difusão se equiparam. Como o vídeo pode ser uma mídia se não tem mais um aparato ou máquina central, muito menos uma forma específica de produção estética ou um conjunto de usos social/peculiar? Podemos seguir o diagnóstico precoce de Rosalind Krauss e decidir que o vídeo não é de modo algum uma mídia, mas meramente uma estrutura, do mesmo modo como o narcisismo é uma estrutura psíquica²⁰. Mas, ao fazê-lo, parece que fechamos prematuramente uma forma ainda emergente.

Para qualquer um que tenha estudado os primórdios do cinema e a extensa história dos dispositivos, o atual momento parece sinistramente familiar. Como observou o historiador do cinema Charles Musser, momentos de profunda transformação tecnológica tendem a provocar um tráfico de outras mídias: “Quando o dispositivo entra em um período de fluxo, é particularmente receptivo às novas influências de outras formas culturais”²¹. No início do século XX, o novo cinema adotou vários formatos de exibição, de panoramas a teatro de variedades até cabines individualizadas tipo

¹⁷ Como observa Dercon, vários museus preferem colecionar os objetos pictóricos e fotográficos secundários dos artistas das novas mídias, em vez de suas instalações mais complicadas (e mais exigentes tecnicamente). Ele menciona Douglas e Barney nesse contexto, e poderíamos adicionar muitos outros. *Still//Moving*. Roterdã: Foto Institut Netherlands, 2001. p. 28-31. Assim como o atual predomínio da arte da fotografia dependia de escapar da estreita jurisdição (e verbas limitadas) dos departamentos de fotografia dos museus, um papel mais central para o vídeo, o filme, o som e outras mídias necessitaria de uma reorganização institucional, bem como de uma reconfiguração arquitetônica.

¹⁸ Com uma programação de grandes artistas elaborada pela lógica do “arrasa-quarteirão” e dos valores de entretenimento dos filmes de Hollywood e dos grandes parques de diversões, as exposições dos museus devem tentar se diferenciar integralmente da inovação descartável da comunicação de massas, ou imitar seus efeitos espetaculares. É claro que os best-sellers mais confiáveis – Van Gogh, pintores impressionistas ou exposições bianuais de David Hockney, que têm posição fixa em Los Angeles – sempre são bem-sucedidas em ambos os modos. No que se refere à videoarte, a maravilha tecnológica favorável ao espectador de Bill Viola e Gary Hill há muito ocupou papel similar, apesar da audiência menor.

¹⁹ JAMESON, Frederic. *Postmodernism: Or the cultural logic of late capitalism*. Durham: Duke University Press, 1991.

²⁰ Video: The aesthetics of narcissism, *October* 1, primavera de 1976.

²¹ MUSSER, Charles. *The emergence of cinema: the American screen to 1907*. Nova York: Scribner, 1990. p. 16.

jukebox. Inicialmente oscilando entre *peepholes* e formatos projetivos, e entre visualização privada e audiência coletiva, o cinema gradualmente chegou à codificação de formatos de exibição que fundamentam a sua forma atual. Em sua segunda década, o cinema narrativo americano “estabeleceu uma relação entre o produtor, a imagem e a audiência que permaneceu fundamentalmente inalterada desde então”²² – uma relação cujas estruturas e limites agora estão mais aparentes por meio das incursões de modelos “interativos” e de games de computador.

Como Krauss havia proposto em textos recentes sobre “a condição pós-mídia” da criação na arte contemporânea, o cinema manifesta uma condição fundamentalmente “agregada” que não pode ser reduzida ao seu suporte físico: “A mídia ou suporte para filme que não é uma tira de celulóide de imagens, nem a câmera que as filmou, nem o projetor que as traz para vida em um movimento, nem o foco de luz que as leva até a tela, nem a própria tela, mas sim tudo isso junto, incluindo a posição da audiência, presa entre o projetor e a imagem projetada defronte aos nossos olhos”²³. Precisamente por causa de sua complexidade interna e variabilidade, o aparato cinemático oferece meios não redutíveis de compreensão de uma mídia como um conjunto de procedimentos, estruturas e operações – um tipo de relação com o espectador – que permite aos artistas experimentar e articular suas estruturas de modo crítico, convincente e ainda auto-referencial. Isso pode ser precisamente o que falta no vídeo contemporâneo, em sua busca pelo máximo “impacto estético” de um tipo bem diferente, um que subordine a capacidade televisiva da profusa difusão de imagens – o que Richard Dienst designa para a TV, que “tudo abrange e coloca à vista do mundo”, produzindo “um campo de quase total visibilidade instantânea”²⁴ – e que use novas tecnologias digital e de projeção para proliferar isso através do espaço arquitetônico.

Tais imagens encontram seu lugar natural no emergente mundo da “arquitetura da informação”, na qual cada edifício funciona como um tipo de imagem, e toda superfície construída compromete-se a conter algum tipo de exibição em rede. Enquanto as tecnologias de tela plana permitem que a imagem retorne ao espaço da parede, da qual há muito tempo foi separada, ela não reinsere essa imagem em uma parede cuja solidez e imobilidade arquitetônica permanecem intactas. De fato, uma das principais lições depois de décadas de arquitetura “experimental” é a interpenetração histórica do tectônico e da semiótica. Um grande número de funções para a transmissão de informação (sinalização, janelas, logotipos corporativos, transparência), antes periférica à capacidade estrutural e de sustentação das paredes, agora foi integrado às superfícies interiores e exteriores. A própria emergência do espaço urbano público como uma convergência computadorizada da vigilância, comunicação e entretenimento pode impulsionar projetos importantes em vídeo, à medida que os artistas tentam abordar a imagem eletrônica e sua relação mutante com novas formas de espaço e subjetividade arquitetônicos.

O teórico da mídia Lev Manovich argumentou que a transcodificação – a possibilidade técnica de transferir uma imagem ou composição ou “trabalho” de um formato a outro – “é a consequência mais substancial da computadorização da mídia”²⁵. Apesar da sedução pela transferência eletrônica sem perda, Manovich admite a impossibilidade técnica da fidelidade absoluta. Entretanto, o que artistas desde John Cage entenderam não foi meramente que a transferência e a transcodificação conferem distorção, mas que essa falha, o reprocessamento e a perda de informação (que ocorre entre os modos digitais e analógicos) são consideravelmente generativos e produtivos. Em *Olympiad* (1997), de Lutz Bacher, por exemplo, uma projeção em escala modesta de uma fita “corrompida” sobre uma caminhada pelo Estádio Olímpico de Berlim exhibe no decorrer muitos problemas e interrupções de sinais que erraticamente desestabilizam a imagem do vídeo. Como relata o artista, a fita resultante foi “ressuscitada” por meio de reprocessamento por um *time-base corrector*, o que a deixou apropriada para apresentação somente em preto-e-branco devido à perda de sinal²⁶. Inspirando-se no princípio de Cage de que, “uma vez que algo acontece, é autêntico”, Bacher abraçou o trabalho artístico como uma estrutura que pode incorporar acidente, danos e deterioração. A dificuldade do trabalho – sua gritante interrupção perceptiva – resulta da investigação imprevista da imagem e do sinal de vídeo degradados, e “dos modos nos quais esses colapsos técnicos recorrentes tanto elevam quanto atrapalham as aspirações clássicas do local”. Nada poderia estar mais distante do maneirismo das distorções de projeção progressivamente planejadas de Thater, ou dos espetáculos superproduzidos sobre colapso e decadência pós-apocalíptica de Aitken, nos quais sua própria tecnologia (após uma peça crucial anterior) nunca falha ou hesita²⁷.

Em *Olympiad*, o colapso do sinal de vídeo coloca em primeiro plano a extravagante estrutura de grade, imagens “raster”, criando analogias com as artes visuais, como a *rasterbilder* (“pintura de pontos”) nos anos 1960 de Sigmar Polke ou os primeiras silk-screens de Warhol, que exploravam sistematicamente a pungência produzida pela degradação da imagem. Não um mero artifício pictórico, essa extravagante grade é a própria estrutura da imagem transmissível. É a matriz através da qual as imagens devem passar antes que possam habitar a mesma superfície que o texto impresso; pixels também abrangem a tela através da qual a imagem bidimensional deve passar antes de ser transmitida eletronicamente. Como observa Dienst, “a transmissão de uma imagem em movimento” por difusão, cabo ou tecnologia laser requer o *de-screening* e o *re-screening* da luz através do sinal de vídeo:

O que é transmitido, no nível mais simples, é somente uma corrente de pulsos que escaneia um campo em certa velocidade: a luz que entra na câmera atinge uma placa onde pode ser registrada

²⁵ MANOVICH, Lev. *The language of new media*. Cambridge: MIT Press, 2001. p. 45.

²⁶ BACHER, notas não publicadas (1998).

²⁷ Em *Inflection* (1992), Aitken lançou um pequeno foguete com uma câmera de filme atada a ele; a compilação de cenas, exibida em câmera lenta, registra a paisagem borrada e enigmática vista do voo do foguete. Como observa Daniel Birnbaum: “Aqui os elementos essenciais do trabalho de Aitken já estão presentes: um veículo em movimento; velocidade tangível; uma paisagem abstrata desvelando-se através das tecnologias contemporâneas da visão” (BIRNBAUM, op. cit., p. 40). O que ele não observou é que, após essa obra, elementos acidentais e do processo não foram mais vistos no trabalho de Aitken, substituídos pela estética da ruína. E, enquanto os primeiros projetos de Thater aparecem organizados ao redor de acidentes inesperados introduzidos pelo processo, pela tecnologia e pelo lugar, tais interrupções parecem recuar em seus trabalhos recentes, mais polidos tecnicamente.

²² MUSSER, op. cit., p. 19.

²³ KRAUSS, Rosalind. *A voyage on the North Sea: Art in the age of the post-medium condition*. Londres: Thames & Hudson, 1999. p. 24-25.

²⁴ DIENST, Richard. *Still life in real time: Theory after television*. Durham: Duke University Press, 1994. p. 4, 5.

linha a linha, traduzindo o arranjo espacial bidimensional da luz em um sinal seqüencial. Quando esse sinal alcança a outra extremidade, é traduzido novamente para um campo, projetando as intensidades elétricas linha por linha em outra tela.²⁸

No vídeo, escanear e projetar são meios de traduzir sinais eletrônicos em uma figura bidimensional: o que estava anteriormente dentro do monitor (pixels fosforescentes em uma tela de vidro fechada) é agora transferido para o receptáculo maior da sala/tela. Como observa Dienst, “o escaneamento faz a mediação nas duas extremidades entre telas visíveis e correntes elétricas; é acima de tudo um modo de traduzir e enquadrar a luz como informação”²⁹. Assim, o pixel e as linhas escaneadas são a marca visível da intervenção da tecnologia e seus efeitos abstratos (por conseguinte, o próprio objetivo da televisão de “alta definição” é reprimir essa estrutura, para fazer o vídeo se parecer mais com um filme ao reduzir o desvio dos pixels abaixo do limiar da visibilidade). O vídeo, enquanto um campo gerado temporariamente, produz uma transformação contínua da imagem. A interferência e a interrupção de sinal integram o seu funcionamento, assim como as deteriorações e distorções introduzidas pelos processos de gravação e armazenamento. É na interação entre essa tela de escaneamento (que traduz sinais elétricos em imagens em movimento) e a tela de projeção (que transmite essas imagens ópticas no espaço arquitetônico) que o vídeo ocorre. Enquanto esperamos por artistas que explorem os aspectos imprevisíveis que ali acontecem, talvez comecemos a perceber que o trabalho em videoprojeção, tão celebrado durante a década passada, foi menos uma ruptura do sinal da comunicação de massas do que um sinal dos tempos³⁰.

²⁸ DIENST, op. cit., p. 17.

²⁹ DIENST, op. cit., p. 21.

³⁰ Meus agradecimentos a Eric DeBruyn, Simon Leung e Federico Windhausen, por discutirem esses materiais comigo.

O CINEMA E A CONDIÇÃO PÓS-MIDIÁTICA

Arlindo Machado

Arlindo Machado é doutor em comunicação e professor do Programa de Pós-graduação em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica (PUC/SP) e do Departamento de Cinema, Rádio e Televisão da Universidade de São Paulo. Seu campo de pesquisas abrange o universo das chamadas “imagens técnicas”, aquelas produzidas através de mediações tecnológicas diversas. Sobre esses temas, publicou os livros: *A Ilusão Especular* (Brasiliense), *A Arte do Vídeo* (Brasiliense), *O Sujeito na Tela* (Paulus). É curador e organizou várias mostras de arte eletrônica brasileira.

Como se sabe, Richard Wagner, no século XIX, considerava a ópera a síntese de todas as artes, ou o que ele chamava de *Gesamtkunstwerk*, a obra de arte total, porque ela continha a música, a literatura, o teatro, a dança e as artes plásticas. Por isso, um bom autor de óperas precisaria ter talentos em todos esses campos de expressão artística ao mesmo tempo. De fato, Wagner, como demonstram alguns de seus biógrafos, foi um dos primeiros artistas *multimídia*, no sentido moderno do termo, porque ele não apenas era o compositor de suas óperas, mas também o autor de seus próprios libretos (textos literários), além de ser ainda o regente da orquestra e o diretor do espetáculo como um todo, incluindo aí os trabalhos de cenografia, iluminação, sonoplastia, desenho de figurinos e até a arquitetura da própria sala de teatro. Embora essa atitude ubíqua e totalizadora possa ser considerada, sob certos aspectos, tirânica, ainda assim a idéia de uma fusão de todas as artes e até mesmo de uma superação das especialidades não cessa de ter conseqüências em nosso tempo.

Na primeira metade do século XX, outro artista multimídia, o cineasta, escritor, pintor, diretor de teatro e compositor russo-letão Sergei Eisenstein corrigiu Wagner nesse pormenor, dizendo que a ópera pode ter sido a síntese de todas as artes no século XIX, mas no século XX essa síntese seria, sem dúvida, o cinema – o cinema sonoro, evidentemente –, porque ele abrange todas as outras artes, inclusive a própria ópera. Escrevendo sobre alguns trabalhos realizados por Peter Greenaway para a televisão nos anos 1980 e 1990, como *TV Dante* (1989) ou *M Is for Man, Music and Mozart* (1991), eu mesmo observei (2000: 40) que o diretor britânico parecia, por sua vez, corrigir Eisenstein e dizer que a síntese de todas as artes, a partir da segunda metade do século XX, era a televisão e não mais o cinema, porque ela incluía todas as formas de expressão artística, inclusive o próprio cinema. De fato, um programa como *M Is for Man* dissolve completamente as fronteiras entre cinema, música, teatro, balé, ópera, poesia e pintura, para propor um espetáculo multimídia total. Nele temos uma peça de teatro que é encenada diante de uma platéia, um espetáculo de dança contemporânea coreografado e dançado pelo bailarino Ben Craft, uma peça de música contemporânea composta pelo compositor holandês Louis Andriessen, cantada pela intérprete de jazz Astrid Seriese e acompanhada pelo grupo De Volharding, uma iluminação e um enquadramento de cinema pelo fotógrafo Sacha Vierny (*Marienbad, Belle de Jour*), intervenções plásticas sobre a imagem, animação de imagens fixas por meio de computação gráfica e um poema escrito sobre a tela, que retoma a célebre poesia de Rimbaud sobre as vogais e a amplia para o alfabeto inteiro, isso

tudo sem falar da escatologia, das orgias sexuais, dos rituais satânicos, da dissecação de cadáveres, referências ao Teatro da Anatomia de Andreas Vesalius (século XVI) e paródias das obras de Mozart.

Mais recentemente, as discussões sobre a arte ou a mídia que poderia sintetizar todos as outras migraram, como não poderia deixar de acontecer, para o computador e as redes telemáticas. Jay David Bolter e Richard Grusin, em seu livro *Remediations: Understanding New Media* (2000), observam que os meios digitais reavaliam e revitalizam os meios mais antigos, como a pintura, a literatura, a música, o filme, a fotografia e a televisão. A esse processo de remodelação ou reajuste (*refashioning*) dos meios precedentes eles dão o nome de *remediation* (remediação) e o exemplo mais eloqüente seria a tela do computador, na qual se pode ter, superpostas ou lado a lado, várias janelas abertas, com textos numa, imagens noutra, fotografias em outras mais, além de vídeos, filmes, programas de rádio e de televisão, gráficos, músicas etc. O computador carrega, portanto, essa contradição de aparecer como mídia única, sintetizadora de todas as demais, e, ao mesmo tempo, um híbrido, em que cada um dos meios (texto, foto, vídeo, gráfico, música) pode ser tratado e experimentado separadamente.

Mas essa forma de ver as coisas apresenta seus problemas. Não importa se a síntese de todas as artes estaria na ópera, no cinema, na televisão ou nos meios digitais. O problema é que estamos ainda pensando a *Gesamtkunstwerk* nos limites específicos de uma única arte ou de uma única mídia. Daí a crítica que faz Greenaway das idéias de Wagner: o compositor alemão dizia buscar a síntese de todas as artes, mas no fundo o que ele queria mesmo era escrever e montar óperas. A partir mais ou menos dos anos 1970, começa a se esboçar outra mentalidade com relação à produção cultural, em virtude principalmente do aparecimento de obras que transbordam para fora das especialidades, obras que poderíamos caracterizar como *cross-media*, no sentido de que atravessam todos os meios de expressão artística, mas sem se limitar a eles. Não se trata mais de dizer que uma arte ou uma mídia sintetiza todas as outras, mas que determinadas obras privilegiadas são capazes de perfurar todas as especialidades e avançar para além delas. Seriam, portanto, obras *beyond media*.

Um dos primeiros a evidenciar essa nova mentalidade foi o crítico norte-americano Gene Youngblood, num livro fundamental, publicado em 1970, chamado *Expanded Cinema*. Observando o que estava acontecendo ao seu redor, principalmente no âmbito do cinema experimental underground, Youngblood percebe que o conceito tradicional de cinema havia explodido. Alguns cineastas faziam filmes para serem projetados não mais em telas, mas nas roupas brancas de bailarinas em situações performáticas; Stan Brakhage realiza filmes simplesmente colando asas de borboletas sobre uma película virgem; Ken Jacobs propõe um filme (*Tom Tom, the Piper's Son*, 1969) em que parte dele deveria ser projetada com a película fora da grifa e, portanto, sem exibição dos fotogramas; Andy Warhol concebe o seu *Chelsea Girls* para duas telas paralelas e simultâneas, resgatando a famosa experiência de Abel Gance com seu *Napoléon*, de 1927; alguns filmes já não eram mais feitos com câmeras, mas diretamente modelados e animados em

computadores (como toda a obra dos irmãos Whitney), enquanto outros (os de Nam June Paik, por exemplo) não usavam mais películas, mas fitas eletromagnéticas, e eram exibidos em aparelhos de TV. No entender de Youngblood, o cinema experimental esboçava uma espécie de “retorno” à anarquia inicial do primeiro cinema, quando ainda não havia sido cristalizado um modelo industrial único.

De fato, na virada do século XIX para o XX, não existia ainda nenhuma forma padronizada de produzir e exhibir filmes. O cinema de Thomas Edison, por exemplo, era exibido em visores individuais e não em uma sala escura coletiva como no modelo dos irmãos Lumière. Durante as primeiras décadas de existência do cinema, a projeção podia ser realizada em várias telas em vez de uma só, ou então vários projetores diferentes podiam ser apontados para a mesma tela, em *front projection* e *back projection*, de modo que possibilitasse efeitos de fusão, superposição, janelas simultâneas e inserção de uma imagem dentro de outra. Os filmes eram mais freqüentemente exibidos nos *vaudevilles* ou *café concerts*, que eram ambientes mistos, para onde as pessoas iam com a intenção de beber, ouvir música ao vivo e dançar. Várias telas podiam ser estendidas ao longo desses ambientes para possibilitar projeções simultâneas, sincronizadas ou não com as músicas executadas ao vivo. Nada muito diferente dos atuais espetáculos de *VJing* ou *live images*, com a única diferença de que naquela época as imagens não eram ao vivo, só a música.

Os filmes dos primeiros tempos não vinham ainda “fechados” numa montagem definitiva e o exibidor tinha tanto poder quanto o produtor de interferir na montagem. Era comum que os planos de um filme viessem em rolos separados: o exibidor comprava quantos rolos quisesse e montava seu filme na ordem que bem entendesse. O modo de projeção também não estava definido: cada exibidor podia inventar o seu próprio “cinema”, projetando por detrás da tela (*back projection*), em telas paralelas, ou fundindo duas ou mais imagens simultâneas na mesma tela (efeito de fusão decidido pelo projetor e não pelo produtor). Essas imagens deslocadas, sem lugar definido na contigüidade da projeção, sempre foram um enigma na historiografia do cinema e somente agora se está começando a entendê-las como sintomas dessa fundamental heterogeneidade dos primeiros filmes.

Exemplar nesse sentido é *Falsely Accused* (1907), dirigido por Billy Bitzer (futuro fotógrafo de Griffith). Acusada equivocadamente do assassinato de seu pai, inventor da primeira câmera cinematográfica, a heroína do filme tem a sua inocência comprovada na corte graças a um filme encontrado na câmera do pai, no qual o verdadeiro assassino aparece cometendo o crime. Projetado no tribunal, diante do juiz e dos jurados, o filme-dentro-do-filme revela a verdade do crime. Por coincidência, o oficial da corte que estende a tela e projeta as imagens da revelação do crime não é outro senão David Wark Griffith, que iniciava sua carreira na empresa Biograph como ator (BOWSER, 1983: 367). O paradoxo das projeções modernas desse filme é que, em virtude de uma imposição das cópias que nos sobraram, a corte assiste – durante um bom tempo – a um filme invisível, pois nada aparece na tela-dentro-da-tela, ainda que nenhum dos personagens manifeste qualquer estranheza com relação a isso. Só ao final do filme, depois de terminado

o melodrama, o quadro mostrando o assassinato, que foi sonegado à corte e também a nós, é finalmente revelado. Ora, mas, em 1907, o modo de exibição do filme era diferente. O quadro supostamente “final” vinha, na verdade, num rolo separado. Devido à dificuldade técnica de inserção de uma imagem dentro da outra, os exibidores instalavam um segundo projetor na sala de exibição, mais próximo da tela, de modo que fizesse caber a imagem “final” do assassinato dentro da tela contemplada pela corte. Portanto, no momento em que a corte ia assistir ao filme do assassinato, um segundo projetor inseria esse filme dentro da tela vazia da imagem projetada pelo primeiro. Prova disso é que o filme do assassinato (que na versão remanescente fica no final) dura exatamente o mesmo tempo que a projeção da tela vazia à corte. Temos aqui um estranho caso de montagem dentro do mesmo quadro por dupla projeção, técnica que o cinema infelizmente desaprendeu a fazer.

Há um exemplo da mesma espécie um pouco mais remoto. Trata-se de *The Story the Biograph Told* (1904), pequena peça de simulação de câmera de vigilância. Um cinegrafista ensina um jovem empregado de escritório a operar uma câmera. O objetivo era fazer com que o jovem registrasse furtivamente as cenas que se passavam na privacidade do escritório, onde sabidamente o patrão flertava com a secretária. Um belo dia, o patrão, acompanhado de sua esposa oficial, resolve ir a um *nickelodeon* (primeiro modelo de sala para exibição exclusiva de cinema nos Estados Unidos) para ver uns filmes e eis que, de repente, ele se vê na tela, em plena aventura amorosa com a secretária. O jovem empregado do escritório havia filmado tudo, escondido no fundo da sala, e depois vendera o filme a algumas salas de exibição. Nem é preciso dizer que o filme termina com a punição do infiel: depois de espancar o marido e puxar-lhe os cabelos, em pleno *nickelodeon*, a esposa traída faz despedir a secretária e a substitui por um robusto datilógrafo. Novamente aqui, vemos, na cópia atual do filme, o marido e a mulher no cinema, olhando para uma tela vazia durante certo tempo. A imagem que deveria estar projetada nessa tela (o beijo do casal namorador captado clandestinamente pelo menino) só aparece no final da seqüência, o que novamente demonstra que, nas projeções originais, esse quadro final devia estar separado, para que uma segunda máquina o projetasse no interior da tela vazia do *nickelodeon*. A novidade aqui está na solução engenhosa concebida pelo realizador anônimo para produzir uma absoluta coerência entre o quadro do casal namorador que vemos no começo do filme e o detalhe aproximado do beijo trocado pelos amantes, que aparece no fim da cópia moderna ou na tela-dentro-da-tela do *nickelodeon*. Os dois quadros são idênticos, pois foram tomados ao mesmo tempo por duas câmeras diferentes, mas *com mudança do ângulo de visão*, pois a câmera do menino estava colocada na posição contrária (e mais próxima) da câmera utilizada para captar a outra imagem. A colocação física da segunda câmera no espaço da ação, como um elemento de cena, permitia mudar radicalmente o ponto de vista (da visão frontal inicial para a “subjativa” do menino no fundo da cena, através da segunda câmera), mantendo, porém, a legibilidade do espaço. Embora a cena do adultério seja repetida duas vezes, a mudança de posição e de distância da câmera produz um efeito surpreendente para o contexto do primeiro cinema.

O cinema, tal como o conhecemos hoje, é uma instalação que se cristalizou numa forma única: um spot de luz situado atrás da platéia, ao atravessar uma película, projeta as imagens ampliadas desta última numa única tela à frente dos espectadores mergulhados numa sala escura. Essa instalação foi planejada pela primeira vez quase 400 anos antes de Cristo por Platão, em seu livro *A República*, mais especificamente na sua famosa alegoria da caverna, mas foi generalizada no século XVII por Athanasius Kircher, com o seu modelo de espetáculo de lanterna mágica. O cinema petrificou esse modelo durante mais de 100 anos e constitui mesmo um fato surpreendente que durante esse tempo todas as pessoas de todo o mundo tenham saído de casa todos os dias para ver sempre a mesma instalação, ainda que com imagens diferentes. E é justamente esse modelo petrificado de cinema que Youngblood ataca em seu *Expanded Cinema*.

A idéia de “expansão” germinou muito nas décadas seguintes: num certo sentido, todos os meios e artes entraram num processo de expansão, que fez com que eles se contaminassem mutuamente e perdessem a nitidez de suas fronteiras. A partir de então, passou-se a falar em *escultura em campo expandido* (KRAUS, 1983: 33), ou seja, a escultura que sai às ruas dialoga com a paisagem e com as outras mídias, cumprindo uma missão pública. Fala-se também em *fotografia expandida* (FERNANDES JR., 2002), ou seja, a fotografia que se hibridiza, importa técnicas e ferramentas das artes plásticas e de outras artes e atualmente migra para o digital. Fala-se ainda em *vídeo expandido* (MACHADO, 1993; CRUZ, 2001), ou seja, o vídeo que se apresenta de forma múltipla, variável, instável, complexa, ocorrendo numa variedade infinita de manifestações. De fato, o vídeo hoje pode estar presente em esculturas, instalações multimídia, ambientes, performances, intervenções urbanas, até mesmo em peças de teatro, salas de concerto, shows musicais e raves.

Depois de Youngblood, outro importante pensador da expansão dos meios e das artes será o francês Raymond Bellour. Começando por *Passages de l'Image*, exposição e livro organizados por Bellour e outros em 1990, a questão que primeiramente se coloca é a impossibilidade de continuar pensando os meios como separados e independentes. Chega um momento em que “torna-se claro que não se pode mais continuar dizendo como antes: o cinema, a fotografia, a pintura” (BELLOUR et al., 1990: 6): a multiplicação problemática dos modos de produção e dos suportes de expressão, introduzida pela televisão, pela gravação magnética do som, pelo vídeo e principalmente pelo computador, exige mudança de estratégia analítica. Em lugar de pensar os meios individualmente, o que passa a interessar agora são as *passagens* que se operam *entre* a fotografia, o cinema, o vídeo e as mídias digitais. Essas passagens permitem compreender melhor as tensões e as ambigüidades que se operam hoje entre o movimento e a imobilidade (também há movimento na fotografia, assim como há filmes feitos exclusivamente de fotos fixas), entre o analógico e o digital, o figurativo e o abstrato, o atual e o virtual. As fronteiras formais e materiais entre os suportes e as linguagens foram dissolvidas, as imagens agora são *mestiças*, ou seja, são compostas baseadas em fontes as mais diversas: parte delas é fotografia, parte é desenho, parte é vídeo, parte é texto produzido em geradores de caracteres e parte é modelo matemático gerado em computador. Cada plano é agora um híbrido, em que já não se pode mais determinar a natureza de cada um de seus elementos constitutivos, tamanha é a mistura, a sobreposição,

o empilhamento de procedimentos diversos, sejam eles antigos ou modernos, sofisticados ou elementares, tecnológicos ou artesanais. O próprio conceito de “plano”, importado do cinema tradicional, revela-se cada vez mais inadequado para descrever o processo organizativo das imagens, pois em geral há sempre uma infinidade de “planos” dentro de cada tela, encavalados, superpostos, recortados uns dentro dos outros. Não só as origens das imagens são diferentes, mas essas próprias imagens estão ainda migrando o tempo todo de um meio a outro, de uma natureza a outra (pictórica, fotoquímica, eletrônica, digital), a ponto de se caracterizarem como imagens migrantes, figuras em trânsito permanente.

A partir dos anos 1990, Bellour vai se dedicar quase que exclusivamente ao exame da convergência dos meios, através de inúmeros artigos e curadorias. Boa parte dessa reflexão encontra-se compilada nos dois grossos volumes de seu *L’Entre-Images* (BELLOUR, 1990, 1999), em que o tema não é nunca o que define um meio enquanto tal, mas o que há de um meio em outro: o que há de pintura no cinema, ou de cinema na literatura, ou de fotografia na música, ou de televisão no vídeo. Não por acaso fala-se tanto hoje em *sinestesia*: a música é visual, a arquitetura é líquida, a escultura é gasosa, o vídeo é processual, a literatura é hipermídia, o teatro é virtual, o cinema é eletrônico, a televisão é digital e interativa. Numa exposição recente dedicada ao tema da presença da fotografia em outros meios (*Estados da Imagem*, Centro Cultural Belém, Lisboa), Bellour (2005: 151) escreveu no catálogo que:

O “fotográfico” não é uma categoria exclusiva à fotografia, nem aos seus procedimentos específicos, ou seja, o “fotográfico” é uma condição transversal a vários gêneros e práticas da imagem (...) e liga-se sobretudo a um campo de visualidade do qual sobressaem as ações de paragem e desdobramento do movimento, bem como os efeitos que essas experiências induzem na percepção de um tempo (complexo, aberto, “cristal”) que é imanente à imagem.

Para demonstrar sua tese, Bellour apresenta trabalhos de 12 artistas que produzem com meios diferentes (cinema, vídeo, computação gráfica, instalação multimídia, sintetizador de som etc.), mas que tentam resolver ou dar forma a problemas originalmente colocados pela fotografia: a questão da interrupção e do congelamento do tempo, o intervalo e o instante, a tênue fronteira entre o movimento e a inércia. Ou seja, essa talvez seja a primeira exposição de fotografia em que não há nenhuma fotografia para ser contemplada, mas todas as outras modalidades de imagem que dialogam com ela.

O salto para fora do modelo canônico e platônico de projeção cinematográfica começa a acontecer com as *instalações cinematográficas*, uma das derivações do conceito mais genérico de *instalação* que nasce nas artes visuais. A rigor, a história da arte contemporânea registra poucas cineinstalações, pelo menos se compararmos com as videoinstalações e as instalações propriamente ditas, e as poucas que existem são iniciativas que partem de gente das artes visuais, raramente de gente do próprio cinema (exceções: Agnès Varda, Eija-Liisa Ahtila, Chantal Akerman, Peter Grenaway

e mais alguns). Duas exposições particularmente me chamaram a atenção para esse filão menos conhecido das instalações. A primeira – *Scream and Scream Again (Film in Art)* – foi montada no Museum of Modern Art de Oxford em 1996 e incluía trabalhos de, entre outros, Sadie Benning, Douglas Gordon, Tony Oursler e Liisa Roberts. A cineinstalação mais surpreendente foi a da holandesa Marijke van Warmerdam, chamada *Kring* (Círculo), e compreendia um projetor de 16 milímetros colocado no centro de uma sala de exibição circular. Esse projetor, colocado sobre uma plataforma móvel, girava em torno de seu próprio eixo fazendo um movimento de 360º e projetando um filme de três minutos, em *loop*, que se movia ao longo da parede, na sala escura. A impressão que tinha o espectador era a de uma noite escura em que alguém, com uma lanterna na mão, fazendo um movimento circular, iluminava e tornava visíveis partes sucessivas do cenário ao redor. E o cenário era um mercado em Marrakesh onde uma multidão predominantemente masculina olhava estupefata para uma mulher sozinha que se colocava no centro da cena e a encarava com sua câmera (comportamento proibido pelos setores mais ortodoxos do islamismo).

Outra exposição importante foi *Projections, les Transports de l’Image*, que ocorreu no Le Fresnoy, Studio National des Arts Contemporains, em Tourcoing, França, entre 1997 e 1998, com cineinstalações de Atom Egoyan, Bill Seaman, Alain Fleischer, entre outros, com destaque para uma obra histórica de Michel Snow, *Two Sides to Every Story* (1974), em que uma tela transparente colocada no centro de uma sala permitia ver não apenas as combinações de duas imagens em movimento projetadas nos lados opostos do tecido, mas também a paisagem real (incluindo os espectadores) filtrada pela tela e pela luz projetada. No dizer do próprio Snow (apud PAÏNI, 1997: 196), o objetivo era “trabalhar a natureza ao mesmo tempo opaca e transparente do material fílmico em uma série de variações sobre a realidade e a ilusão de um espaço representado”. Vale lembrar ainda a contribuição de alguns brasileiros ao campo da cineinstalação, notadamente Hélio Oiticica, em suas experiências com o “quase-cinema” (projeto *Cosmococa*), mas também Rosângela Rennó, Paula Trope, André Parente, entre outros.

Rosalind Krauss, em seu livro *A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition* (2000), observa que muitos artistas contemporâneos (mas ela está se referindo principalmente a Marcel Broodthaers) não se definem mais por mídias ou por campos artísticos específicos, ou seja, eles já não são mais artistas plásticos, fotógrafos, cineastas ou videoartistas simplesmente. Pelo contrário, trabalham com conceitos ou projetos que atravessam todas as especialidades, de modo que os meios utilizados variam de acordo com as exigências de cada projeto e são sempre múltiplos ou associados uns aos outros. É isso que Krauss chama de “condição pós-midiática”: as obras agora já não são mais *media specific*: elas são maiores que os meios, elas os atravessam e os ultrapassam. Em alguns casos, elas criam os seus próprios meios e suportes, como é o caso de alguns trabalhos da artista brasileira Regina Silveira, que utilizam a própria cidade de São Paulo como “tela” e nos quais, com um projetor montado sobre um caminhão, é possível “tatuá-la” a cidade com enigmáticas imagens em movimento.

É somente dentro dessa perspectiva que se pode compreender um projeto como *The Tulse Luper Suitcases* (2003), de Peter Greenaway, que é um *work in progress*, compreendendo (pelo menos no projeto original) três longas-metragens de cinema realizados com tecnologia digital e mais DVDs, livros, blogs, websites, VJ performances, games de computador, óperas, séries de TV, exposições de arte e instalações. A base do projeto é um conjunto de 92 malas (daí 92 instalações e 92 DVDs) que Luper foi espalhando pelo mundo desde 1928 até 2003. No dizer de Maria Esther Maciel (2007), “são malas de conteúdo variado e extravagante, que funcionam como arquivos nômades de uma vida e de um tempo, mas que se dão a ver como coleções arbitrárias, subjetivas e heteróclitas, que desafiam os sistemas de classificação legitimados pela lógica burocrática dos arquivos institucionais”. Tudo isso para demonstrar a impossibilidade de traçar inteira e coerentemente a biografia imaginária de um homem que se confunde com a história do século XX, fazendo multiplicarem-se objetos, arquivos e coleções anárquicas, em estado de dispersão. É como se Greenaway quisesse substituir a idéia de uma síntese de todas as artes pela idéia mais contemporânea de dissolução de todas as artes pela obra pós-midiática.

Referências bibliográficas

BELLOUR, Raymond. *L'entre-images*. Paris: La Différence, 1990.

BELLOUR, Raymond *et al.* *Passages de l'image*. Paris: Georges Pompidou, 1990.

_____. *L'entre-images 2*. Paris: P.O.L., 1999.

_____. Percursos. In: *Lisboa Photo 2005*. Lisboa: Câmara Municipal, 2005.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. *Remediations: understanding new media*. Berkeley: The MIT Press, 2000.

BOWSER, Eileen. Griffith's Film Career Before *The Adventures of Dollie*. In: FELL, John L. (Ed.). *Film Before Griffith*. Berkeley: University of California Press, 1983.

CRUZ, Roberto. *O vídeo expandido*. Dissertação de mestrado. Rio de Janeiro: Escola de Comunicação da UFRJ, 2001.

FERNANDES JR., Rubens. A fotografia expandida. Tese de doutorado. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2002.

KRAUSS, Rosalind. *Art in the age of the post-medium condition*. London: Thames & Hudson, 2000.

_____. Sculpture in the expanded field. In: FOSTER, Hal (Ed.). *The anti-aesthetic: essays on postmodern culture*. Seattle/ Washington: Bay Press, 1983.

MACIEL, Maria Esther. Cinema as a cross-media project: the experimental archives of Peter Greenaway. Trabalho apresentado no Ubiquitous Media – TCS 25th Anniversary Conference, The University of Tokyo, Theory, Culture & Society Centre, 2007.

MACHADO, Arlindo. *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo: Edusp, 1993.

_____. *A televisão levada a sério*. São Paulo: Senac, 2000.

O CINEMA “FORA DA MOLDURA” E AS NARRATIVAS MÍNIMAS

Katia Maciel

Katia Maciel é artista, pesquisadora do CNPq e professora da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Entre seus livros publicados, destacam-se *Transcineamas* (2008), *Redes Sensoriais* (em parceria com André Parente, Contra Capa, 2003) e *O Pensamento de Cinema no Brasil* (2000). Katia Maciel realiza filmes, vídeos e instalações e participou de exposições em países como Brasil, Inglaterra, França, México, Alemanha e China.

O cinema “fora da moldura”

“Não compreendo o que vi. E nem mesmo sei se vi, já que meus olhos terminaram não se diferenciando da coisa vista.”¹

Ao lado do cinema que narra, sempre houve o que não narra. Sempre houve outros cinemas no cinema. O cinema reinventou a narrativa que havia no teatro e no romance e as vanguardas se apropriaram do cinema de outra maneira, pesquisando a forma na luz e no movimento e desde então o cinema e sua máquina foram matéria da arte.

Podemos relacionar o romance com o cinema narrativo clássico e o conto ao formato do curta-metragem a partir da duração da história. O cinema experimental desloca essa relação, intensificando-a (cinema das vanguardas), fragmentando-a e repetindo-a (cinema estrutural), desintegrando-a (cinema abstrato). Portanto, no cinema experimental sempre observamos um deslocamento do conteúdo para a forma, da representação para a apresentação, da figura para o fundo.

Do mesmo modo que a pintura se desloca da moldura² o cinema sai da tela e coloca o espectador em movimento. No Brasil, os artistas neoconcretos foram os primeiros a pensar a ida da pintura para o espaço e a criarem não-objetos³ (objetos sem função e relacionados com o uso do espectador). Artistas como Lygia Clark, Hélio Oiticica e Lygia Pape introduziram na arte brasileira a questão da participação na obra de arte e Hélio conceituou esse espectador implicado

¹ LISPECTOR, Clarice. *A paixão segundo G.H.* Rio de Janeiro: Rocco, 1964.
² No neoconcretismo carioca a discussão da ida da pintura para o espaço está também referida em uma nova situação proposta ao espectador. O neoconcretismo foi o movimento da arte brasileira que se deu entre 1959 e 1961, no Rio de Janeiro. Os neoconcretos radicalizaram a proposta construtiva com a renovação da linguagem geométrica contra o racionalismo mecanicista dos postulados construtivistas ao integrar aspectos expressivos e orgânicos ao pensamento da obra. O Grupo Neoconcreto era formado pelos pintores, escultores e poetas Lygia Clark, Franz Weissman, Amílcar de Castro, Hélio Oiticica, Lygia Pape, Aloísio Carvão, Décio Vieira, Willis de Castro, Hércules Barsotti, Osmar Dillon, Roberto Pontual e Ferreira Gullar.
³ GULLAR, Ferreira. Teoria do não-objeto (a teoria do não-objeto apareceu numa edição do Suplemento Dominical do *Jornal do Brasil* como contribuição à II Exposição Neoconcreta, realizada no salão de exposição do Palácio da Cultura, Estado da Guanabara, de 21 de novembro a 20 de dezembro de 1960). “A expressão não-objeto não pretende designar um objeto negativo ou qualquer coisa que seja o oposto dos objetos materiais com propriedades exatamente contrárias desses objetos. O não-objeto não é um antiobjeto mas um objeto especial em que se pretende realizada a síntese de experiências sensoriais e mentais: um corpo transparente ao conhecimento fenomenológico, integralmente perceptível, que se dá à percepção sem deixar resto. Uma pura aparência.”

como *participador*. Hélio Oiticica e Lygia Pape realizaram filmes e Hélio pensou, com o cineasta Neville d’Almeida, uma série de experiências no formato que hoje consideramos instalações. A questão da imagem na obra desse artista é pouco estudada, mas é importante observarmos que já em 1967 a *Tropicália*, uma obra cuja arquitetura está baseada na lógica das construções da favela carioca, apresenta no fim uma televisão ligada à programação diária.

Se a moldura do quadro representava um limite entre realidade e espaço ficcional, a pintura que abandona a representação abandona primeiro a moldura – como Mondrian e Malevitch. O poeta e teórico do movimento neoconcreto Ferreira Gullar afirma que, com o fim da moldura, desaparece a relação entre figura e fundo porque, nas palavras do poeta, “o fundo é o mundo”. Ora, hoje o cinema-instalação é o cinema fora da tela, um cinema que gera uma situação na qual o espectador participa das imagens como uma experiência no tempo e no espaço.

Nos deslimes da arte contemporânea esse cinema fora da tela, como a pintura fora da moldura ou a escultura fora da base, expressa: 1) a ruptura com a condição de representação na diferenciação entre o tempo filmado e o tempo projetado; 2) a continuidade entre o que é projetado e o que não é; 3) a presença de um espectador que é parte da experiência.

Os artistas sempre deslocam o hábito, encontram nisso sua paixão. “A paixão é a dor contra o hábito que insensibiliza”⁴. O ready-made, por exemplo, desloca o uso de um determinado objeto, retira o objeto da sua família, o estranhamento o torna um outro objeto de si mesmo. Uma das questões que levaram muitos artistas a repensar o cinema na forma das instalações foi o desejo de escapar do hábito. A permanência de espectadores reunidos em uma sala, dispostos entre o projetor e a tela, gerou um hábito. O hábito de ir ao cinema, como mais tarde, mas em formato privado se constituiu o hábito de assistir à televisão.

Uma das formas de ruptura com o *hábito cinema* instituído tem sido o espectador em movimento ou em uma situação, em um ambiente-filme, e isso se dá de três maneiras principais:

- A primeira responde a uma nova situação arquitetônica produzida nas instalações contemporâneas que implicam a multiplicação de telas, a sobreposição das projeções, as montagens interativas, ou seja, um conjunto de proposições que incitam o espectador a um percurso físico pelos espaços expositivos.
- A segunda refere-se à fragmentação temporal das imagens relacionadas ao percurso do espectador que deve se deslocar para ver e montar o que vê. Esse espectador vê enquanto passa e, nesse caso, a narrativa do filme é uma forma a ser interrompida.
- A terceira refere-se às sensações que se estabelecem entre os espectadores. Paul Valéry escreveu “a entrada de uma pessoa modifica instantaneamente e inconscientemente aquela que estava só”. Portanto, o trânsito dos espectadores

⁴ BECKETT, Samuel. *Proust*. São Paulo: Cosac Naify, 2003.

visitantes pelos espaços expositivos interfere na percepção das obras e em algumas instalações essas presenças são incluídas no processo de formação das imagens, como por exemplo nas obras que operam com o circuito fechado. Um cinema *aberto* se instaura e, com ele, uma mudança de hábito. O espectador habita o espaço instalado e experimenta sensorialmente uma duração que não é necessariamente compartilhada.

Narrativas mínimas

Algumas instalações contemporâneas operam com narrativas mínimas. Uma imagem e uma *situação cinema* se instaura. Uma variedade de dispositivos maquínicos, ópticos e sonoros foi pensada por artistas como forma de ativar uma imagem fixa. Ver o movimento entre uma imagem e outra, projetar arquivos em superfícies improváveis, construir ambientes com imagens por todos os lados, são muitas as arquiteturas visuais geradas pela arte para nos deslocar do que vemos.

Escolhi apresentar neste texto três trabalhos de artistas brasileiros que experimentam variações mínimas entre a fotografia e o cinema. São formas de operar de maneira sutil com o dispositivo cinematográfico em operações quase estruturais em sua decomposição da maquinação do cinema, um cinema que se faz às vezes com uma imagem, outras vezes sem imagem e mesmo com uma tela em desapareição.

CC5 Hendrix-War (1973)

Das conversas entre o artista Hélio Oiticica e o cineasta Neville d’Almeida surge um diálogo entre cinema e arte que gera novas situações para a participação do espectador. O título *Bloco de experiências in Cosmococa – program in progress* resume o conjunto experimental proposto. A idéia de *bloco* se refere à ausência de continuidade entre uma experiência e outra, o nome *Cosmococa* aponta o uso da cocaína como matéria, forma e ainda como referência ao filme que Neville faria baseado no conceito de paródia e escracho presente no cinema marginal. *Program in progress* insiste na idéia de seriação e de incompletude permanente da obra, sempre em desenvolvimento e sempre aberta ao *participador*⁵.

Abreviadas como CC e numeradas, as *Cosmococas* constituem uma série de experimentos cujos elementos são, na descrição de Hélio, “o carrossel de slides, a trilha sonora, as instruções e o tempo”⁶. Hélio e Neville projetaram as CC1

⁵ Conceito criado por Hélio Oiticica para caracterizar o espectador como parte da obra. Sem a participação do espectador, a obra não existe. Sem que vista o *Parangolé*, por exemplo, este é apenas uma capa pendurada em um cabide.
⁶Idem.

Trashiscapes, CC2 *Onobject*, CC3 *Maileryn*, CC4 *Nocagions* (dedicada aos irmãos Campos) e CC5 *Hendrix-War*. A CC6 *Coke's head soup* foi criada em parceria com Thomas Valentin, a CC7 foi uma homenagem de Hélio ao pensador da arte Guy Brett⁷, a CC8 *Mr.8 or D of Dado* foi dedicada a Silvano Santiago e a CC9 *Cocaoculta Renôgone*⁸ a Carlos Vergara.

Hélio defende o cinema como “instrumento-linguagem não ‘aplicada’ ou ‘aproveitada’ para fins outros mas incorporada depois de fragmentada a um novo tipo de linguagem q se forma e q permanece como processo”⁹. O artista repensa o cinema como uma experiência aberta aos acessos multiplicados em suas proposições seriadas.

Escolhi detalhar a CC5 por considerar essa Cosmococa uma das mais imersivas construídas pelos artistas. A multiplicação das telas já fazia parte do repertório criado nas outras experiências, também a preocupação em gerar um ambiente para a sensação das imagens, mas nessa instalação entra um personagem que modificou o campus sensorial de Hélio Oiticica: Jimi Hendrix. Sabemos que o artista já havia criado, por exemplo, os parangolés, baseado em seu cotidiano com os amigos da escola de samba da Mangueira, como vestes para dança. O samba, para o artista, nos aproxima da terra, os pés arrastam e movimentam o corpo na relação com o chão, mas o rock que Hélio incorpora depois de assistir ao show de Jimi Hendrix tira o corpo da terra.

Entramos em um ambiente com imagens de Jimi Hendrix projetadas nas quatro paredes. As imagens são slides de outras fotografias maquiadas com o pó da cocaína. Matéria para “nos envenenar de experiência”, nas palavras do artista¹⁰. Ouvimos o som da guitarra do músico e, por fim, vemos espalhadas e penduradas em todo o ambiente redes. Resta-nos apenas balançar ao som dos solos de Jimi Hendrix e estamos de fato longe da terra, suspensos no ar. É uma homenagem a Jimi Hendrix vinda de um artista que sempre afirmou que “o que faço é música”. Vemos o que ouvimos, ouvimos o que vemos, imersos na música dos sentidos vivemos um tempo fora da duração no ritmo do balanço que geramos com nosso corpo. Em outras redes outros participantes balançam, sem que um movimento interfira no outro, como se cada um ouvisse uma música diferente.

As experiências de Hélio Oiticica suspendem o hábito “supra-sensorialmente”. Hélio define sua idéia:

Isto me veio com as novas idéias a que cheguei sobre o conceito de “Suprasensorial”, e para mim toda arte chega a isto: a necessidade de um significado “Suprasensorial” da vida, em transformar os processos de arte em sensações de vida.¹¹

⁷ Guy Brett era amigo de Hélio Oiticica e foi curador da exposição *Whitechapel Experience*, na Whitechapel Gallery, em Londres, em 1969. O autor se encantou pela obra do artista e produziu vários textos sobre ela.

⁸ Referência a Renô de Souza Mattos, amigo de Hélio assassinado naquele ano.

⁹ Fragmento de NTBK 2/73, 2 de julho de 1973.

¹⁰ Cadernos de Hélio Oiticica. When BAUDELAIRE dedicates odes to OPIUM and HASHISH he is not prescribing remedies he is poisoning us with experience... he is not preaching or promoting the commerce of the drugs... he was... WORLD... INVENTING...”

¹¹ OITICICA, Hélio. Catálogo, op. cit., p. 12.

Com humor de circunstância, Hélio Oiticica¹² e Neville d’Almeida convidam em suas experiências quase-cinemas o espectador para lixar as unhas enquanto assiste a imagens de Louis Buñuel (CC1 *Trashiscape*) a jogar balões de gás enquanto olha para Marilyn Monroe (CC3 *Mayleryn*), como tentativas de dessacralizar o cinema tornando-o um “instrumento” de troca entre os artistas e seu público.

O Céu Mais Azul É Também o Mais Trêmulo (2007)

Frederico Dalton observa a cidade do Rio de Janeiro. Passeia na paisagem que homenageia. “A praia me fascina. Ela é como uma tela de projeção, um espelho. As pessoas ficam muito expostas na praia.” O artista decompõe aquilo a que assiste e depois recompõe com seus fotomecanismos. Suas invenções destacam os gestos mínimos dos corpos que habitam o cenário carioca. Não se trata de documentar o que se vê, mas de resgatar do hábito o que não vemos.

Um casal de pé na areia da praia. O homem aponta com o braço estendido para o céu. O gesto remete a um acontecimento, algo aconteceu ou acontece que justifica o olhar atento dos dois. O casal não se move como se parasse totalmente diante daquilo que vê. Mas o que vê? Um céu trêmulo.

O dispositivo é simples. Dois projetores de slides, dois slides e uma base vibratória. Duas imagens projetadas, uma embaixo e outra em cima. Um projetor projeta a imagem do casal apontando o céu. O segundo projetor vibra sobre a base instável um slide com a imagem do céu.

Há uma fissura. Entre as duas imagens uma se move, a outra não, e, no entanto, elas são contínuas na descontinuidade, porque à atenção corresponde um acontecimento. De fato, o casal se depara com um acontecimento, que não é vazio, mas pleno, é tremor, é movimento. É só um instante, que dura.

Nesta instalação de Frederico Dalton, a projeção se faz na escala humana, o que contribui para que nós também sejamos atraídos pelo que nos mostra o homem, o céu instável.

A instabilidade é um elemento do dispositivo. A construção é frágil, a engrenagem visível ao espectador. O tremor é revelado, não como artifício, mas como artefato.

Como os homens da imagem, também estamos de pé, também olhamos para o céu, também procuramos ver o que não vemos, também apontamos para o céu esperando por um acontecimento. O que presenciamos só existe na

¹² Hélio Oiticica nunca viu as *Cosmococas* montadas. Apenas em 1992 as CC1 e CC2 foram expostas em Roterdã, Paris, Barcelona, Lisboa, Minneapolis e a CC5 em 1995 em Nova York. Sempre com base nas instruções e sempre com a presença de Neville d’Almeida.

relação entre o que vemos. Montamos as duas imagens e extraímos da relação um sentido que compartilhamos com os homens à nossa frente, que, como nós, vêem o que não há para ser visto.

Experiência de Cinema (2004)

Em seu trabalho *Experiência de Cinema* (2004), Rosângela Rennó experimenta mover imagens com telas de gelo seco. Inventa filmes baseados na projeção na fumaça de fotos de arquivo: filme de amor, filme de família, filme de guerra e filme policial. Cada filme contém 31 fotografias. Os gêneros do cinema são homenageados na montagem da artista. O movimento é quase instantâneo, a fumaça faz aparecer e desaparecer a imagem, suspensa pelo desaparecimento momentâneo do suporte. Oito segundos é a duração da tela entre o *fade in* e o *fade out*. O intervalo dura 30 segundos. O próprio dispositivo gera a intensidade do suspense no público. Uma homenagem ao cinema que nos lembra as experiências de Etienne-Jules Marey, que cria uma máquina de fumaça apenas para fotografar seus fluidos.

No escuro a aparição e a desapareção das imagens nos assombra. A fluidez das imagens na fumaça espessa produz uma imagem quase material. Não nos vemos ou aos outros espectadores porque a luz da projeção nos atrai para as imagens e logo desaparecem. Todo um filme em uma imagem. A história de uma família, de uma aventura, de um amor.

Em seu texto sobre Proust, Samuel Beckett analisa as relações da memória com o hábito:

As leis da memória estão sujeitas às leis mais abrangentes do hábito. O hábito é o acordo efetuado entre o indivíduo e seu meio, ou entre o indivíduo e suas próprias excentricidades orgânicas, a garantia de uma fosca inviolabilidade, o pára-raios de sua existência. O hábito é o lastro que acorrenta o cão a seu vômito. Respirar é um hábito. A vida é um hábito. Ou melhor, a vida é uma sucessão de hábitos, posto que o indivíduo é uma sucessão de indivíduos (uma objetivação da vontade do indivíduo, diria Schopenhauer), o pacto deve ser continuamente renovado, a carta de salvo-conduto atualizada. A criação do mundo não foi um evento único e primordial, é um acontecimento que se repete a cada dia. O hábito, então, é um termo genérico para os incontáveis compromissos travados entre os incontáveis sujeitos que constituem o indivíduo e seus incontáveis objetos correspondentes.¹³

Em seus trabalhos, Rosângela Rennó rememora. Ilumina arquivos de outras memórias e cria famílias. Suas fotografias são encontradas em feiras, em arquivos impessoais, sempre esquecidas, sempre apagadas. Projetar essas imagens, uma após a outra, como gêneros narrativos significa reinserir as imagens em paisagens imaginadas. O arquivo então não

documenta um real preexistente, inventa o atual com imagens de outros tempos. Os acontecimentos se repetem, mas fora do hábito que os constituiu.

A fragmentação da narrativa é absoluta. Temos apenas uma imagem para construirmos uma história, para imaginarmos de onde vieram as pessoas que vemos e para onde foram, para imaginarmos paisagens e figurinos de um filme a que não assistimos, mas que pertencem a famílias, a gêneros que, de tanto vemos, nos basta uma imagem, apenas uma imagem que desaparece quando a vemos. O nosso hábito constrói uma narrativa que não há, e a narrativa que não há destrói o nosso hábito e nos faz ver outro cinema.

Em todos esses trabalhos a fotografia pulsa na forma cinema, ou seja, como projeção em movimento se multiplica, se fragmenta, se esvanece. Partindo de um elemento mínimo, apenas uma imagem, esses artistas constroem uma situação-filme. Nessa situação o participante não assiste, experimenta as imagens como acontecimentos.

Iniciei este texto com uma frase de Clarice Lispector que se encontra no início do romance *A Paixão segundo G.H.* É um mergulho de Clarice na condição da narração sem história, a narração é pura sensação na forma de uma *mulher mundo*. Sem início ou fim, o romance é um puro contínuo. O personagem feminino é a busca infinita de si mesma no confronto com o hábito do eu. Da indiferenciação entre o ser e o vir a ser surge uma personagem que, como o espectador contemporâneo, não assiste mais à vida, mas mergulha no que experimenta. É um outro estado de presença, aquela assiste a si mesma.

¹³ BECKETT, idem, p. 17.

ENTRE O CINEMA E UM LUGAR RÍGIDO: DILEMAS DA IMAGEM EM MOVIMENTO COMO PÓS-MÍDIA*

Mark Nash

Mark Nash é diretor do Departamento de Arte Contemporânea do Royal College of Art, Londres. Pesquisador especializado em cinema de vanguarda e contemporâneo. Foi co-curador da *Documenta 11* (2002), curador de filmes da Bienal de Berlim (2004), curador da *Experiments with Truth* (Fabric Workshop and Museum, Filadélfia, 2004-2005), da *Pere Portabella* (MoMA, 2007) e do simpósio Cinema e Ecologia para a Royal Society of Arts (2006). Foi diretor do International Centre for Fine Art Research em Central St Martins, University of the Arts, Londres; professor acadêmico na área de história e teoria do cinema na Universidade de East London e professor convidado no Whitney Museum Independent Study Programme.

A imagem em movimento é agora um elemento-chave na prática da arte contemporânea e na exibição em galerias e museus. Tanto nos anos 1960, quando os artistas puderam pela primeira vez apropriar-se e trabalhar com vídeo, quanto hoje, quando se tornou uma *lingua franca* artística, a imagem em movimento forneceu meios para os artistas desenvolverem uma prática “pós-mídia”, uma que se move entre outras e não está restrita a uma mídia em particular. Essas práticas continuam a coexistir com outros discursos da imagem em movimento: filme narrativo clássico, cinema-arte, filme-documentário, vídeo e televisão.

Seja como mídia (se é que realmente ainda pode ser discutido como tal), seja como suporte material para uma prática “pós-mídia”, o vídeo tem a potencialidade de transpor a lacuna entre a teoria do cinema e a prática experimental, na qual essa ainda existe, e entre a teoria e a prática da arte contemporânea. Um aspecto complicador do crescente domínio da instalação é que ela pode ser usada para reivindicar um papel subordinado para o cinema ou outras formas de arte. A imagem em movimento tem essa bivalência, uma ida e volta entre cinema e instalação que também é um movimento entre duas linguagens de expressão artística. Infelizmente muitos artistas e críticos não estão interessados na história e na rica herança estética do primeiro, como se evidencia em sua indiferença em questões sobre a exibição da imagem em movimento na galeria e no museu.

Em meus próprios escritos e curadorias recentes também explorei aspectos do realismo na prática contemporânea do vídeo, e me deparei com uma familiar série de oposições estéticas sobre forma/tipo de conteúdo, que têm assombrado a teoria da arte por um século. Trabalhos recentes dos então chamados países “subdesenvolvidos”, “videoarte mundial” se você quiser, freqüentemente empregam estratégias realistas em vez dos paradigmas mais formais usados em outra mídia (dou um exemplo no final deste artigo); por outro lado, os artistas ocidentais que querem ser vistos como “políticos” adotam os códigos do documentário realista. Paradoxalmente esses mesmos códigos também podem ser utilizados (Dominique Gonzalez-Foerster ou Gillian Wearing, por exemplo) em um sentido quase reverso para destacar o final dessa relação. Esses códigos que costumavam nos dizer algo sobre o mundo agora nos dizem muito pouco¹.

¹O argumento de Tom McDonagh sobre a noção de um objeto polivalente em sua conferência ofereceu uma saída intrigante para esse dilema.

* Entre outras coisas, as questões de conservação e curadoria da imagem em movimento.

O título deste artigo foi extraído do título da exibição na Tate Modern em 2000 – *Between Cinema and a Hard Place*. Essa foi uma das primeiras exposições inglesas a apresentar o trabalho da imagem em movimento em diálogo com outras formas esculturais. O título da exibição, por sua vez, foi adaptado de uma das peças expostas: *In Between Cinema and a Hard Place* (1991), de Gary Hill². A principal preocupação dessa exibição não era sobre a imagem projetada, como temos discutido, mas era questionar a relação entre o cinema e o assim chamado “espaço real”. Aos trabalhos de imagem em movimento, a exibição incluiu trabalhos “nos quais os objetos têm uma forte presença material”, tal como um de Anish Kapoor de arenito e pigmento, *Adam* (1988-1989).

A instalação de Hill da qual a exibição extraiu seu nome foi, nas palavras de Pip Laurenson (então curador de mídia da Tate), “uma instalação complexa abrangendo 23 monitores que foram removidos de seu invólucro, expondo as placas de circuito e os tubos de raios catódicos, tornando-os objetos esculturais perigosos e vulneráveis”³. O curador da exibição apontou “a presença física do contraste do hardware com a imaterialidade da imagem do vídeo; o ambiente imediato da galeria com a paisagem televisionada. Os espaços entre os monitores insistentemente fragmentam o fluxo das imagens, enfatizando o sentido de deslocamento expressado no texto”⁴.

A despeito da insistência do trabalho no hardware da exibição de vídeo, sua articulação no espaço o transforma em instalação, algo bem diferente se os monitores tivessem sido colocados sobre plintos (como, por exemplo, nas instalações *D'Est, au Bord de la Fiction* (1995) ou *The Other Side* (2002), de Chantal Akerman).

Isso não é particularmente novo. Nam June Paik explorou o potencial do vídeo como instalação por várias décadas, embora em seu caso poderíamos argumentar que a referência era mais interna, o próprio vídeo e a televisão como meio de comunicação de massa, em vez das questões da linguagem e da paisagem como invoca a instalação de Hill. *Viewer* (1996), instalação de Hill de cinco canais, foi exibida na Hamburger Bahnhof, e, embora eu não me recorde dos videoprojetores serem tão insistentes em outras apresentações do trabalho, em Bahnhof particularmente reforçaram sua qualidade espacial.

Tenho pensado em outro título para estas observações: “Esqueça o cinema!”. Certamente, esse foi o conselho de Christine Van Assche, curadora de mídia-arte no Centre Pompidou, quando eu estava escrevendo o artigo do catálogo de uma mostra de trabalhos audiovisuais da qual ela foi a curadora na Maison Rouge, em Paris⁵. O título deste texto, “Eloge de l’Amour” (2000), referia-se ao filme de Jean-Luc Godard. Como a maior parte do trabalho recente de Godard,

² Dave Jones Design, *Between Cinema and a Hard Place*, 1991. Instalação de três canais de vídeo/som; 23 monitores modificados e interruptor-matriz controlado por computador. Disponível em: <http://www.djdesign.com/artists/ghinstal.html>. Acesso em 17 ago. 2007.

³ LAURENSON, Pip. Developing strategies for the conservation of installations incorporating time-based media: Gary Hill's *Between Cinema and a Hard Place*. Lux Online. Disponível em: <http://kmi.lux.org.uk/casestudies/developingstrategies.htm>. Acesso em 17 ago. 2007). A citação continua: “... arranjos em agrupamentos de acordo com o tamanho para evocar os grupos de pedras que demarcam a terra”.

⁴ Disponível em: <http://www.tate.org.uk/modern/exhibitions/cinema/hill.htm>. Acesso em 17 ago. 2007.

⁵ *Une Vision du Monde, La Collection Vidéo d'Isabelle et Jean-Conrad Lemaître*. Paris: Maison Rouge, 2006.

esse filme tornou-se uma carta de amor para o cinema, mas uma que também reconhecia que o cinema estava sendo deslocado por outras práticas da imagem em movimento, naquele momento, o vídeo.

Ao comentar sobre um rascunho do meu ensaio com sua referência semi-obrigatória a Godard, Christine disse: “Mark, você está muito ligado ao cinema, é hora de deixá-lo prá lá!”, alguma coisa assim. Isso me fez questionar a apropriabilidade da minha ligação com o cinema, na minha atual posição no mundo da arte. O cinema realmente tornou-se um tipo de problema. Talvez fosse hora de pensar sobre deixar essa ligação, que tem sido o principal suporte estético e emocional durante toda a minha vida adulta. Ao mesmo tempo, apesar de ter trabalhado com o vídeo desde os anos 1980, sendo curador de uma das primeiras mostras de vídeo americano na Inglaterra, em 1981⁶, eu não poderia dizer o mesmo sobre o vídeo. Há muitas coisas interessantes a dizer sobre o vídeo, mas eu não poderia transferir minha cinefilia para o vídeo. Melhor assim, já que o próprio vídeo tem passado por uma série de transformações. De fato, o que costumávamos chamar de videoarte nos anos 1980 – trabalho em *single channel* criado para ser exibido em um monitor de TV – está em si mesmo bem próximo da extinção⁷.

Há uma passagem em *Eloge de l'Amour* na qual Godard explora o argumento de que houve uma grande mudança na sistemática do espectador do cinema narrativo:

Mulher (versão original): Quando é que a contemplação sofreu um colapso?

Homem: Dez anos atrás? Quinze anos? Talvez 50, antes da TV? Quem sabe?

Mulher: Seja mais preciso.

Homem: Antes que a TV levasse a melhor.

Mulher: Sobre o quê? Sobre os eventos atuais?

Homem: Sobre a vida?

Mulher: Sim.⁸

Godard está falando sobre o colapso de um modo de ver (e ser visto) desenvolvido em 100 anos da história do cinema, o fim de um regime no qual o cinema era o modo dominante de posicionar o sujeito na mídia da imagem em movimento. Para ele, esse colapso da contemplação é compensado neste trabalho ao investir muitas das qualidades da pintura no vídeo. Isso fica evidente, por exemplo, quando enquadra os objetos contra a luz (um artifício familiar aos artistas do romantismo alemão, tais como Caspar David Friedrich ou Karl Friedrich Schinkel), ou quando realça deliberadamente o ruído do vídeo, ao filmar conscientemente cores difíceis como os vermelhos de modo que um pôr-do-sol ou a presença de uma camisa vermelha em uma tomada crie versões em vídeo das pinturas de Emil Nolde.

⁶ 1983 (reapresentado em New Serpentine Gallery Bookshop, Londres, 1996).

⁷ Uma observação que Chrissie Iles também fez, quando comparou mostras que utilizam monitores com as mais recentes que utilizam projeções.

⁸ GODARD, Jean-Luc. *Eloge de l'amour* (2000), diálogo.

Há vários exemplos anteriores de produtores de filmes que queriam experimentar com o potencial artístico do vídeo, por exemplo, em *The Oberwald Mystery* (1980), de Michelangelo Antonioni, no qual ele usou o vídeo para trabalhar com cores dentro do quadro. O que é importante sobre Godard é que ele ainda é o principal expoente do *counter-cinema*, e o que mais conseguiu se adaptar às novas tecnologias⁹.

Nos últimos anos estive em vários projetos de curadoria envolvendo a imagem em movimento – inclusive fazendo a co-curadoria com Okwui Enwezor da seleção de filmes da exibição *The Short Century*; participando da equipe de curadores da *Documenta 11*, em 2002; fazendo a curadoria do segmento de filmes para a 3ª Bienal de Berlim, bem como uma de uma exibição de artistas de imagem em movimento, *Experiments with Truth*, na Filadélfia, em 2004¹⁰.

No ensaio para o catálogo da *Documenta 11*¹¹, tentei explorar algumas das complexidades e contradições em incluir a imagem em movimento no espaço de exibição e na galeria. Um dos meus pontos de referência foi um curto ensaio de um catálogo de Boris Groys para uma exibição de Stan Douglas na Suíça. Groys fez a observação, que agora é familiar, de que os trabalhos de imagem em movimento suprem sua própria iluminação e assim não precisam da iluminação convencional, natural ou artificial, do museu ou galeria do século XIX. Para mostrar tal trabalho de forma adequada, o cubo branco teria de se tornar uma caixa preta¹².

Museus e galerias geralmente não têm sido muito bons nisso, mas, conforme avança a tecnologia, as coisas certamente vão melhorar e o trabalho poderá ser mostrado mais adequadamente. O que é mais complicado, é claro, é desenvolver a arquitetura de uma galeria e de um museu, que seja suscetível às demandas tanto do cubo branco quanto da caixa preta. A metáfora da coexistência novamente. O espaço que Kühn Malvezzi projetou para a Frick Collection, que funciona tão bem para a mostra atual, e também para instalações “cubo branco” anteriores, seria expandido para ambas as exposições ao mesmo tempo.

O que me surpreendeu quando começamos a trabalhar na *Documenta 11*, no fim de 1998 e em 1999, foi o entusiasmo de toda a equipe de curadores para incluir trabalhos com imagem em movimento nessa grande exposição internacional. Trabalhos com imagem em movimento eram vistos como os mais contemporâneos e os mais atuais. Senti-me quase em desvantagem, o representante de uma geração pré-vídeo criado no cinema como uma mídia específica – com formatos estabelecidos de filmes 16 e 35 milímetros e com espaços de projeção consagrados, as salas de cinemas. Por um momento tentei desenvolver o argumento da especificidade da mídia. Afinal, tínhamos acesso a vários cinemas na

cidade de Kassel, por que não usá-los? Entretanto, esse argumento foi derrotado, não pelos outros membros da equipe de curadores, mas por aqueles artistas que trabalhavam com a imagem em movimento em tela única que queriam estar na exibição “real” e *não* em um cinema. E quem poderia dizer que eles estavam errados? Os números da audiência do nosso programa de filmes eram bem mais baixos do que os da exibição como um todo (embora isso possa ter sido afetado pela administração, que insistia em fazer uma cobrança adicional para a projeção de filmes).

Hoje temos uma situação inteiramente insatisfatória em que filmes e vídeos em tela única são cada vez mais incorporados em mostras de galerias e espaços de exibição, mas geralmente com pouco respeito pelas condições sob as quais os trabalhos estavam destinados a ser apresentados. A Tate Modern rearranja sua coleção e apresenta muitos trabalhos de imagem em movimento. A peça *Dammi i Colori* (2003), de Anri Sala, é projetada em tamanho muito grande, não havendo definição na imagem de vídeo, ou importantes filmes vanguardistas, tais como *Ballet Mécanique* (1924), de Fernand Léger e Dudley Murphy, são projetados em cópias terríveis em DVD, em vez de recorrerem à matriz, por exemplo, e produzirem uma versão HDTV e projetarem a partir dela. Há exemplos similares no rearranjo do MoMA, em Nova York. Por outro lado, instalações complexas na Tate, tais como a de Gary Hill, são meticulosamente conservadas e reinstaladas (como deixam bem claro as anotações dos conservadores). Os grandes museus sabem exatamente o que é necessário, mas, talvez porque tenham comprado o DVD de Léger na loja do museu, eles não possam imaginar gastar dinheiro para obter uma cópia apropriada para a parede. Como também sabemos, é claro, esses trabalhos de tela única trazem consigo a noção de um auditório e uma audiência de cinema, o que geralmente conflita diretamente com a disposição arquitetônica dos espaços de exibição.

Entretanto, muitas dessas objeções são auto-evidentes, e curadores e conservadores como Chris Eamon e Chrissie Iles têm feito um incrível trabalho para estabelecer padrões apropriados. Esperamos que seja apenas uma questão de tempo para que estes sejam aceitos mais amplamente. Em vez disso, quero focar na discussão sobre o que o cinema está fazendo em galerias e espaços de exibição, e o que artistas e curadores estão fazendo sobre isso.

Deixe-me dar alguns exemplos. Durante nossa pesquisa para a *Documenta 11*, fomos apresentados ao trabalho do produtor espanhol Pere Portabella. Ele foi produtor de Carlos Saura, Marco Ferrei e Luis Buñuel, inclusive de *Viridiana* (1961), deste último. Seu próprio trabalho estava menos envolvido no realismo crítico dos diretores para quem estava produzindo do que na tentativa de renovar a linguagem do cinema espanhol, ligando um cinema engajado na crítica das instituições espanholas ao cinema europeu de vanguarda. A abertura de seu *Vampir/Cuadecuc* (1970) é um exemplo adequado.

O filme foi feito principalmente no cenário de *El Conde Dracula* (Jesus Franco, 1970), um filme que Portabella estava produzindo e tinha escrito parcialmente. Nas cenas de abertura vemos a iconografia familiar de um filme de terror, uma

⁹ *A Visit to the Louvre* (2004), de Straub/Huillet, demonstra como o cinema pode interromper a atenção fragmentada que agora damos à pintura.

¹⁰ *The Short Century: Independence and Liberation Movements in Africa 1945-1994*, diretor artístico Okwui Enwezor. Villa Stuck, Munique, Berlim, Chicago e Nova York, 2001 (co-curador de filmes). Mark Nash, *Experiments with Truth*. Filadélfia: Fabric Workshop and Museum, 2004.

¹¹ NASH, Mark. Art and cinema: some critical reflections. *Documenta 11 Catalogue*. Kantz: Ostfildern-Ruit, 2002.

¹² Chrissie Iles fez uma observação similar no catálogo para sua exibição *Into the Light: The Projected Image in American Art 1964-1977*. Nova York: Whitney Museum of American Art, 2001.

carruagem e cavalos no campo ou atravessando uma praça numa cidade medieval. Tomadas internas de uma casa, de uma escadaria que leva a um quarto são imediatamente reconhecíveis pelos cinéfilos. O produtor recriou cenários e cenas do filme de Dreyer de 1931, *Vampyr*. Filmes de vampiros são intensamente intertextuais. Mas aqui está um filme de arte (de Portabella) citando um filme de terror (de Franco), que em contrapartida está citando outro filme de arte/terror (de Dreyer). No centro dessa brincadeira textual vertiginosa, os anacronismos prendem nossa atenção – um guarda-chuva moderno na praça, cena da equipe de produção fazendo teias de aranha ou produzindo névoa –, o filme vai e volta entre o filme e a produção do filme. Depois é finalizado, por assim dizer, com um resumo composto por Carles Santos.

Para a *Documenta* escolhemos um filme diferente, que lida com a transição da ditadura de Franco para a democracia, *Informe General* (1975). Ele foi exibido, particularmente sem êxito na minha opinião, em um monitor no Documenta Halle (alguns de seus outros filmes foram exibidos em uma programação de filmes no cinema). Eu gosto de pensar que, parcialmente como resultado da nossa atenção, o seu trabalho agora está sendo visto fora da Espanha, em muitos casos pela primeira vez. De fato, houve uma restrospectiva dele no recente Pesaro Film Festival. Eu mesmo convenci o MoMA, em Nova York, a montar uma retrospectiva, mas, ao fazê-lo, criei um problema curatorial para mim mesmo. Como conseguir um público interessado no trabalho? De certa forma essa é uma questão retórica porque isso é parte do trabalho do curador ou do programador, mas departamentos de filmes e programação de filmes são invariavelmente dissociados dos espaços de exibição. Exibições de produtores de filmes em espaços de galerias inevitavelmente envolvem uma adequação entre o programa de filmes ávido por tempo e uma instalação em galeria, que requer menos demanda temporal de sua audiência.

Para termos outro exemplo dessa charada filme/galeria, vou me referir à minha exibição na Filadélfia, *Experiments with Truth*, e ao trabalho de Yervant Gianikian e Angela Ricci Lucchi. Eles são produtores da “antiga escola”, assim trabalham com filme, refotografam filmes de arquivo com uma câmera analítica e produzem filmes que são então transferidos para Beta para transmissão ou produção de DVD para instalação em galeria. O tema de todos os seus trabalhos desde a metade dos anos 1980, quando produziram *From the Pole to the Equator* (1986), tem sido a guerra. Eles fazem filmes antiguerra. Mais recentemente *Oh! Uomo* (2005) nos confronta com os feridos da Primeira Guerra Mundial, suas deformidades e coragem. Os curtas-metragens, parte de uma série em andamento chamada *Electric Fragments*, têm uma conexão um pouco menos direta com esse tema. *Vietnam* (2001), por exemplo, é algo como um devaneio homosocial produzido com base em cenas de filmes caseiros de um soldado francês servindo na então guerra colonial da Indochina. O trabalho do artista no filme adiciona alguns códigos cinemáticos, movimento lento, edições e coloração.

Eles exibiram um trabalho, *The March of Man*, na Bienal de Veneza de 2001, mas eu não fiquei convencido de que tivessem explorado suficientemente as possibilidades espaciais em sua instalação (alguns de vocês devem se lembrar

de uma série de telas únicas dividindo um dos espaços no Arsenal, uma após a outra, cada tela mostrando um filme diferente, com uma variação de filmes mudos com adição de cores). Quando fiz a curadoria da minha mostra, pensei que seria mais interessante trabalhar com peças mais curtas, então propus uma instalação de quatro telas uma de frente para a outra.

O trabalho de Isaac Julien é razoavelmente bem conhecido em Berlim, e foi exibido na 3ª Bienal de Berlim e na exibição *Black Atlantic*, na House of World Cultures. Suas instalações são interessantes nesse argumento porque não somente misturam filme e tecnologia digital, mas também misturam as experiências do espectador do cinema e das instalações de imagens em movimento. Eles produzem uma experiência de observação imersiva parecida à do CinemaScope, em que o espectador, apesar de livre para se movimentar, habitualmente escolhe posicionar-se como se estivesse no cinema.

Isaac também está preocupado, diferentemente de outros artistas de sua geração, em criar imagens do mais alto valor produtivo. Em *Baltimore* (2003), ele joga com questões de verossimilhança e realismo, como teorizado por André Bazin. Em sua batalha contra a montagem, Bazin promoveu o uso de planos-sequência também utilizados por Isaac em seu trabalho. Bazin também falou sobre cinema como se tirasse uma máscara mortuária da realidade, e Isaac joga com isso em seu uso de uma real figura de cera como um de seus protagonistas, Melvin Van Peebles, para criar uma duplicata verdadeira, em vez de tentar fazê-lo digitalmente. Por outro lado, a *pièce de resistance* é a cena na Peabody Library – um vasto salão de revivicação gótica, com cinco fileiras de balcões ornamentados de ferro fundido, que se elevam dramaticamente a uma clarabóia acima de um chão de mosaico –, que serve para enfatizar a profundidade de campo, outra referência realista para Bazin. Aqui o filme encontra o digital de um modo bem interessante: uma fascinante mulher negra ciborgue, interpretada por Vanessa Myrie, fugindo dos avanços de Melvin Van Peebles, pula 18 metros no ar antes de aterrissar precisamente em seus sapatos de salto alto!

Outros artistas fazem aventuras mais bem-sucedidas, ou algumas vezes menos, com a imagem em movimento. O que podemos chamar de escola de Grenoble, de Pierre Huyghe, Philippe Parreno e Dominique Gonzalez-Foerster (todos fizeram a escola de artes), não está realmente preocupada com esses valores cinemáticos dos quais venho falando. Podemos dizer que são opostos a eles. Não quero desenvolver uma crítica do trabalho deles aqui, exceto dizer que, em seu uso da imagem em movimento em um ambiente de instalação, seu trabalho exemplifica, tanto quanto qualquer um, o que Rosalind Krauss chamou de “situação pós-mídia”.

O ensaio de Krauss de 1999, *Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition*¹³, é meu ponto de referência aqui. Para resumir brevemente, alguns artistas (seus exemplos incluem Richard Serra, Robert Smithson e Carl

¹³ KRAUSS, Rosalind. *A voyage on the north sea: art in the age of the post-medium condition*. Nova York: Thames & Hudson, 2000.

Andre) rejeitaram como reducionista a descrição de Clement Greenberg de uma mídia estética situada inerentemente em suas próprias propriedades materiais particulares. Em vez disso desenvolveram uma noção de mídia como agregativa, para citar a sinopse da contracapa, “uma estrutura complexa de suportes técnicos e convenções em camadas interdependentes e integradas, distinta das propriedades físicas”. Marcel Broodthaers (que tinha duas peças na mostra de Hamburger Bahnhof) é o foco do argumento de Krauss de que “a especificidade das mídias, mesmo as modernistas, nunca pode ser colapsada na fisicalidade de seu suporte”. O que me interessa hoje é o papel do vídeo, do filme e da televisão em seu argumento. Ela tem um julgamento interessante daqueles produtores estruturalistas associados ao Anthology Film Archives na década de 1970 (Michael Snow, Hollis Frampton, Paul Sharits, e assim por diante) enquanto desenvolviam a noção de “aparato” ou – eu acrescentaria – “instituição cinematográfica” que dominaria a teoria do cinema da próxima geração. Krauss explora essa preocupação, fazendo referência¹⁴ à frase de Serra, com “os vetores que conectam objetos a sujeitos” (uma formulação que imediatamente nos faz pensar em esquemas lacanianos que fazem exatamente isso: demonstram como objetos e sujeitos se conectam).

Um dos efeitos positivos dessa operação é levar o cinema de vanguarda e experimental de volta ao cânone modernista. Eu digo “de volta ao” porque, por uma série de razões culturais e históricas, o cinema de vanguarda andou por uma trilha paralela à das outras artes contemporâneas desde os anos 1930. Podemos argumentar que foi em parte o colapso dos vários projetos do Film Coop, sem dúvida da própria distribuição de filmes, que levou artistas, críticos e curadores a refocalizar na condição desse trabalho como arte, e em seus praticantes como artistas bem como produtores de filmes. Esse é um argumento complexo que requer maior trabalho de pesquisa. O produtor americano de filmes estabelecido na Inglaterra Peter Gidal, por exemplo, era definitivamente ligado a uma noção de materialismo que, em sua variante marxista, não é diferente dos vetores de Serra “que conectam objetos a sujeitos”. Chrissie foi particularmente informativa sobre as premissas contraculturais do movimento *co-op* nos anos 1960, mas pode ser que o desenvolvimento de um cinema político e agitador com suas próprias instituições independentes durante os anos 1930 também tenha sido influente, como sem dúvida foi a tendência no ensino da arte no pós-guerra britânico (se não em outra parte) de separar o filme das outras artes visuais.

Para Krauss, o vídeo ocupava um “tipo de caos discursivo, uma heterogeneidade de materiais que não podia ser teorizada como coerente ou compreendida como tendo alguma coisa como uma essência ou um centro unificador”. Não era possível juntar os argumentos para uma prática de vídeo em paralelo às linhas que foram desenvolvidas para o cinema “estruturalista e materialista”. A absoluta heterogeneidade da televisão e do vídeo impediu que fossem conceitualizados como uma mídia. De fato, foi o vídeo que dizimou o projeto do filme estruturalista. Entretanto, apesar de Krauss não argumentar sobre isso, poderia ser ironicamente discutido que foi de fato a teoria estruturalista – aquela inebriante mistura de psicanálise, semiótica e marxismo – que dizimou o filme estruturalista, mas ao mesmo tempo pavimentou o caminho para o desenvolvimento da instalação de arte pós-mídia (que é onde entra o seu interesse em Broodthaers).

¹⁴ Ibidem, p. 25.

A discussão de Krauss sobre pós-mídia pode ser estendida mais adiante talvez como uma metáfora para a curadoria de exposições que, tal como foi, converte a experiência de trabalhos de mídias específicas, pintura, escultura, e assim por diante, em um equivalente da instalação pós-mídia. Sem dúvida é notavelmente mais difícil criar uma exposição como resultado de uma série de instalações do que de objetos de arte.

Há, entretanto, duas qualificações que também precisam ser levantadas. A primeira é resistir a qualquer noção teleológica de valor – quer dizer que a prática de uma instalação pós-mídia é melhor que o trabalho de uma mídia específica. Embora Krauss talvez não tenha isso em mente, grande parte da discussão de tal trabalho nas páginas da *October* parece estar interessada no estabelecimento de um panteão ou coorte de um tipo de Leavisian Great Tradition. Ao contrário, acho importante enfatizar que vivemos em uma economia mista – pintura, escultura, cinema e instalação. A segunda questão surge da concepção do grupo *October* sobre a relação entre estética e política. Conduzimos nossas discussões dentro da familiar (e de muitos modos imensamente produtiva) problemática da necessidade de distância crítica para produzir pelo menos uma consciência da nossa posição de observadores e espectadores, se não um entendimento elevado das forças que estão por trás dessas representações. Do período soviético adiante, alguma experimentação formal foi vista como necessária para que isso ocorra.

Eu mesmo me sinto muito à vontade nesta narrativa. Entretanto, também posso lembrar quando os debates ingleses sobre essas questões nos círculos de cinema estavam em seu auge nos anos 1970, que Raymond Williams¹⁵ fez soar um aviso preventivo sobre a força das formas realistas. O debate foi montado em termos de uma oposição entre o realismo e o formalismo, refletindo os termos do debate na União Soviética, digamos que entre o construtivismo e o realismo socialista, que o substituiu. Williams era particularmente cético sobre a força das formas experimentais que sustentávamos na revista *Screen* e em outros lugares, e a história de certa forma provou que ele estava certo. Os códigos e convenções realistas da fotografia e do uso da câmera ainda estão em uso no cinema documentário e no drama documentário. E podemos argumentar que é dentro do campo do próprio documentário que os debates estão sendo conduzidos agora, entre o o potencial do documentário de fazer conexões entre a realidade social e política e o potencial dos documentários estruturados para TV, tais como *Big Brother*, de ocultá-las¹⁶. Talvez possamos argumentar que o documentário que está mais presente no mundo da arte é efetivamente pós-mídia, e que este precisa da ligação com o nome de um autor (para usar o termo de Foucauld), tais como Sala, Ataman e Gonzalez-Foerster, para criar valor no mercado da arte.

Em resumo, eu pensei que seria útil considerar uma peça de vídeo *single-channel* de 2002 produzida pelo jovem artista sul-africano Thando Mama, (*Un) hear (d)*. Eu a incluí em uma mostra da qual fiz a curadoria para um projeto baseado

¹⁵ WILLIAMS, Raymond. A lecture on realism. *Screen* 18, n. 1, primavera de 1977.

¹⁶ Esse debate ainda está bastante onde estava nos anos 1970, quando o documentário *verité* mostrava a verdade de um evento tendo a câmera no local, versus os experimentos controlados de Straub e Huillet em *History Lessons* (1972).

na Inglaterra chamado *Commotion*, que procura retornar o trabalho em *single-channel* do artista para o cinema. Um jovem negro fala em *close-up* para uma câmera de vídeo. O som é indistinto, sua voz pronuncia inarticuladamente: “Eu não estou com medo.... ouvindo você... você sabe. Eu não estou com medo. Eu não estou calado”. Podemos apenas decifrar fragmentos do seu discurso. O som reverte, a câmera fecha no rosto do jovem, os olhos ornados com distintos cílios: “Preso aqui. Discurso negro”, achamos que ele diz. Sua face distorcida se afasta, e depois volta para a câmera e a audiência.

Esse trabalho poderia ser um monólogo para uma câmera de vídeo de segurança fora de uma comunidade fechada na África do Sul (onde, como o recente filme *Tsotsi* [2006] nos lembrou, vivem agora tanto a classe média negra como a branca). O *close-up* distorcido do rosto de um homem falando para a câmera lembra o encantamento de Vito Acconci, cujos monólogos para a câmera de vídeo no final dos anos 1960 desenvolveram uma estética da paranóia e da vigilância. *(Un) hear (d)* é um trabalho que usa o meio mais simples disponível, uma câmera de vídeo de baixo custo, e o mais simples dos códigos de documentário para criar um trabalho que, por causa da sua ligação associativa ao legado do apartheid na África do Sul, invoca um “outro” fanoniano, perturbador e ameaçador.

ARTIGOS E ENTREVISTAS

O PONTO DA ARTE

Raymond Bellour

Raymond Bellour é pesquisador e escritor especializado em literatura e cinema. Com Serge Daney, foi um dos fundadores da revista de cinema *Trafic*. É considerado um dos mais notáveis teóricos contemporâneos que tratam dos regimes mistos da imagem: pintura, fotografia, cinema, vídeo e novas mídias. Publicou, entre outros, *The Analysis of Film* (1979), *L'Entre-Images* (1990) e *L'Entre-Images 2* (1999). Foi curador das exposições *Passages de l'Image* (Centro Pompidou, 1989), *States of Images: Instants and Intervals* (Centro Cultural Belém, Lisboa, 2005) e *Thierry Kuntzel, Lumières du Temps* (Le Fresnoy, Studio National des Arts Contemporains, 2006).

Todo grande artista está à procura de um ponto-limite. Uma espécie de ponto último, que, a seu ver, incorpore, abranja todos os outros.

É provável que Thierry Kuntzel tenha sentido pela primeira vez a materialidade desse ponto quando, no exercício da análise de filme, pela qual seu trabalho começou na virada da década de 1970, encontrou-se diante de uma mesa de montagem, tendo à sua frente imagens móveis que podia deter. A decisão, para quem a viveu então, não era óbvia. Pressupunha, por razões supostamente teóricas, que se atentasse contra o passar ordenado da projeção de cinema. Como ousar detê-lo? Como imiscuir-se? Como revelá-lo sem dele ficar cativo? Como transmutá-lo, metamorfoseá-lo? Como tornar visível o filme “sob” o filme, o “filme-película” oculto no “filme-projeção”? Esses são os termos que Thierry Kuntzel então inventa para circunscrever as operações encobertas que adivinha em um filme de animação de Peter Foldes, do qual assim se torna o “desanimador”. É a decompor o “aparelho filmico” (noção que lhe é própria, bem diferente de “dispositivo cinematográfico”) que ele se dedica; a querer deslizar entre os intervalos materiais do filme para tentar ali permanecer, em um improvável entre-dois, impossível de fixar. Mas a determinação obstinada, lancinante, desse ponto fugaz por sua própria natureza inaugurou o destino de uma obra que variou incessantemente suas estratégias para se manter em evidência.

Como fazer viver e reviver uma imagem animada cujo pretense coração, seu movimento, fosse igualmente estase, imobilidade? “Coração denunciador”, tal como ressoa do fundo da própria morte no final da narrativa em que Thierry Kuntzel inspirou-se para tornar audível seu batimento, em sua instalação *Le Tombeau d'Edgar Poe*. Em sua obra, as instalações conceituais – no início (de 1974 a 1977) e depois na série escalonada (de 1994 a 2006) de seus numerosos “túmulos” – são encarregadas de suscitar o pensamento de uma experiência cujo corpo cada uma de suas obras em vídeo, filme e instalação tenta atingir mais sensivelmente. Um corpo físico, tanto interno como externo, formado de imagens, de camadas sem fim de imagens, ele mesmo também como imagem. Mas isso em relação a um corpo mental afligido pela obsessão com imagens ou claras demais ou obscuras demais, sempre supostas, porém jamais conhecidas. Como não se pode enfrentar a imagem, porque a imagem nunca acaba de desmoronar sobre si mesma, será preciso girar ao seu redor e recolher seu movimento com a esperança de fixá-lo. É preciso esforço, mas a sobrevivência depende

dele, como a chance de uma oferenda. Essa posição-limite sem cessar entregue a seu visitante-espectador constitui o valor singular das visões criadoras de Thierry Kuntzel.

É nesses planos mesclados que *La Peau*, sua penúltima obra e a primeira a ser exposta após sua morte em abril de 2007, é crucial, pois se trata, pela primeira e única vez, de uma instalação-filme – inconsciente e finalidade encoberta de cada uma de suas tentativas anteriores. De fato, um aparelho fílmico figura, pode-se dizer, no dispositivo. Uma estranha máquina projeta ao vivo em uma tela grande que está à sua frente uma imagem da qual se pode ver, no mesmo instante, o desenrolar material formado pelos múltiplos *loops*, impressionantes, de uma película de 70 milímetros. Vislumbrar, pois o movimento do *loop* que desliza entre os mecanismos da máquina é tão lento que só fixando a vista nas perfurações é possível ter a certeza de vê-las realmente se animar. Na tela, contudo, esse movimento que vai interminavelmente da direita para a esquerda é mais do que perceptível: é alucinante.

O que se vê nesse deslizamento desafia toda a avaliação. Pele – *peau*, o título enuncia –, peles, pois sua aparência muda sem cessar, passam segundo o modelo do *makimono* ou rolo japonês, do qual Thierry Kuntzel recebeu uma primeira inspiração por meio do filme de Werner Nekes (*Makimono*, 1974). “A pele será assim como uma paisagem enrolada, desenrolada: essas superfícies lisas, acidentes, particularidades (granulação, sardas, pigmentação, manchas, vestígios antigos, rugas), paisagem lunar, nunca vistas – salvo na proximidade do amor, de um real excessivo (alucinado).” A pele-paisagem estende-se, modifica-se, escorre imperceptivelmente. Do rosa pálido, quase branco, ao marrom-escuro, todos os matizes de matérias possíveis são assim sugeridos: do rochedo à grama, do couro à água, do mármore à folhagem, de tantos tecidos a variações de desertos, das dobras da madeira a infinidades de mares. Raramente o limite, tão essencial de ser contido, entre abstração e figuração terá sido tão intimamente tocado. O corpo-mundo se virtualiza, percepção levada a seus limiares de visibilidade.

As paradas da imagem ou desacelerações que o filme pode efetuar sobre si mesmo, e que o vídeo permitiu que se estendessem tanto, são assim levadas em *La Peau* até um limite paradoxal. Já em *Tu*, o efeito de metamorfose acontecendo em uma nona tela partindo de oito fotos de uma criança gerava uma ilusão irrealista de filme contínuo, pois os intervalos bem visíveis deixados entre as fotos aboliam-se em uma espécie de *no man’s land* do movimento, tanto mais impressionante por parecer produzir expressões novas no corpo da criança. Aqui, de novo, uma máquina, desta feita uma concepção única, permite a transmutação de imagens fotográficas em um movimento enigmático, que opera transições contínuas entre numerosas qualidades de pele captadas bem de perto, longe de qualquer referência aos corpos de onde provêm. Todas essas fotos (80 escolhidas entre mais de mil) foram retrabalhadas no computador de maneira que fundissem imperceptivelmente umas nas outras tantas diferenças e identidades irreconhecíveis. Vê-se o paradoxo atingido em relação à idéia de filme e de realidade de projeção. O movimento gerado é o de um filme puramente contínuo, quer dizer, sem intervalos. Sem dúvida, pela primeira vez (a menos que haja algum equivalente na

pré-história da animação de imagens) uma projeção realiza assim por transmissão direta uma performance comparável, em certo sentido, às que tantos filmes experimentais tentaram simular por meio de um mecanismo latente que permanece imutável desde os primeiros tempos do cinema.

Resta imaginar o que terá levado Thierry Kuntzel a esse extremo, lá onde o desejo de pensamento e sua transmissão sensível tocam o íntimo da vida. Os leitores de *Title TK*, seu grande livro de anotações, anotações de *Tu*, por exemplo, tão anteriores à instalação que mais tarde adotará esse título, sabem até que ponto a arte de Thierry Kuntzel deu-se como transfiguração interminável de feridas de infância. Uma anotação recente, posterior à publicação do livro (11/3/2007), comenta assim sua derradeira instalação, *Gilles*, inspirada no quadro de Watteau *Pierrot* (antes chamado de *Gilles*), recentemente exposto no Domaine Pommery (consiste em uma animação mínima do quadro recomposto em um contexto contemporâneo, mas suficiente para que contraste com esse pouco movimento a figura do Pierrô transposto, presa de uma imobilidade neutra e desarmada): “Gilles (TK), nova e mesma figura de Gilles: uma evidência se impõe ao ler-se *Petit Éloge de la Peau*, de Régine Detambel, escrevendo – li muitíssimas vezes a mesma coisa, mas desta vez fez efeito, mais do que de costume – sobre a criança em sua relação com a mãe impossível, frígida, estátua – Medusa.” Na margem encontram-se as seguintes palavras: “Medusa (a Górgona. O olhar paralisante)”. O autor desse livro refere-se à famosa experiência, bem conhecida dos psicólogos e psicanalistas da infância, que faz a mãe adotar uma atitude impassível em resposta às solicitações da criança, provocando nesta retraimento imediato e terror. Essa experiência fez parte dos numerosos dados que levaram Didier Anzieu a sua hipótese do “Eu-pele”, que se fundamenta em uma pulsão de ligação ao corpo e ao rosto maternos, independentemente da pulsão oral, assim como de toda referência sexual. A pele torna-se assim envelope psíquico, tanto como físico, uma condição do Eu como corpo fundamental e, portanto, uma matriz do pensamento, induzindo, por exemplo, a idéia de uma película do sonho, referente tanto à fotografia quanto ao cinema. Adivinha-se a incidência dessa virtualidade do Eu-pele naquele cujo trabalho de pesquisa, muitos anos atrás, visava comparar o trabalho do filme e o trabalho do sonho (as anotações acumuladas em seu exemplar do livro de Anzieu o atestam).

Qual é, nesse sentido, o efeito próprio de *La Peau*? Thierry Kuntzel já imaginara lentos percursos de peles (a pele nua de Ken Moody em *Été*, seu corpo estratificado de velas em *Hiver*, figurando uma nova estátua jacente) por meio de câmeras programadas automaticamente. Mas aqui é a pele como puro envelope, em seu absoluto, parecendo estar no limite do visível e do invisível, que é tornada toda visível, como por um toque contínuo, fazendo eco à famosa fórmula de Valéry (“O mais profundo é a pele”). O paradoxo da máquina escolhida, projetada por seu inventor para outros fins, mas destinada aqui à idéia metamorfoseada do “outro filme”, é suscitar a realidade de uma imagem absolutamente plena, insecável, sobre a qual a parada não tem mais poder. É toda a importância da ausência de intervalos, da transformação do fotograma em pura idealidade de passagem, não marcada, não localizável a não ser segundo um abstrato cálculo de tempo. “Zenão, cruel Zenão”: essas palavras, que concluem a nota de intenção de *La Peau*, são de Valéry saudando,

em *Le Cimetière Marin*, o paradoxo grego da divisibilidade do tempo que torna “Aquiles imóvel a passos de gigante”; lá essas palavras soam como a recordação irônica de uma fatalidade que a instalação deu-se como finalidade frustrar. Pois, por um lado, Thierry Kuntzel dá aqui literal e duplamente a ver o “fílmico”: tanto o “fílmico de futuro”, utopia aberta como virtualidade por Roland Barthes, quase às cegas, com base em sua reflexão sobre o fotograma, quanto o “fílmico” próprio à análise de filme, a cujo respeito Thierry Kuntzel escrevia à época que não estaria “nem do lado do movimento nem do lado da fixidez, mas *entre* os dois”. Por outro lado, vê-se bem que a força própria dessa instalação está em, ao mesmo tempo, ir além. De fato, *La Peau* consegue algo singular ao substituir o passar do cinema por seu próprio passar de um sobre-cinema, cujos 70 milímetros atestam com bela ironia a era do tudo digital, pois um tratamento informatizado das fotos reunidas torna-se sua condição de visibilidade. Aqui é o puro vivo que desfila, no fluxo constantemente variável de suas intensidades moleculares. De forma que essa imagem foi por Thierry Kuntzel finalmente ganha, podemos imaginar, contra o empedramento da Medusa

Diante dessa projeção, temos um último sentimento. Sabemos (ou teríamos adivinhado) que Thierry Kuntzel decidiu que ele mesmo figuraria nessa “paisagem panorâmica de peles”. Lá onde, quase no mesmo momento, realizava em *Gilles* um auto-retrato maciço deslocado, e como que condenado à sua imagem, ele consegue fazer, em *La Peau*, um auto-retrato desmaiado – ainda muito mais furtivo que a imagem anamorfótica do rosto de Michelangelo mergulhado nos turbilhões de seu *Juízo Final*. A beleza desse anonimato é entregar-se em um despojamento primordial ao olhar de uma imagem da sociedade humana que a instalação figura. É “a vida nua”, da qual fala Giorgio Agamben, mas em uma simplicidade primeva, sem recurso metafísico. É a pele a cujo respeito Malaparte escreveu: “Só a pele é indubitável, intangível, impossível de negar”. Mesclando peles de idades, compleições, raças, sexos diferentes, cada uma delas marcada por sua singularidade extrema, e todas oferecendo juntas a variedade do vivo, essa imagem que passa desenhando as paisagens da terra é a de uma humanidade captada em sua realidade e em sua irrealidade fundamental.

(O meu agradecimento a Corinne Castel e Gérard Harlay).

GOING PLACES SITTING DOWN*

Susan H. Edwards

Susan H. Edwards é diretora-executiva e presidente do Frist Center for the Visual Arts. Reconhecida especialista em arte americana, mais especificamente história da fotografia, também é professora-adjunta na Vanderbilt University. Obteve seu doutorado pela City University of New York em 1995.

* Este ensaio foi originalmente publicado pelo Frist Center for the Visual Arts, Nashville, Tennessee, e pelo College of Wooster Art Museum, Ohio.

*Tão logo uma imagem é apresentada como arte, por este próprio ato,
uma nova estrutura de referência é criada da qual não pode escapar.
Torna-se parte de uma instituição tão certamente quanto o brinquedo no berçário.
(E.H. Gombrich)*

*Para ver um mundo em um grão de areia
E um paraíso em uma flor silvestre
Segure a infinidade na palma da sua mão
E a eternidade em uma hora.
(William Blake, Augúrios da Inocência)*

A animação digital em três projeções *Going Places Sitting Down*, de Hiraki Sawa, é um poético mundo dos sonhos autoconfinado, mesclado com melancolia e prazer. O cenário é o interior de uma residência da classe média inglesa. Um cavalo de balanço encontrado no quarto do bebê é digitalmente animado e transportado para aparecer em dimensões variadas, balançando para a frente e para trás em vários ambientes durante a montagem dos três vídeos. Um cavalo de balanço pode se mover, mas somente na imaginação de uma criança pode ir a algum lugar. Entretanto, em apenas pouco mais de oito minutos e meio Sawa, um Jonathan Swift dos tempos atuais, leva o espectador a uma jornada em que os objetos e ambientes mudam de tamanho e escala, fazendo novas conexões quadro a quadro.

Na sequência de abertura vemos uma janela, que é o nosso meio como voyeurs e viajantes de entrar em uma narrativa não-linear, uma trama que resiste à estrutura mas é contida, que é terrena mas celestial. Durante *Going Places Sitting Down*, os tons repetitivos da trilha sonora, que badala como um sino ao vento ou uma caixa de música, são periodicamente interrompidos por sons ambientes como uma torneira pingando, ou por pausas que atravessam uma melodia, desprezando um início, meio ou fim para a composição, e reforçando a não-linearidade da narrativa visual. Um piano aparece em uma cena. Em outra, cavalos de balanço são vistos em suas teclas de marfim. Som e imagem são combinados por todo o trabalho do mesmo modo como a música e o teatro se harmonizam na ópera, mas Sawa e seu colaborador musical optam por uma sugestão em vez de um elevado efeito dramático.

A tela central é reservada para um enquadramento que se move de aposento em aposento. A câmera mantém uma constante meia distância do interior da casa e faz tomadas panorâmicas regulares, captando furtivos detalhes que periodicamente são ampliados nas telas laterais. Sawa nos mostra que a imaginação é o que nos permite transcender os confinamentos do tempo, da história e do espaço. Em seus diários *Journey around My Room*, o soldado francês Xavier de Maistre (1763-1852) demonstra como a solidão leva a um exame do que está dentro e fora, o que constitui nosso ambiente imediato e o que se situa além. Enquanto estava em prisão domiciliar por 42 dias, como punição por duelar, De Maistre dedicou-se a examinar com atenção o seu ambiente, explorando como pontos turísticos sua cama, sua poltrona, os quadros na parede e sua pequena biblioteca. Ele refletiu sobre sua relação com seu criado. Observou que o foco faz as coisas ficarem estranhas – o que está perto se torna invisível, levando a imaginação a direções imprevisíveis, até o interior onde a mente e o corpo divergem. As perambulações metafísicas de De Maistre não são únicas. O que ele descobriu para si mesmo é o simples prazer ao seu alcance e que mesmo objetos triviais e atividades rotineiras possuem significado e propósito, e satisfazem¹. Sawa fornece numa visão panorâmica uma jornada similar por um espaço interno que parece próximo, chamando atenção para a materialidade das coisas bem como para a interioridade.

Em contraste com a franqueza da tela central de *Going Places Sitting Down*, as telas laterais exibem uma série de ambientes incongruentes ou situações em que texturas e fluidos são justapostos em esferas discordantes, mas pacíficas. Os cavalos de balanço movem-se para cima e para baixo como cavalos-marinheiros em um majestoso oceano, confinado em uma pia de banheiro. A água, um inimigo natural do papel, flui ritmicamente pelos livros encadernados em couro que se elevam como paliçadas, tolhendo os pequenos barcos que passam abaixo em plena navegação. Acima do despenhadeiro literário, um camelo transporta um viajante por um terreno acarpetado para um mundo de deslocamento e substituição. Essas curiosas justaposições refletem o que é próprio dos sonhos, nos quais os medos e desejos são manifestados em termos simbólicos.

O cavalo de balanço é uma imagem recorrente e a metáfora unificadora entre as três telas. Mantém o compasso como um metrônomo, balançando para a frente e para trás em primeiro plano em uma cena, e depois aparecendo na outra em miniatura sobre uma prateleira, surgindo duplicado e reduplicado em uma sequência subsequente. Qual é o significado desse cavalo sem cavaleiro? Por que cresce e encolhe como Alice fez quando caiu na toca do coelho?

E.H. Gombrich observou que uma criança não tem dificuldade em dar o salto imaginativo de um cavalo real para um cavalo de balanço ou até um cabo de vassoura. Se pode ser montado como no cavalo, é satisfatoriamente um substituto ou abstração da realidade para os meninos bem como para as meninas². Deborah Bright concorda com Anna Freud,

¹ DE MAISTRE, Xavier. *A journey around my room and a nocturnal expedition around my room*. Tradução Andrew Brown. Londres: Hesperus Classics, 2004.

² GOMBRICH, E.H. *Meditations on a hobby horse and other essays on the theory of art*. Chicago: University of Chicago Press, 1963. p. 1-11.

que afirma que o entusiasmo feminino por cavalos “denuncia primitivos desejos (da mulher) eróticos (no movimento ritmado do cavalo); ou sua identificação com a mãe (se ela gosta de cuidar do cavalo); ou suas sublimações fálicas (se a ambição dela é controlar o cavalo e treiná-lo)”. Bright adiciona que os homens também passam por fases relativas ao cavalo, desde seus dias sobre um cavalo de balanço até os de liderar poderosas investidas em cavalaria, laçar o gado ou jogar pólo. Cavalos podem ser símbolos de poder (sexual ou qualquer outro) para ambos os sexos. Representações de cavalos sem cavaleiros tendem a idealizar a graça e a beleza do animal³. Sawa deixa o significado do cavalo de balanço ambíguo. O movimento para a frente e para trás é implicitamente erótico, mas o artista rejeita a teoria da sexualidade infantil ou a adota? Estaria ele dizendo que todas as fantasias, incluindo a que ele criou, são sexuais por natureza?

O movimento em *Going Places Sitting Down* é consistentemente e de modo tranquilizante lento, calmo e quieto. Ocasionalmente a imagem familiar de um camelo, elefante ou pássaro atravessa vagarosamente a tela. Nos primeiros vídeos em preto-e-branco de Sawa, o artista animava as fotos dos estudos de movimento de Eadweard Muybridge (1830-1904), dando-lhes sombras e enviando-as em jornadas por seu apartamento. Marcel Duchamp e Sol LeWitt encontraram nas repetições de Muybridge meios de permear o espaço pictórico e as formas estáticas com a duração⁴. Sawa também está preocupado com o tempo, especialmente o tempo sugerido pelos interstícios entre as imagens, vazios não percebidos em um primeiro momento⁵. Em sua cuidadosa pesquisa sobre os estudos de movimento de Muybridge, Marta Braun observa que as imagens do fotógrafo geralmente não estão em seqüência, seja porque nem toda imagem programada fosse utilizável, seja porque uma das múltiplas câmeras que estavam armadas para capturar o movimento sucessivo falhou. Ela afirma que o que Muybridge publicou foram narrativas construídas do movimento, retratando movimentos visíveis e invisíveis⁶. Ao animar essas formas estáticas, Sawa preenche as lacunas que de outra forma haviam escapado ao nosso entendimento.

No apartamento de Sawa, cenário de um de seus primeiros trabalhos, percebemos imediatamente a vida interior do artista. Aeromodelos que aparecem em *Going Places Sitting Down*, bem como em vários dos seu vídeos anteriores, perderam sua energia sônica. Em vez disso, acomodados em prateleiras, aludem à fantasia de uma criança de seus brinquedos ganharem vida à noite, depois que as luzes se apagam e que os adultos estejam dormindo. Original do Japão, Sawa graduou-se em 2003 na Slade School of Fine Art, da Universidade de Londres. Apesar de todo seu materialismo, Sawa mantém-se em contato com a personificação inocente da brincadeira. Sua visão delicada de seu próprio ambiente circundante demonstra como os meios de representação, usados de maneira lúdica, podem ser análogos aos dos sonhos e da realização de desejos⁷.

³ BRIGHT, Deborah. *Horse crazy. Horsetales: American images and icons, 1800-2000*. Catálogo de exibição. Katonah Museum of Art, 2001.

⁴ SOLNIT, Rebecca. *River of shadows, Eadweard Muybridge and the technological wild west*. Nova York: Viking, 2003. p. 293.

⁵ Hiraki Sawa, entrevista concedida pelo artista à autora em Londres, 19 de março de 2005.

⁶ BRAUN, Marta. *Picturing time: the work of Etienne-Jules Marey (1830-1904)*. Chicago: University of Chicago Press, 1994. p. 254.

⁷ Ver KLEIN, Melanie. Personification in the play of children. *International Journal of Psycho-Analysis* 10, 1929. p. 193-204. Reedição em KLEIN, Melanie. *Contributions to psycho-analysis, 1921-45*. Londres: Hogarth, 1948.

Freud nos diz que podemos achar os primeiros traços da atividade imaginativa na ocupação de uma criança absorvida pela brincadeira, pois uma criança cria um mundo próprio, rearranjando coisas de um modo novo, que a satisfaça mais do que a realidade. A criança leva o mundo da brincadeira muito a sério, mas não tem dificuldade em distinguir a brincadeira da realidade ou de brincar na frente dos outros. Como adultos, abandonamos a brincadeira porque ficamos constrangidos de brincar de faz-de-conta na frente dos outros, mas nossa vida mental não desiste disso facilmente. A imaginação assume o comando e troca o prazer de brincar pelos prazeres de criar fantasias e sonhar acordado. Trabalhos que implicam imaginação, como a poesia ou a arte, são como sonhar acordado, continuações e substituições do prazer derivado das brincadeiras durante a infância⁸.

Sawa é em parte cosmopolita e em parte moleque. Ele literalmente brinca com as normas do tempo e do espaço para desafiar a lógica visual. Em *Going Places Sitting Down*, ele nos leva em uma jornada, para a toca do coelho onde o inesperado acontece, onde crescer, ou diminuir, se dá ao contrário. Quando Charles Dodgson (também conhecido como Lewis Carroll, 1832-1898), tímido matemático de Oxford e fotógrafo amador, chega ao final de sua história *Alice no País das Maravilhas*, ele faz com que a irmã da heroína a acorde. “Nossa, eu tive um sonho tão estranho!”, diz Alice. Alice conta seu sonho para a irmã antes de correr para a hora do chá, na casa de seu pai – professor acadêmico, sua esposa e seus filhos –, certamente parecida com aquela apresentada em *Going Places Sitting Down*. A irmã de Alice começa a recordar o sonho de Alice em sua cabeça. Ela sonha acordada com os lugares que visitará e quem encontrará. Ela então imagina um tempo no futuro quando ela e Alice contarão a outras crianças sobre esses sonhos, enquanto sentem saudades da sua infância já passada⁹.

A irmã de Alice nos mostra como o mundo dos sonhos é formado em camadas e é contraditório. Nossos sonhos revelam ansiedades, bem como concretização de desejos. Apesar de todas as alusões de experiências prazerosas dadas em *Going Places Sitting Down*, a ausência da interação humana é palpável. De Maistre transformou o isolamento em uma experiência recompensadora e reflexiva. Ele usou seu período de solidão não apenas para descobrir uma nova avaliação sobre o mundo à sua volta, mas também para examinar a natureza do seu ser e a sua relação com os outros. A irmã de Alice lamenta a perda da infância enquanto ainda a vive da mesma forma que um enlutado sofre uma solidão particular enquanto lamenta a perda do falecido. Fotografia e, por extensão, filme e vídeo estão ligados com melancolia e perda de vários modos. Eles documentam momentos passados que não podem ser recuperados. Eles guardam memórias queridas¹⁰. Quando cada uma das três telas de *Going Places Sitting Down* se apaga, somos deixados a refletir sobre o que ou quem está ausente. Do que sentimos saudades na memória? Sawa nos leva ao redor do mundo em oito minutos e meio. Ele nos lembra dos prazeres de ver o mundo através dos olhos de uma criança, bem como as maravilhas da solidão e do sonho¹¹.

⁸ FREUD, Sigmund. The relation of the poet to day-dreaming (1908). In: *Sigmund Freud Collected Papers*, v. 4. Nova York: Basic Books, 1959. p. 173-183.

⁹ CARROLL, Lewis. *Alice's adventures in Wonderland & Through the looking glass*. Nova York: Bantam Books, 1981. p. 95-97.

¹⁰ METZ, Christian. Photography and fetish. *October* 34, outono de 1985. p. 81-90.

¹¹ FREUD, Sigmund. Mourning and melancholia (1917). p. 152-170. Ver também LAGACHE, Daniel. The work of mourning: ethnology and psychoanalysis. In: *The work of Daniel Lagache, selected writings*. Londres: Karnac Books, 1993. p. 15-29.

TRILOGY OF FAILURE

Anselm Franke

Anselm Franke é curador e crítico e vive em Berlim. Desde 2001 atua como curador no Berlin's KWW Institute for Contemporary Art.

O trabalho de Julian Rosefeldt investiga os rituais, estruturas e absurdos da vida cotidiana; é o testemunho para uma visão racionalizada a distância e um presente preciso da observação, semelhante aos métodos objetivos das ciências naturais. A investigação que é realizada e reconstituída no próprio trabalho consiste de uma persistente articulação e da extrapolação dos bem conhecidos e inconscientes estereótipos e das rotinas do dia-a-dia. Em termos de conteúdo, o resultado dessa investigação racional pode ser classificado em duas categorias. Em uma, Rosefeldt expõe elementos sem sentido e absurdos no processo lógico e logístico da vida cotidiana: ele descobre irracionalidade na racionalidade. Na outra, ele desenha o cenário oposto: em uma expressão humana irracional, autêntica, ele enfatiza os elementos seriais, mecânicos e automáticos. Assim, seu trabalho está centrado na imagem paradoxal da sociedade como uma máquina orgânica.

O trabalho inicial de Julian Rosefeldt era marcado pela resposta racional para essa imagem paradoxal. A tentativa de entender a sociedade como uma máquina de imagem pode ser resumida na questão: “Como funciona, qual é a estrutura?”. Sua particularidade requer uma arqueologia que determina o cimento entre os dispositivos individuais que compõem a máquina: o que é que mantém as partes individuais juntas – se obviamente não é uma “ligação interna” –, a menos que Deus fosse uma máquina? No discurso acadêmico dos últimos anos, essa questão vem sendo discutida, em particular, na forma de um criticismo cultural visual, no qual a produção do significado cultural aparece como uma “cola” (da marca “significado”, “importância” ou “emoção”) entre dados, dispositivos, tecnologias e esboços basicamente autônomos. Por volta da virada do milênio, realmente apareceu uma repentina e não familiar identidade entre o discurso acadêmico na crítica da cultura e da mídia, e a prática artística que empregou uma abordagem antropológica da mídia. Como no caso de vários artistas, esse interesse foi refletido na compilação e estruturação de materiais de arquivo propostas por Julian Rosefeldt: em *Global Soap* (2000), ele recolheu centenas de trechos de novelas de todo o mundo, os quais catalogou, como em um atlas, de acordo com o *tópos*, fórmulas e modelos padronizados de narrativa.

O resultado de *Global Soap* não está desprovido de certo humor – precisamente porque exhibe a reprodução mecânica de emoções, de estereótipos. Entretanto, esse humor continua subordinado ao interesse acadêmico, que avança na compilação como um objeto de estudo e peça de evidência, por assim dizer.

O foco de Julian Rosefeldt pouco mudou nos anos mais recentes, mas seu método artístico sim: de um coletor e organizador acadêmico, ele evoluiu para um diretor que trabalha com personagens – no início grupos sociais estereotipados e depois personagens individualizados. Esse passo reflete a mudança de foco para o postulado mídia-arqueológico descrito anteriormente: o significado não é o elemento orgânico na cultura, a cola que combina os dados e dispositivos da máquina cultural juntos. Em vez disso, é o elemento mecânico que invade a dinâmica da vida, cultura e significado, os estrutura e assim gradualmente os submete ao seu regime. Ao reverter o gesto crítico, o humor se tornou ele próprio um discurso crítico: humor, dizem eles, traz certa verdade à luz. A verdade do humor, entretanto, difere da verdade do discurso crítico. A verdade do humor não é estática ou irreal, mas dinâmica, temporária, afirmativa e invulnerável. A raiz latina da palavra humor literalmente significa úmido, líquido, o que torna inverossímil fixar esse significado à metáfora mídia-arqueológica da cola.

De acordo com a teoria de Henri Bergson sobre os elementos mecânicos que incrustam a vida, humor é para rir do comportamento dos outros, tanto o estereotipado como o inconformista e, portanto, anti-social. Esse postulado é confirmado pela tradição dos palhaços e comediantes, em particular pelos “reis da comédia”, por seus personagens fictícios, tais como Charlie Chaplin e Buster Keaton. Em seus primeiros filmes, nos tornamos testemunhas de um ritual repetido e mecânico de fracasso corpóreo. O humor desses filmes origina-se não tanto na trama, ou seja, no fracasso de se confrontar com certas situações. Mesmo antes de a trama começar, o humor está predeterminado no personagem, porque é realçado pelos princípios básicos de um corpo vivo na sociedade – mobilidade, adaptabilidade, habilidade de seguir o fluxo da vida e da sociedade. O corpo do personagem humorístico é inadaptável, desajeitado. É uma máquina que falha em produzir “normalidade”, que é incapaz de um comportamento adequadamente social. Rir sobre o corpo é um corretivo social, uma punição – de acordo com Bergson – que reproduz as normas sociais e o equilíbrio da força; mas, mais que o personagem humorístico, também é o riso sobre o conhecimento proibido, sobre observar a sociedade em funcionamento – uma compreensão das estruturas sociais que expõem seus códigos de conduta e suas desigualdades institucionalizadas.

O humor e a comédia tipo pastelão em *Trilogy of Failure* (*The Soundmaker*, *Stunned Man* e *The Perfectionist*) são, portanto, uma consequência lógica tanto do trabalho prévio de Rosefeldt quanto da tradição e das leis do próprio humor: a observação e a investigação cuidadosas dos mecanismos da vida e do cotidiano revelam a esfera situada na sociedade como uma máquina e como vida dinâmica, e essa esfera somente pode ser representada em histórias de fracasso. O elemento mecânico como origem e agente do humor – isso também se verifica no novo trabalho de Julian Rosefeldt.

Na medida em que Rosefeldt se tornou de fato um diretor de pastelão com seu trabalho recente, *Asylum* (2001-2002), e em particular com *Trilogy of Failure*, o objeto de seu trabalho também mudou. O paradoxo das forças irracional e mecânica no cotidiano não é mais um meio de criticismo esperado para iluminar o projeto da sociedade. Em vez disso,

cada elemento do projeto se torna uma ferramenta que produz determinadas ações e cenários, que Rosefeldt agora toma no sentido literal. Assim, ele cria consistentes universos de imagens, altamente metafóricos e simbolicamente sobrecarregados, mas também de uma sobriedade mecânica que insiste em suas precisas disposições experimentais acadêmicas. Dessa forma, os cenários criados não extraem mais sua força estética e dramática de elementos discursivos “mundanos”, mas são sistemas autopoieticos completos que produzem e reproduzem seus próprios elementos.

A “estrutura” formal do sistema é o palco. Se um palco aparece como a cena não do teatro, mas de uma videoinstalação, torna-se uma metáfora ainda mais impressionante, uma semelhança e um laboratório para estilos de vida simbólicos: salas de estar que denotam “fique à vontade”, escritórios que denotam cargos e funções sociais. O que os distingue do teatro é a câmera, que permite a introdução de um nível adicional de reflexão entre os eventos no palco e o espectador, um nível que o teatro não alcança deste modo: a instância da observação. Em *Trilogy of Failure*, os cenários do palco transformados em *tableaux vivants* estão basicamente conectados com a linha de visão da câmera, criando um universo fechado, controlado, em uma estrutura de camadas concêntricas (como uma cebola), colocando perto do protagonista o seu alter ego, perto de ambos o observador de primeira ordem na forma de uma câmera horizontal, acima deles o observador de segunda ordem na forma de uma câmera de perspectiva vertical, e assim por diante. Isso relembra em particular a estrutura de filmes como *The Truman Show* ou o primeiro da série *Matrix*: cada universo de percepção está fechado em si mesmo e aparece como uma realidade completa. Entretanto, o que está propositalmente ausente no constructo de realidades da câmera de Rosefeldt é a suspeição e o desejo por conhecimento, a fuga da caverna alegórica de Platão e dos monitores de TV. Seu trabalho adota o princípio: o sistema é o sistema é o sistema. Ao usar o palco como uma cena de sistemas auto-reprodutivos, Rosefeldt toma o caminho oposto de muitos diretores de teatro e artistas de performance das décadas passadas, que repetidamente se rebelaram contra a “quarta parede” e assim tornaram suspeito, em vez da ilusão, o fetiche por um realismo projetivo. Rosefeldt, em contrapartida, fecha o palco, sela-o, transforma-o em um espaço autônomo. (em termos formais, o ciclo fechado tem sido a ferramenta preferida da videoarte na última década para produzir esse efeito de um “espaço autônomo” metafórico). Somente uma insinuação disso pode ser discernida em *Asylum*; embora o trabalho tenha uma estrutura autônoma, seu conteúdo permanece construído sobre estereótipos cotidianos e políticos que, como pré-condição externa dos eventos no palco, ainda não estão incorporados nesses eventos – a cobra ainda não picou seu rabo. Os personagens de *Trilogy of Failure*, ou seja, as obras *Soundmaker* e *Stunned Man*, criam esse estado; eles são os autênticos “habitantes” autônomos de seu próprio mundo, um sistema definido pelo corpo e pelo feedback de seus sentidos (que, conseqüentemente, são agentes do sistema). Niklas Luhmann descreve o processo do seguinte modo: “O auto-observador realiza o que ele observa, e isso é a sua realidade. Não há mais critérios externos”.

O absurdo é muitas vezes expresso, em particular, com espanto. Espanto sobre o fato de que algo – de qualquer modo – funciona, embora todas as probabilidades contradigam a realidade: a batalha dos protagonistas de *Trilogy of Failure*

contra e a favor da máquina versus vida não é somente uma cômica história de Sísifo. Além e acima do humor ridículo, o trabalho também expressa a dimensão kafkiana absurda do mito de Sísifo. A familiaridade do palhaço e a falta de astúcia do divino e do burocrático estão em equilíbrio, de modo que, no final, realmente não há mais história. O palco torna-se autônomo na medida em que um sistema autopoietico conta a história mítica de Sísifo destituída de conteúdo, como uma estrutura completamente vazia – uma história de equilíbrio de forças, de equilíbrio do co-dependente, energias contraditórias de destruição e criação. Podemos quase discernir uma alusão importada da filosofia asiática. Entretanto, a história que os *tableaux vivants* de *Trilogy of Failure* estão realmente contando como sistemas não é mais nem menos do que a história da estabilidade de todos os sistemas, a história do antagonismo da vida mutuamente dependente, que quer fugir de seus limites, e das forças mecânicas, que querem se tornar uma máquina.

O NÃO-CINEMA DE MILTON MARQUES

Marília Panitz

Marília Panitz é mestre em arte contemporânea: teoria e história da arte, pela Universidade de Brasília. Atua como curadora e é professora da Universidade de Brasília desde 1999.

Eu, cine-olho, crio um homem muito mais perfeito que aquele que criou Adão, crio milhares de homens diferentes segundo desenhos distintos e esquemas preestabelecidos.

Eu sou o cine-olho.

Tomo os braços de um, mais fortes e hábeis, tomo as pernas de outro, mais bem construídas e mais velozes, a cabeça de um terceiro, mais bonita e expressiva e, pela montagem, crio um homem novo, um homem perfeito.
(Dziga Vertov¹)

Eu preciso criar independências técnicas bem pessoais para que as idéias sempre sejam desafiadoras e mantenham esta precariedade tecnológica. Se observo algo funcionar, não consigo conter a necessidade de transferir a agonia de um improviso para as engrenagens, cabos e polias.
(Milton Marques²)

A mágica do cinema manifestou-se pelo assombro, lá no momento de sedimentação da crença no progresso, na civilização industrial, tão bem representada pela locomotiva... Aquela que se lançava sobre os incautos espectadores na histórica apresentação dos irmãos Lumière. A reprodução do movimento era algo inédito até então³. Depois disso, desencadeou-se a produção das imagens móveis. As narrativas nunca mais seriam as mesmas. Para além das páginas dos livros, que requeriam a cumplicidade do leitor, o cinema inaugurou a montagem e apresentou “em ato”⁴ a compressão/dilatação temporal e espacial jamais experimentada. Nada mais parecido com a invasão fantasmática das imagens mnêmicas.

A obra de Milton Marques certamente dialoga com o cinema. Talvez por seu avesso. O (e)feito de “por à mostra” a precariedade da representação, que se apresenta pelas entranhas da máquina que encantou os espectadores da sala

¹ Trecho do manifesto “A Revolução dos Kinoks”, publicado em 1923 por Vertov, seu irmão e sua mulher, o “Conselho dos Três”. Em russo, *kino* significa cine, e *oko*, olho. Os filmes de Vertov que mais diretamente abordam essas questões são *O Homem da Câmera*, de 1929, e *Câmera-Olho*, de 1924.

² Milton escreveu esse recado para mim quando eu fazia, juntamente com Gê Orthof, a curadoria de *Centrolinx|cêntrico*, exposição da qual ele participou, em 2003, juntamente com outros cinco artistas: Andrea Campos de Sá, Eduardo Frota, Jailton Moreira, Regina de Paula e Walter Menon.

³ É claro que a fotografia anunciava tal possibilidade nas pesquisas de Etienne-Jules Marey e Eadweard Muybridge. Ou na lanterna mágica. Mas aquilo era outra coisa: não era uma operação de articulação racional – entre o olho e o cérebro – que construía o movimento apresentado em sua potência na sucessão de fotos. Tratava-se de uma invasão do olhar pela luz emitida pelo projetor. E lá estava ela, potente, invadindo o imaginário da platéia.

⁴ Em ato, aqui colocado no sentido de produção significante no momento em que se apresenta, ou seja, em um processo de significância, contraposto ao significado dado (ou mesmo à significação).

Éden, em 1895. A idéia de certo antiidealismo que incide sobre o pensamento pioneiro dos filmes construtivistas e surrealistas. A imagem, em seus trabalhos, é “habitada” pelo movimento, ou seja, é investida por tal qualidade por algum mecanismo incorporado a posteriori, em uma engrenagem construída a partir do refugio da tecnologia. Porque é na reconstrução da máquina pelos seus restos que reside a base da sua poética. Naquilo em que ela falha e se constitui em espelho do humano.

Tomada 1

Um *flip book* acionado não pelos dedos da mão, mas por uma pequena engenhoca com movimento circular⁵, produzida com o motor de um espremedor de frutas. Na passagem das imagens, interceptadas por uma haste de metal, o movimento se faz. E quem se movimenta diante de nossos olhos é o rosto do artista. Um auto-retrato em movimento? Para ele, não é o caso. A ênfase está no mecanismo. A personagem que se move é a que está à mão, seu espelho. E há uma questão que reforça a idéia do avesso do avanço tecnológico, como um devaneio em torno do “depois do fim do mundo”: a imagem, capturada originalmente em vídeo, já concebida em seu movimento, é decomposta em frames, impressa em papel, e recupera sua condição de mobilidade pelo mecanismo precário. É aí que ela se desnaturaliza. É aí que ela nos apresenta sua condição de fantasma. Trata-se de um caminho de ida e volta que mostra a gênese do registro dos eventos: representação que dá uma volta sobre si mesma. Para que serviria uma máquina que congela um movimento obtido pela filmagem, para depois retomar o movimento por soma de quadros estáticos – a ser feito pelos olhos do observador? Como comentário, talvez. Uma reflexão sobre o próprio estatuto dessa imagem que é, em última análise, a soma de muitas e, portanto, de nenhuma em particular.

Tomada 2

Um cinematógrafo precário acionado por uma moeda (que, de qualquer forma, não o alimenta, pois, depois de acioná-lo, cai em uma bacia d’água, a nos lembrar os desejos deixados no fundo das fontes, mundo afora, aqui em sua versão mais pobre). A lente, por onde podemos ver o filme, é parte de um desses antigos instrumentos de mostrar slides, antes de sua colocação no carretel para a projeção. A película, todavia, pode ser vista ao longo de seu percurso pelas engrenagens que a fazem correr – exposição de entranhas. Assim vemos a imagem em movimento, pela lente, e vemos os fotogramas um a um em seu percurso rumo ao engano do olhar (que nos faz completar os lapsos e ler ação). Tudo revelado: é assim que se faz, não se engane! Ou... saiba como se constrói o engano. E o artista intervém sobre a película

com uma caneta. (Re)inscreve o filme com palavras⁶ e esquetes, pequenas interferências que redirecionam o sentido da imagem (e não é disso que se trata, afinal?).

Milton parece propor uma pedagogia do cinema pelo desmonte da forma. Indicações, pontuações, modos de usar e um funcionamento que só obedece ao ato de depositar a moeda “a fundo perdido”. Recorrente no trabalho do artista, essa requisição de um segundo olhar que busque os seus detalhes, que gere o incômodo do desvelamento dos mecanismos e sua fragilidade, se mostra aqui pelo desequilíbrio (em termos de dimensão) entre o que estampa a imagem móvel e o aparato que é armado para produzi-la. Ele “rouba a cena”. Torna-se o protagonista daquilo que deveria sustentar.

Tomada 3

Caixa de pínus, daquelas que embalam objetos frágeis, alimentos. Em suma, um engradado: veda e deixa ver pelas frestas⁷. Madeira barata, achada na frutaria. Esse é o princípio do outro projetor de Milton Marques. Posto em ação, ele deixa escapar luz, em vez de concentrá-la na lente. Dentro da caixa/engradado, o miolo de um projetor de slides. Ao acioná-lo, ouve-se um barulho que remete à projeção de um super-8. Objeto paradoxal, faz-nos ver movimento na sucessão de imagens estáticas (e não é disso que trata o cinema?). Bioy Casares nos lembra, em sua *A Invenção de Morel*, que: “(...) na nossa incapacidade de ver, os movimentos do prestidigitador se convertem em magia”⁸. A imagem é novamente a do artista. Mas há algo de arcaico nela. Vê-se um retrato atual, mas lê-se certa antiguidade, um desgaste operado pelo tempo. E são somente duas imagens que se revezam e performam movimento. Esse objeto/projetor parece reunir os princípios do (não-)cinema de Milton: a máquina disfuncional por opção construtiva; o deslocamento entre imagem estática e móvel – uma que toma o lugar da outra –; a apresentação e o simultâneo esvaziamento do auto-retrato – um que poderia ser qualquer um, e nisso ele dialoga com outros retratos contemporâneos, embora não se apresente como tal (e dificulte ao leitor o reconhecimento desse estatuto); a iminência da quebra, da interferência do acaso, o total distanciamento da precisão; uma instabilidade na projeção por efeito do filme, da luz ou da velocidade do aparato, causando a impressão de certa fantasmagoria, de imagens que remetem a um imaginário de sonho, de memória em construção.

Na produção dessas “máquinas de ver” o artista parece associar, como característica intrínseca ao objeto, um quase desfazer-se da imagem projetada. E uma invasão da palavra escrita como resistência à fluidez do movimento. Não só

⁶ Sobre o uso da palavra, Milton afirmou certa vez: “Adaptar sempre. Não duvido da capacidade das palavras em despertar ou desregrar sentidos. Me vem sempre a idéia de que sem palavras é possível, mas com palavras as coisas se potencializam”.

⁷ Ou, mais especificamente, uma caixa de uvas.

⁸ CASARES, Adolfo Bioy. *A máquina fantástica*. Rio de Janeiro: Expressão e Cultura, 1974. p. 85.

⁵ Tal mecanismo repete o princípio do zootrópio ou do praxinoscópio, ambos precursores do cinema.

nos objetos que dialogam mais diretamente com o cinema pode-se notar essa característica. Ela está presente na lente em miniatura que percorre um fundo de texto e destaca a letra da palavra, seqüestrando-lhe o sentido. Está também no odômetro alterado, convertido em formador ocasional de expressões. Está em obras como *Farol*, de 2003, instalação com a projeção de luzes infravermelhas sobre a parede branca, que escondem frases escritas também em vermelho e que só podem ser lidas quando o fruidor se interpõe à máquina emissora de raios, fazendo sombra e revelando as letras. Comparece nas suas duas obras exibidas na 26ª Bienal Internacional de São Paulo ou em sua *Lua*, da 5ª Bienal do Mercosul. Também dá lógica a seu trabalho produzido para o último Panorama do MAM de São Paulo (*Contraditório*)⁹, no qual as imagens projetadas na parede são quase flashes, é preciso ver e rever, e rever, para construir, entre o olho e o cérebro, os contornos do que só captamos como luz. E existe a sua recente série de livros, um deles livro-projetor, ou *Livro-Cinema*, de 2007. Incrustado no *Tratado de Terapeutica Clinica*, em seu volume *La Arte de Formular el Aparato Circulatorio del Corazón*, ele cospe imagens pela lombada – que são trechos do próprio livro – e abriga o instrumental nas páginas recortadas que formam a caixa-receptáculo para ele (da mesma forma como se escondem armas em velhos filmes de suspense).

Seu mais recente projeto é um projetor a vapor. Instalado com base em um tubo cilíndrico colocado na vertical, ele tem três estágios de imagem: o texto escrito (e aqui o artista ressalta a qualidade da escritura como desenho, como letra, como potência significante, talvez); o segundo, onde está a imagem ou mesmo um objeto tridimensional que será projetado; e o terceiro, onde está a lente coberta por gotas resultantes da condensação do vapor. O resultado é a fusão dos três estágios em uma só imagem projetada no teto, ou na parede, com a ajuda de um espelho que reorienta a mesma.

Milton parece colocar-se em uma linha de pensamento poético que paga tributo à caótica produção de um Jean Tinguely, reunindo restos em mecanismos intermináveis e sem função, puro movimento randômico – os metamecanismos¹⁰, como eram chamados. Ecoam sua sátira à produção desenfreada de bens materiais e descartáveis, objetos tornados imprescindíveis por um discurso que nada tem a ver com as necessidades da sociedade¹¹. Por outro lado, beneficiam-se de uma estrutura lógica que dialoga com a exatidão dos objetos cinéticos de Abraham Palatnik. É a junção do conhecimento do engenheiro mecânico com o artista que se dedica à arte abstrata que leva Palatnik¹² a conceber suas obras que articulam campos magnéticos, eletricidade, luz e cor. Milton toma daí as possibilidades

físicas dos materiais e sua potencialização pela ação dos motores, muitos deles escolhidos por sua função de provocar movimentos repetitivos, circulares, pendulares. Todos a serviço de pequenas imagens, aparentemente casuais, resistindo a interpretações. Aparições fortuitas.

É aí que podemos localizar o (não-)cinema de Milton Marques. Dialogando também com o quase-cinema de Hélio Oiticica e Neville d'Almeida¹³. Resistência à imagem-espetáculo (ao cinema-espetáculo), os objetos fílmicos de Milton requisitam ao olhar uma atenção nas formas de sua geração e na efemeridade e fragilidade de sua produção. Trata-se não de deleitar-se com a sucessão de significantes produzindo uma narrativa, mas da articulação dos mesmos com o desejo de fazê-los flutuar frente a nós. Talvez pegos pelo rabo do olho.

⁹ A 26ª Bienal, com curadoria de Alfons Hug, em 2004; a 5ª Bienal do Mercosul, com curadoria de Paulo Sérgio Duarte, em 2005; e o Panorama, com curadoria de Moacir dos Anjos, em 2007.

¹⁰ A *metamecânica* tem um significado específico em relação à história da arte, como descrição das máquinas-esculturas cinéticas de Jean Tinguely. Esse nome também pode ser utilizado, e pode inclusive ter sua origem em trabalhos dadaístas que as antecederam e com os quais elas claramente dialogam.

¹¹ Talvez se devesse aqui, fazer menção a Duchamp e seus roto-relevos, antecessores simplificados (em termos de mecanismo e não de conceito) dessa operação que, em primeira mão, lançam dúvida sobre a questão da conquista do movimento, entre o correr dos olhos e a motricidade da máquina (não nos esqueçamos de que eles eram operados por um toca-discos).

¹² Palatnik, antes de tornar-se artista, formou-se como engenheiro especializado em motores a explosão, ainda quando residia em Israel. Em paralelo a essa formação, inicia aulas de desenho e pintura. Já de volta ao Brasil, aproxima-se de Mário Pedrosa e do Grupo Frente, iniciando a produção de seus "aparelhos cinemomáticos" que, mais tarde, se desdobram nos "objetos cinéticos".

¹³ Sua *Cosmococa – programa in progress*, instalações com projetores de slides e trilha sonora, exibidas em ambientes com redes e objetos. É interessante pensar nos "momentos-frames" e no caráter não-narrativo das imagens, capturadas da imprensa e retrabalhadas com linhas de cocaína.

SAPATEADO DE LUZ

Rubén Ramos Balsa

Rubén Ramos Balsa nasceu em Santiago de Compostela, Espanha, em 1978. Estudou belas-artes na Faculdade de Belas Artes de Pontevedra, Universidade de Vigo, de 1996 a 2001. Desenvolveu os seus estudos de doutorado sobre “as formas da arte como construções possíveis”, na Universidade de Vigo e na Universidade Politécnica de Valência, de 2001 a 2003, e cursou pós-graduação em interinstabilidade, criação e cultura digital, em Pontevedra, 2004. Suas obras foram apresentadas em exposições como *No Princípio Era a Viaxe*, XVIII Bienal de Pontevedra, 2004; Arco 05, Galería Fúcares, Bienal de Madri; e Bienal de Veneza (52ª Exposição Internacional de Arte, Pavilhão da Espanha).

Em uma parte do meu trabalho eu proponho, de forma lúdica, a reorganização dos elementos implicados no processo de representação. Toda a história da arte em si poderia ser entendida como a contínua transmutação de um sistema de projeção repetido, em que os elementos de foco, objeto, ponto de vista e superfície se combinam alternadamente no espaço, oferecendo variáveis dos diversos sistemas de representação plástica. A própria origem da pintura já leva em conta essa essência projetiva tal como é definida por Plínio, o Velho, em sua *História Natural*.

Nesse sentido, o fenômeno da contemplação como escalão superior da atividade perceptiva dependeria da sofisticação na combinação desses elementos e de sua capacidade como conjunto para induzir o espectador a um tipo de isolamento senso-motor, sempre necessário para alcançar esse estado contemplativo. Daí o prazer que experimentamos nesse caso concreto de ver uma *lâmpada*, parte de sua simplicidade icônica e de sua autonomia como objeto, que aparece como elemento fortuito não-deslocado de seu lugar e função. Porém é, sobretudo – e aqui aparece a intervenção plástica –, a introdução de alguns desses elementos do sistema de projeção que nos leva à experiência estética.

Em primeiro lugar, a localização espacial do objeto, que nos obriga a olhar para cima, soma-se à relação escalar entre o espectador e o objeto. Um objeto pequeno sobre a nossa cabeça nos remete a uma posição ancestral, em que a visão zenital de algo pequeno não define somente seu tamanho, mas também sua proximidade. Dito de outra forma, um objeto pequeno não é somente pequeno, como também é distante. Essa relativização da distância em relação à escala joga com o pensamento racional de que os objetos, ao se distanciarem, se tornam menores. De alguma maneira, essa sensação está presente aqui devido à forma esférica e luminosa que nos remete aos corpos da abóbada celeste. A lâmpada é um corpo totalmente curvo, a única reta possível é a do fio do qual ela pende e aquilo que pende mostra certa falta de gravidade. Nam June Paik expressava muito bem a totalidade dessa idéia quando explicava que a nossa primeira lâmpada elétrica tinha sido a lua, e talvez fosse essa inversão tecnológica que devolvesse a idéia monumental e totêmica de seus televisores como parte de um senso de visão ritualizada. Com a projeção dos pés sapateando sobre nós, produz-se também uma inversão do ponto de vista: os pés estão sobre nossa cabeça, o solo está sobre nós. Podemos dizer que aqui o que é acima é abaixo, tal como as culturas antigas entendiam a representação do céu.

Por último, a luz e a sombra da projeção nos incitam a pensar o corpo intermediário, aquele que gera a ação e cuja única possibilidade de visão está na superfície branca da lâmpada. Esse é, talvez, o elemento no qual acabe qualquer representação: a dimensão e a superfície. Não somente com base na idéia warholiana de que qualquer conteúdo e potência estão na superfície – afinal, a única experiência possível é a baseada no limite superficial que implica perceber os corpos em três dimensões –, mas também com o surgimento do conceito de interior-exterior proveniente da tridimensionalidade: o exterior como lugar próprio do observador e o interior como o conteúdo inacessível da forma. Afinal, não podemos transpor esse véu superficial que nos impede de ver o corpo animado do interior da lâmpada. Por isso, a experiência é sempre intuída, da mesma forma que a dança como expressão de uma temporalidade pautada, cuja autonomia depende desse corpo ausente.

OUTRAS NARRATIVAS

Katia Maciel entrevista Rosângela Rennó

Katia Maciel é artista, pesquisadora do CNPq e professora da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Entre seus livros publicados, destacam-se *Transcinemas* (2008), *Redes Sensoriais* (em parceria com André Parente, Contra Capa, 2003) e *O Pensamento de Cinema no Brasil* (2000). Katia Maciel realiza filmes, vídeos e instalações e participou de exposições em países como Brasil, Inglaterra, França, México, Alemanha e China.

Rosângela Rennó é artista visual, mora e trabalha no Rio de Janeiro. Graduada em arquitetura pela UFMG, em artes plásticas pela Escola Guignard, Belo Horizonte, e doutora em artes pela ECA/USP, São Paulo. Participou de diversas exposições internacionais, entre elas *Aperto93*, 45ª Bienal Internacional de Veneza (1993), 22ª Bienal Internacional de São Paulo (1994), *Insíte97* (San Diego e Tijuana, 1997), Pavilhão Brasileiro, 50ª Bienal Internacional de Veneza (2003), Artes Mundi Prize, National Museum of Art (Cardiff, 2008), Prospect – 1st Biennial of New Orleans (New Orleans, 2008).

Katia Maciel: Alguns dos seus vídeos problematizam a questão da narrativa, como *Espelho Diário* e *Febre do Sertão*. Como você pensa essa relação em seu trabalho?

Rosângela Rennó: Acho que minha opção pelo vídeo, quando acontece, acontece justamente devido à necessidade de um tratamento especial à narrativa, negado ou dificultado à fotografia, devido à sua característica intrínseca de descontinuidade. A continuidade e a fluidez na narrativa talvez sejam os elementos que mais busco no vídeo. Então, o vídeo seria, para mim, como uma fotografia alargada, esticada no tempo. E isso fica ainda mais evidente em projetos de vídeo em que a narrativa não é tão importante quanto o próprio alargamento no tempo, como em *Frutos Estranhos*, por exemplo.

K.M.: Você poderia comentar a relação que o seu trabalho cria entre memória e arquivo?

R.R.: Essa pergunta não pode ser respondida em um só ensaio, muito menos em um parágrafo... Então, resumindo o que é impossível resumir, costumo dizer que prefiro tratar das amnésias, tão mais freqüentes e recorrentes em nosso país, e tão igualmente mais relacionadas às razões e aos procedimentos do arquivo. Justamente por ter mais apreço e mais preocupação com os esquecimentos do que com a memória, digo que sempre tento criar projetos baseados na idéia dos arquivos que se mantêm ativos ou que pelo menos demonstram alguma pulsão pela transformação, pelo crescimento, pela ordenação, do que aqueles que não aparentam nenhuma ordem possível, por não terem conteúdo definido. Num país onde o futuro é constantemente redesenhado, sobra muito pouco tempo para a manutenção do passado e seus testemunhos, por isso os arquivistas precisam ser criativos.

K.M.: Na instalação *Experiência de Cinema*, você cria um dispositivo que se relaciona ao mesmo tempo com experiências do pré-cinema e do pós-cinema. De que maneira você relaciona seus trabalhos com o cinema?

R.R.: O cinema nasceu do desejo pela representação em movimento ou do desejo pelo movimento dentro da representação. Fisicamente, o cinema convencional é possível pela sucessão rápida de imagens estáticas, ou seja,

fotográficas. Entretanto, também fisicamente, é uma ilusão de movimento sobre uma parede ou uma tela. É essa a magia que me interessa. As imagens digitais são mais complexas na sua origem e só uma centena de indivíduos se envolve com a magia da sua elaboração. Os outros milhões de indivíduos que usufruem delas não alcançam a dimensão da sua “fiscalidade”, mesmo porque as imagens digitais não foram feitas para serem vistas como mágicas, muito pelo contrário, foram elaboradas para serem vistas e manipuladas de forma banal, prática e rápida. Resumindo, elas são produzidas de forma banal, aborrecida, sem mistério, e são descartadas da mesma maneira. Gosto de pensar sempre no quanto de magia posso agregar à imagem contemporânea, para tirá-la da mesmice do banal.

K.M.: Muitas instalações contemporâneas geram novas relações entre a fotografia e o cinema. Que obras te inspiram hoje?

R.R.: Aquelas em que os outros sentidos, além da visão, são ativados. Obras que têm a ver com o gosto, o cheiro, o som, a textura e o tato – mesmo que apenas virtualmente.

FILMES SÓLIDOS*

Tyler Coburn entrevista Anthony McCall

Anthony McCall nasceu no Reino Unido em 1946 e mora em Nova York desde 1973. É conhecido por seus *Solid Light Films* (filmes de luz sólida), uma série de instalações que tiveram início em 1973, com *Line Describing a Cone*. Seus mais recentes trabalhos incluem *Breath, Between You and I*, e *You and I, Horizontal*.

Tyler Coburn é jornalista e artista. Sua obra artística trabalha a fotografia, a performance e a escultura. É bacharel em artes de literatura comparada pela Yale University e colabora como editor da revista *ArtReview*.

* Esta entrevista foi publicada originalmente em www.kultureflash.com.

Tyler Coburn: Como você acha que mudou a recepção do seu trabalho?

Anthony McCall: Nos anos 1970, o trabalho que eu fazia era mostrado principalmente para outros artistas e realizadores de filmes. Se você fosse a qualquer mostra de filmes de vanguarda, eu diria que três quartos das pessoas na audiência eram realizadores de filmes. Realmente não era um público comum. Isso criou uma situação um tanto difícil, porque estávamos muito envolvidos uns com os outros e uns com os trabalhos dos outros. Em Londres, havia a London Filmmakers Co-op, em Camden Town. Aqui em Nova York, havia o Collective for Living Cinema, o Millennium Film Workshop e o Anthology Film Archives.

T.C.: Eu estou muito interessado na ascensão, durante a década passada, da categoria “filmes e vídeos de arte”, que é diferente daquela do filme e do vídeo experimental ou vanguardista, e que tem laços com galerias e museus. Em uma palestra que você deu no Whitney em 2001, mencionou que, mesmo nos anos 1970, havia algo como uma fenda entre as duas esferas. Parecia que você estava circulando numa comunidade de filme e vídeo vanguardista naquela época, enquanto agora seu trabalho se tornou emblemático em instalações para exposições. Presumivelmente muito disso tem a ver com as pessoas que atualmente estão promovendo o seu trabalho.

A.M.: O centro de gravidade mudou no mundo da arte, dessa maneira o trabalho baseado no tempo – sendo um deles o vídeo – tornou-se um de seus principais discursos. Isso aconteceu nos últimos dez ou 15 anos. Apesar de ter sido mostrado em algumas grandes exposições, como a *Documenta* em 1977, um trabalho como o meu naqueles tempos estava fora do sistema de galerias. Mas a mudança alterou as coisas e o meu trabalho inicial foi absorvido no mundo da arte como parte da história do vídeo e da instalação. Mas eu gostaria de observar que ainda há uma comunidade específica produzindo filmes de vanguarda, que mantém uma relação inquieta com a cultura da imagem em movimento no mundo da arte.

T.C.: Há um contexto preferido? Quando *Line Describing a Cone* foi apresentado no Whitney Museum em 2001 (para *Into the Light: The Projected Image in American Art 1964-1977*), eu acredito que foi a primeira vez que o trabalho foi instalado para uma projeção contínua.

A.M.: Certamente foi a primeira vez que mostrei *Line Describing a Cone* como uma instalação. Entretanto, a idéia de instalação não era em si estranha para mim. Nos anos 1970, três dos meus filmes foram deliberadamente estruturados e pensados como peças de duração estendida que ocupavam o espaço continuamente. Por exemplo, *Long Film for Four Projectors* (1974), *Four Projected Movements* (1975) e *Long Film for Ambient Light* (1975). Foi durante o período em que desenvolvi pela primeira vez a idéia do “ciclo” – o ciclo sendo um tipo de estrutura “periódica” contínua de fluxo e refluxo.

T.C.: Mesmo antes, como em alguns do *Fire Cycles* (1973-1974), parecia que você estava experimentando com a duração prolongada. Alguns desses trabalhos tinham 12 ou 13 horas.

A.M.: Isso mesmo, o que de certo modo era um teste das idéias que depois seriam incorporadas no *Long Film for Four Projectors*. E quando Chrissie Iles propôs mostrar *Line Describing a Cone* no Whitney, ela estava bem aberta sobre como poderíamos mostrá-lo. Ela disse: “Olha, podemos mostrá-lo em determinadas horas específicas, mas, e se mostrássemos continuamente?”. De início, eu estava bem resistente à idéia de exibi-lo em *loop*, porque eu achava que *Line Describing a Cone* – particularmente dentre todos os meus filmes – tinha uma estrutura narrativa muito clara, simples: declara o seu propósito e, ao final, o realiza. Mas no final foi o que fizemos. Entretanto, a experiência do trabalho como uma instalação é bem diferente da vista antes como parte de uma audiência fixa. Mas eu passei a apreciar o livre acesso do público e também a perceber que agora havia dois modos viáveis de apresentar a mesma peça. Não era uma questão de um ou outro.

T.C.: E, quando você o exibiu pela primeira vez em 1970, qual foi o contexto e a duração?

A.M.: Nos anos 1970, normalmente era exibido para um público específico, que se reunia tipicamente à noite. O público se juntava, o projetor era arrumado, escurecia-se a sala e o filme era exibido uma vez. Tudo era um tanto improvisado.

T.C.: Esses contextos eram baseados na sala de cinema?

A.M.: Não. Desde o início, os filmes foram feitos para serem exibidos em lugares vazios, sem uma sala de projeção, uma tela, nem fileiras de cadeiras. Apenas um grande espaço vazio.

T.C.: Você falou sobre esses sete trabalhos de 1973 a 1975 como uma série. Você sabia, ao iniciar, que haveria um número específico de obras que você queria fazer?

A.M.: Não, de início não sabia. Eu praticamente segui o meu instinto quando estava trabalhando, mas, após fazer *Long Film for Ambient Light*, eu realmente senti que tinha completado um corpo único de trabalho. Esteticamente, também

me coloquei um pouco num beco sem saída; a estratégia de desconstrução e redução algumas vezes leva você a lugares onde se tem pouco espaço para manobrar. Eu sabia que estava fazendo isso com *Long Film for Ambient Light*. Mas também era o momento certo para dar uma pausa, e comecei a trabalhar em outras atividades por alguns anos. Eu realmente supus que voltaria a essa forma em particular novamente, mas uma das coisas que se tornou intransponível foi o problema da visibilidade. Quando os filmes eram exibidos em apartamentos na cidade e em espaços toscos, em depósitos, eram essencialmente visíveis porque os espaços estavam cheios de poeira. E, claro, as pessoas fumavam. Mas, quando chegaram aos museus ou salas de arte ou bienais, a visibilidade se tornou um grande problema. E eu tentei várias coisas – experimentei com carvão e incenso, por exemplo, mas todos foram muito insatisfatórios. Então, de certo modo, me frustrei: eu sabia que havia criado uma forma que me satisfazia, entretanto, não via como poderia contornar essa questão fundamental da visibilidade. Mais tarde, durante os anos 1990, as primeiras máquinas de neblina a serem produzidas se tornaram acessíveis, o que acabou inteiramente com o problema. Isso fez com que o retorno fosse possível, e, alguns anos depois, eu realmente comecei de novo.

T.C.: Além das razões práticas pelas quais você parou de realizar as séries *Solid Light Films*, me ocorreu que *Long Film for Ambient Light* é uma conclusão muito apropriada – se temporária –, na medida em que o trabalho não depende da presença de uma substância particular ou um projetor. De certo modo, você conseguiu produzir algo que não vinculava nenhuma das unidades de projeção, e assim mesmo se adaptou à pauta do restante dos *solid light films*.

A.M.: Acho que é isso mesmo. Esteticamente, era um tempo de destilar, de purificar, eu certamente estava sempre buscando o filme insuperável, aquele que seria nada além dele mesmo. *Long Film for Ambient Light* era uma continuidade dos filmes anteriores de 16 milímetros: existia no tempo presente, o evento projetado se desdobrava no espaço compartilhado com o público e era baseado na luz dentro de uma estrutura duradoura. Tudo o que mudou foi o mecanismo e a óptica do projetor de filme. Naquele tempo, apesar do fato de que eu obviamente havia me respaldado no espaço tridimensional e, portanto, “escultural”, eu entendia essas idéias essencialmente em relação ao “cinema”. Mas, nos últimos seis anos, tornei-me mais conscientemente interessado no modo como o cinemático e o escultural podem informar um ao outro. Estou interessado em se estou ou não praticando a escultura e de fato no que significa uma prática escultural em uma era de informação e virtualidade.

T.C.: Quando você diz que agora se aproxima dos atuais *solid light films*, fazendo-os digitalmente com um olhar dirigido à sua dimensão escultural, como isso é manifestado?

A.M.: Bem, nos anos 1970, eu trabalhava com idéias sobre a duração, a criação de “uma audiência”, o aparato de projeção e exibição, estrutura temporal, e assim por diante. A abordagem para formar e mediar era direta e materialista. A abordagem e os títulos dos trabalhos refletiam isso: *Line Describing a Cone*, *Four Projected Movements*, e assim por

diante: simples e descritivo e, em grande medida, uma parte do temperamento da época. Eu trouxe um pouco dessa abordagem para o presente e ainda tenho um interesse na duração como uma questão central, mas no que se refere a mim, nos anos 1970, essas idéias que estavam conectadas à estética agora parecem mais conectadas à mortalidade e ao corpo. Se você começar a pensar sobre a representação do corpo e estiver trabalhando em um espaço tridimensional, estará, quer goste ou não, conectado com uma problemática escultural antiga. Obviamente, não estou tentando fazer imagens ou modelos de corpos, mas quando você trabalha com certos tipos de movimento, ou quando compõe em pares, ou estrutura seu tempo em ciclos, já está fazendo algo que sugere o corpóreo. Em *You and I, Horizontal (III)* (2007), há um momento em que o oval repentina e rapidamente se expande; colegas algumas vezes se referiram a esse momento como um tipo de “desmaio”.

T.C.: Eu também ia falar sobre esse momento em *You and I, Horizontal (III)*, quando o oval se expandiu. Na sala principal da Serpentine Gallery em Londres, havia um diagrama dos estágios do apagamento que ocorre no filme, então, ao entrar na instalação, eu tive uma idéia básica da premissa estrutural. Há uma cadência uniforme no filme, o que também é verdadeiro em alguns de seus outros trabalhos: a velocidade é lenta e constante, como se desse uma segurança ao visitante de que ele pode se mover através do espaço. Mas o que foi interessante sobre esse filme era que não havia qualquer predição estrutural daquele movimento rápido, então a surpresa da mudança de velocidade tornou-o corpóreo e afetivo de um modo que não parecia ter a ver com padrão ou matemática. Fez uma declaração que ninguém esperava.

A.M.: Essencialmente o que está acontecendo com o movimento das formas elípticas em todos esses filmes recentes – em particular *Breath* (2004) e a série *You and I* – é a idéia da respiração, ou seja, da expansão e contração de um volume. E o que eu sempre fiz, até *You and I, Horizontal (III)*, foi fazer a expansão e a contração se espelhando uma na outra, de modo que a extensão da mudança do volume e a velocidade da mudança seriam iguais tanto para a “inspiração” quanto para a “expiração”; seriam muito calculadas e, muitas vezes, extremamente vagarosas. Mas com *You and I, Horizontal (III)*, eu tirei o que não estava funcionando; o volume deslocado ou substituído continuou o mesmo, mas a velocidade da contração foi radicalmente diferente da velocidade da expansão. Começando com uma forma cônica elíptica, alta e aberta que poderia facilmente conter a altura do corpo humano, fiz uma contração muito, muito, muito lenta, verticalmente, até que a forma se fechasse a ponto de que pudesse apenas absorver sua cabeça e seus ombros. Há um período em que descansa. Então, a forma rapidamente se expande, de repente, retornando em dez segundos à sua altura original. É surpreendente. Nunca tinha feito isso antes.

T.C.: Foi o que mais me marcou depois de ver sua exposição na Serpentine Gallery. Alguns de seus filmes da década de 1970, como *Four Projected Movements* e *Long Film for Four Projectors*, tinham velocidades variadas, mas as mudanças eram inteiramente calculadas – e os filmes eram, se é que eram, sobre avaliar estruturalmente as trocas de velocidade.

A.M.: Eram sistemáticos. Joseph Brandon descreveu a experiência de *Long Film for Four Projectors* como “estar em um redemoinho” – a coisa toda se move enlouquecidamente. Mas a razão pela qual você pode olhar calmamente para ele é porque o movimento se dá dentro de limites consistentes; há bolsões de quietude através dos quais as lâminas de luz nunca passam; e o padrão do movimento é previsível. E então, a cada 35 minutos, a instalação dá uma pausa para que os rolos da película possam ser rebobinados nos projetores.

T.C.: Também queria perguntar sobre o outro filme, *Turning Under* (2004), que acredito ter a estrutura de duas ondas de vibração.

A.M.: Na verdade, uma onda de vibração e uma superfície plana. A onda passa através da superfície plana na medida em que ambas dão um giro de 90°. As formas começam verticalmente e terminam horizontalmente. De certo modo, esse filme tem uma estrutura de A a Z (como em *Line Describing a Cone*).

T.C.: Tem, mas há algo sobre a natureza da onda que também resiste a ser lido como um padrão.

A.M.: Eu acho que esse filme é especialmente diferente dos outros trabalhos novos porque o movimento ondulatório é o evento sensorial mais perceptível. A complexidade vem da interferência com que uma forma age sobre a outra, conforme uma passa sobre a outra durante sua queda mútua ao chão. A ondulação é muito sensual, muito figural, e você realmente só pode experimentá-la em relação ao espaço conforme fica parado em seu interior. Se você olhar para a imagem projetada na parede, é bonita, mas não faz nada mais que ancorar o objeto tridimensional.

T.C.: Mas diferentemente de *You and I, Horizontal (III)*, há algo sobre *Turning Under* que me fez sentir como se eu precisasse continuar a me referir à imagem projetada enquanto experienciava a projeção. Eu sabia que havia uma estrutura discernível no filme, mas de algum modo não pude discerni-la. De forma que a experiência foi, na verdade, de grande ansiedade, porque eu senti como se fosse capturado por algo que era ao mesmo tempo afetivo e restritivo.

A.M.: Sim, é a questão de onde está o trabalho. O trabalho está na parede? O trabalho está no espaço? Estou no trabalho? Como você não pode obter um sentido completo da coisa de nenhum desses lugares – e, claro, o trabalho está em estado de movimento –, é difícil fixá-lo, ou agarrá-lo na mente como inteiramente compreendido. E no caso de *You and I, Horizontal (III)*, que é uma projeção dupla, o próprio desenho sobre uma das paredes é enorme. É panorâmico. Há um problema com aquele trabalho, que é particular às instalações de projeção dupla: se você está em uma das formas mais ou menos cônicas, não sabe o que está acontecendo na outra. E você pode tentar entender isso virando e olhando o desenho, entretanto há um único desenho contínuo enquanto há duas formas cônicas no espaço, então você não pode ter certeza. A questão – “o que, ou onde, está o objeto?” – é muito difícil de responder. Ao ser absorvido

em uma das formas projetadas, você também está cercado. Deve haver algum elemento tanto de prazer como de ansiedade nesse tipo de compromisso.

T.C.: Adicionalmente, os tipos de formas com as quais você está lidando em seus filmes digitais estão se tornando tão complexos que propõem aspectos distintos ao espectador, diferentes daqueles de seus trabalhos anteriores. A onda, por exemplo, não é algo com a qual você lidava nos anos 1970. Por incrível que pareça, depois de passar por essas duas novas projeções na Serpentine Gallery, entrei na sala de *Line Describing a Cone* e senti um conforto ao saber que eu poderia apreender rapidamente a estrutura daquele trabalho.

A.M.: E não é somente que você pode apreender, é que você pode lembrar, e então você não precisa mais olhar para ele. Com *Line Describing a Cone*, a partir do momento em que você entende o princípio de que a linha na parede está vagarosamente descrevendo um círculo, e que o círculo na parede está vagarosamente criando um cone no espaço, você “sabe” o que acontecerá no final das contas, assim você pode então simplesmente apreciar e explorar o vir-a-ser da forma volumétrica. Com os trabalhos que fiz desde que comecei a trabalhar nos anos 2000, as formas são mais irregulares e interferem umas com as outras de modo mais complexo; você pode não captar exatamente as regras da transformação e, mesmo que o fizer, as formas que estão sendo geradas por elas serão muito irregulares para memorizar. Então, diferentemente de *Line Describing a Cone*, você provavelmente sentirá a necessidade de recorrer ao desenho. Portanto, há uma relação mais semelhante entre a forma volumétrica e o desenho do que havia nos anos 1970.

T.C.: Eu acho que ter esses dois filmes novos em salas adjacentes a *Line Describing a Cone* realmente provou esse ponto de vista muito enfaticamente.

A.M.: E também como *Line Describing a Cone*, que parece ter sido “feito à mão”, em comparação com as peças produzidas digitalmente! A espessura da linha é irregular, a imagem treme um pouco. Há pequenos arranhões que se projetam como estrelas cadentes.

T.C.: Então, *You and I, Horizontal (III)* é o terceiro de uma série?

A.M.: Sim. Começou com a instalação *You and I*, com dois projetores verticalmente direcionados. Então eu fiz *Between You and I* (2006). Comecei a me referir às peças verticais como “figuras em pé”. Mas, se eram figuras em pé, então o que eram todas as figuras horizontais? Decidi que deviam ser “recostadas”. Então segui esse pensamento ao fazer *You and I, Horizontal (I)*, seguido por outro trabalho com um projetor, *You and I, Horizontal (II)*. Então decidi fazer uma instalação com dois projetores na horizontal, que se tornou *You and I, Horizontal (III)*. Sempre que faço um desses, surgem novos desafios.

T.C.: É interessante como, na mesma série, você empregou certas progressões de padrão e certos movimentos como o apagamento e depois os direcionou horizontalmente. Se os filmes verticais e horizontais fossem alguma vez exibidos no mesmo ambiente, as diferenças seriam surpreendentes.

A.M.: Seriam muito surpreendentes. Nove metros de extensão em uma sala são uma distância normal, mas 9 metros de altura são uma dimensão incomum em relação ao seu próprio corpo em pé. Eleva-se sobre sua cabeça.

T.C.: Os filmes verticais são realmente os primeiros casos em que a distância do espectador do projetor é predeterminada.

A.M.: Sim. E você não pode ficar no caminho do objeto como nos filmes horizontais, onde você pode bloqueá-lo.

T.C.: Também há a idéia de que o espectador e a imagem projetada estão condensados e que estamos sempre de pé na imagem projetada se estivermos parados na luz projetada.

A.M.: Há dois anos me refiro às linhas projetadas como pegada a fim de indicar que o corpo real está no espaço: você tem a pegada na parede, e o corpo no espaço. Com os verticais, isso se torna bem literal. Você anda sobre a pegada.

T.C.: E os títulos, como *Between You and I*, reforçam a idéia de duas figuras em comunicação.

A.M.: Em algum tipo de diálogo. Toda experiência do nosso ser corporal é em relação a outros corpos. Então, a representação captou a realidade um tanto incorretamente, porque acha que o corpo é um objeto, o que não é. Ciberneticamente falando, você tem um circuito de comunicação, os corpos sendo dois laços dentro do circuito.

T.C.: Os novos trabalhos são projetados digitalmente?

A.M.: São. Tudo hoje em dia é feito com projetores digitais. Os trabalhos são feitos para serem exibidos desse modo – eu não trabalho com película atualmente.

T.C.: Mas você poderia transferir para película?

A.M.: Sim, eu o fiz uma vez. O primeiro trabalho que fiz inteiramente digital foi *Doubling Back* (2003), o primeiro que realizei após meu retorno. Depois fiz uma transferência para filme de 16 milímetros que, em sua primeira exibição, na Bienal 2004 no Whitney Museum, foi mostrado como filme. Mas o absurdo disso começou a ficar claro quando refleti sobre os custos de transferência, que foram aproximadamente US\$ 6 mil. Com US\$ 6 mil eu poderia fazer seis trabalhos

se não estivesse usando a película, então pensei quão ruim pode realmente ser a projeção digital. Muitos dos projetores digitais que usei antes eram LCD, que tinham um preto muito pobre, então você não tinha a clareza da forma como havia no filme. Mas então um novo tipo de projetor digital foi inventado naquela época, chamado projetor DLP, no qual o valor do preto era quase tão bom quanto o da projeção em película. É esse que eu uso agora.

T.C.: Dada a raridade dos projetores de 16 milímetros nos dias de hoje, também parece que um projetor de filmes atual seja mais uma distração que um bem.

A.M.: Isso é bem verdade. Os projetores de 16 milímetros tornaram-se exóticos. Talvez você esteja olhando para uma peça de arqueologia, ou um dinossauro. As pessoas prestam muita atenção neles. A questão sobre os projetores de 16 milímetros nos anos 1970 era muito familiar. E os projetores digitais são assim agora. Há alguns artistas (Tacita Dean, por exemplo) que são combativos sobre o desaparecimento do filme como mídia e da projeção de filmes, e eu realmente entendo isso. Mas, para mim, essas não são questões importantes; gosto de usar qualquer mídia que seja a mais simples e a mais óbvia.

T.C.: Particularmente, devido ao fato de que suas recentes criações se devem à virtualidade, o som “ausente-mas-presente” do projetor digital é um elemento muito importante na visualização dos trabalhos.

A.M.: Eu estava preocupado com a perda do som do projetor. Foi outra razão pela qual por um momento pensei que o projetor de filmes tivesse algo a mais que o digital. O próprio projetor produz o que eu chamo de trilha sonora subaudível: é um som chiado que você mal nota até que seja desligado, e então você percebe como está silencioso. O som chiado cria uma presença sutil e contínua, que envolve o espaço e dá privacidade porque mascara a conversa paralela. Mas eu reconheci que, de fato, quando você se concentra, sua própria mente tem um murmúrio, que funciona como o som do projetor. Cria uma cobertura para sua própria concentração.

T.C.: Há uma citação sobre quando Cage certa vez estava em uma câmara sem eco...

A.M.: Sim, ele perguntou sobre o zunido. “Senhor Cage, você está escutando seu próprio sangue.”

T.C.: Para mim, a ativação do corpo em suas exposições é totalmente multissensorial, então todos os sons, tiques e murmúrios, como você coloca, são importantes.

A.M.: Foi apropriado você ter mencionado Cage. No início dos anos 1970, eu fui estimulado por seus textos e suas performances. Uma de suas idéias era a de que “todos estão sentados na melhor cadeira”, que contém, primeiramente,

a idéia do espectador como um ser descentralizado e independente e, em segundo lugar, a idéia de que tudo em um dado momento pode ser escutado ou visto como significante.

T.C.: Você pode me dizer em que está trabalhando no momento?

A.M.: O filme em que estou trabalhando no momento, que se chama *Leaving*, tem uma estrutura narrativa muito similar à de *Line Describing a Cone*, mas ao contrário, você começa com tudo e termina com nada. Mas, diferentemente de *Line Describing a Cone*, há uma estrutura de intercâmbio por meio da qual a perda gradual do objeto visual é equilibrada pela adição gradual de um campo sonoro tridimensional produzido por sirenes.

T.C.: Estou interessado no papel que o som teve em sua prática, e como ele decreta um mapeamento similar ao dos trabalhos com luzes. Para *White Noise Installation* (1972), nunca realizado, você propôs dois sons um pouco acima e abaixo do limite da percepção auditiva, tocados em caixas acústicas em extremidades opostas da sala em uma intensidade tão grande que, enquanto não podiam ser ouvidos, estavam fisicamente manifestos. E, com a série *Landscape for Fire*, a própria sirene se tornou um modo de mapear o espaço.

A.M.: Sim, a presença de sirenes nas performances externas de *Landscape for Fire* e *Fire Cycle* prolongou o espaço da performance em aproximadamente 400 metros, em todas as direções. Em *Leaving*, o ato de intercâmbio entre algo que você pode ver e algo que não pode e o uso de sirenes em um espaço cheio de neblina – a sugestão do oceano ou rio, se você quiser, bem como a sugestão de um espaço vasto em todas as direções – estabelecem vários tipos de ressonância dentro da caixa preta.

T.C.: Também, assim como os dois projetores em determinados trabalhos da série *Between You and I* funcionam em um nível relacional que pode implicar relações sociais, a sirene, como uma ferramenta prática, implica dois corpos e um modo de comunicação.

A.M.: E o que é tão interessante sobre a sirene, de um ponto de vista escultural, é que se trata de detalhar um espaço. Também significa duas coisas: segurança e perigo.

T.C.: Então, como serão instaladas as sirenes em *Leaving*?

A.M.: Os sons das sirenes são montados com base em uma combinação de gravações em campo e reconstrução sintética. Cada sirene está espacialmente localizada dentro de um espaço de 360º, que será representado por uma instalação de cinco caixas de som. As caixas de som formarão um círculo aproximado no perímetro de um grande

espaço. De início, você mal ouvirá a sirene, e elas aparecerão, por assim dizer, distantes; então muito gradualmente convergirão no espaço da projeção; assim, quando a forma visual desaparecer, as sirenes em todos os cinco pontos, cada uma em sua máxima amplitude, soarão no ambiente.

T.C.: Muito interessante. E quando a peça será realizada?

A.M.: Espero tê-la completa na primavera de 2008, mas a matemática da parte visual é muito complexa e realmente pode levar um pouco mais de tempo. Eu também tenho uma nova versão de *You and I, Horizontal* pronta para sair. Tenho trabalhado na suposição do valor absoluto da lentidão em relação ao comportamento escultural. O objeto projetado tem de se mover vagarosamente ou de modo previsível, assim o espectador fica suficientemente confiante para se mover livremente em volta dele. Mas não abro mão da questão do inesperado, que permeia muitas de minhas obras. Acho que o desmaio foi o início disso. A nova versão de *You and I Horizontal* terá o subtítulo *Fever* e explorará movimentos mais rápidos e mais dementes.

T.C.: Eu li que há um novo projeto envolvendo uma ponte ou um túnel.

A.M.: Sim, essa foi outra coisa que aconteceu no ano passado. Desenvolvi um interesse por projetos sem locais delimitados que envolvam luz, duração e espaço, mas não a luz projetada. Um deles, *Crossing the Hudson*, é uma proposta para uma ponte de via férrea deserta que atravessa o Hudson a cerca de 120 quilômetros ao norte de Manhattan, em um ponto onde o rio tem 800 metros de lado a lado. Foi originalmente construída para transportar carvão da Pensilvânia para a Nova Inglaterra nos anos 1870. Desde 1971, está fora de uso, mas está prestes a ser convertida em uma passarela para pedestres. A peça consiste de uma iluminação da ponte durante 365 dias, começando em uma margem e se movendo vagarosa e sistematicamente até a outra margem, em uma velocidade de aproximadamente 2 metros por noite. No primeiro dia do ano seguinte, começa de novo. A repetição do ciclo transforma a ponte em um tipo de calendário perpétuo.

T.C.: Como a ponte será iluminada?

A.M.: Os suportes da estrutura serão revestidos com seqüências de LEDs. As luzes LED podem ser conectadas a um único computador de controle, então é possível montar uma estrutura de duração muito precisa. Ao menos estruturalmente, *Crossing the Hudson* tem algumas semelhanças com *Line Describing a Cone*. Mas este será um projeto público de larga escala, que idealmente existiria indefinidamente. A ponte sempre estaria em um estado parcial de vir-a-ser. O outro projeto é uma proposta para a High Line, uma estrada de ferro elevada no centro de Manhattan que está fora de uso, e que em um ano ou mais se tornará um espaço público recreativo. A High Line passa perto do Hudson e antes era

conectada ao tráfego do New York Harbour. Inclui um túnel de 60 metros de comprimento que passa através de um prédio que vai da Rua 15 à Rua 16. A instalação proposta ocupará o túnel inteiro. As paredes laterais do túnel seriam revestidas com seqüências verticais de LEDs, de modo que cada uma das paredes se tornaria um tipo de tela gigante. Em cada tela você veria uma linha horizontal de luzes que lembrariam uma fileira de luzes de pouso de aeroporto, indo de uma extremidade do túnel à outra. Seria muito parecida com um dos meus trabalhos com fogo; não seria uma linha reta, mas uma série de pontos que se conectam para sugerir uma linha reta. E cada fileira de luzes estaria em movimento constante, muito lento, movendo-se paralelamente uma em relação à outra, subindo e caindo e mudando o ângulo. O movimento seria semelhante ao da arfagem e ondulação de um navio no mar.

T.C.: É bom que, com esses projetos sem lugar delimitado, você desenvolveu coisas que nutriram a história e a tradição dos espaços, sem deixar de produzir alguma coisa que reconhecemos ser sua.

A.M.: É uma extensão. O movimento vem direto dos filmes, mas a tecnologia não. Mas sou realista sobre projetos públicos em comparação com projetos de estúdio: eles podem precisar de muitos anos para serem realizados.

T.C.: Eu imagino que, ao deixar a arte por quase duas décadas para fazer outras coisas, você tenha um senso de paciência que muitos artistas não devem ter.

A.M.: Ah, eu não sei. Dado que passei 20 anos fazendo outras coisas, acho que estou com pressa. Estou me divertindo e sei que nem sempre estamos em uma fase de sucesso. Mas estou me sentindo muito produtivo no momento.



ESSAYS AND REFLECTIONS

Katia Maciel (ed.)

INTRODUCTION

142 > **STILL CINEMA**
Katia Maciel

ESSAYS

144 > **CINE-INSTALLATIONS**
Raymond Bellour

162 > **THOUGHTS ON "EXHIBITED CINEMA"**
Dominique Païni

172 > **CINEMA IN REVERSE SHOT**
André Parente

184 > **VIDEO PROJECTION: THE SPACE BETWEEN SCREENS**
Liz Kotz

198 > **CINEMA AND THE POST-MEDIA CONDITION**
Arlindo Machado

208 > **THE "OUT-OF-THE-FRAME"
CINEMA AND THE MINIMAL NARRATIVES**
Katia Maciel

216 > **BETWEEN CINEMA AND A HARD PLACE:
DILEMMAS OF THE MOVING IMAGE AS POSTMEDIUM**
Mark Nash

ARTICLES AND INTERVIEWS

226 > **THE POINT OF ART**
Raymond Bellour

232 > **GOING PLACES SITTING DOWN**
Susan H. Edwards

238 > **TRILOGY OF FAILURE**
Anselm Franke

244 > **THE NON-CINEMA OF MILTON MARQUES**
Marília Panitz

250 > **LIGHT-BULB TAP DANCE**
Rubén Ramos Balsa

254 > **OTHER NARRATIVES**
Katia Maciel interviews Rosângela Rennó

258 > **SOLID FLMS**
Interview by Tyler Coburn with Anthony McCall

308 > **CREDITS**

INTRODUCTION

STILL CINEMA

Katia Maciel

What remains from the cinema form? In the darkness of museum and gallery rooms, the projection of images moves and spreads over the space and, hence, generates other relations between space and time in the viewer's experience.

This book gathers a series of experiences of contemporary artists whose works are showcased in the *Cinema Sim – Narratives and Projections* exhibition. It was divided into reviews and a cluster of texts written for the seminar that opens the exhibition. Image theorists have been invited to the seminar to give their input on the new relations proposed by the *cinema status* within art today. That *status* sets the foundations for staging a new exhibition form where the projected image engages the audience through sensory effects.

In his essays, Raymond Bellour discusses the unique way of how artists David Claerbout, James Coleman, Thierry Kuntzel, and Chris Marker invent new angles, new motions, new words, new ways to see the cinema. The author chooses to use the thought contained in the artists' images as a starting point to "extend as much as possible the impact of the artwork on the intelligence and sensitivity of those who read them,"¹ as André Bazin used to say.

Dominique Païni discusses in his text the issue of time in the *exhibited cinema* and how contemporary mobile viewers are not captured anymore by the continuity of an experience that does not seek sense, for sensation is what rather captures them. For the author, cinema works are temporal objects and, once exhibited, imply a viewer within a different duration.

In the text "Cinema in Reverse Shot" André Parente explores a classic element of the language of cinema to think the architecture of a *mobile cinema* that places the viewer in the center of the images. Between one event and the other, between one narrative and the other, the contemporary installations move away from the classical cinema aesthetics—which hides the artifices behind what we see—and expose the device.

¹ André Bazin, *O cinema* (São Paulo: Brasiliense, 1991), 5.

Arlindo Machado points to the post-medium cinema and its variety of media and forms, and traces the history of multimedia art, from Wagner to Peter Greenaway, that reveal a *beyond media* field, far from the special features of each medium. Machado also describes the continuous thread from Gene Youngblood to Raymond Bellour, from the concept of expanded cinema to the between-images as a way of thinking the thought of contemporary images.

Liz Kotz thinks the complexity of the cinema device within the contemporary context given the multitude of experiences proposed by artists today and the effects of projection technologies on the process of redesigning video-art experiences. How to theorize about this moment of transition?

For Mark Nash, video strengthens the relation between theory and experimental productions, and, as a strategic display of contemporary exhibitions, establishes the relation between cinema and installations. Nash comments, based on his experience as a curator, aspects of the realism in video art today, questioning the history of cinema and experimental cinema.

In my text, I think the minimal narratives as a form between cinema and photography, and seek to demonstrate how cinema leaves behind the frame, just as it happened with painting, as it set out to explore the space. I use three installations as the basis to comment on the history of this issue in Brazilian art.

Post-medium, exhibited, unstable, participative, the cinema of exhibitions serves as a hub of fundamental issues for thinking art today. This is so because, among many things, cinema is not a time-based art anymore, but also a space-based art. The film installation appears as a form of contemporary art adopted by artists and filmmakers not only as a strategy for exhibition, but as another language which strengthens the historic relation between cinema and visual arts. In the installations that we experienced in every museum and gallery, the effectiveness of the film is only achieved with our presence, with the route we follow, with our sensation.

Katia Maciel is an artist, a researcher sponsored by the National Council of Scientific and Technological Development (CNPq), and a professor at the Communication School, Federal University of Rio de Janeiro (UFRJ). Among her published books, we highlight *Transcineas* (2008), *Redes Sensoriais* (in a joint work with André Parente, Contra Capa, 2003) and *O Pensamento de Cinema no Brasil* (2000). Katia Maciel makes films, videos, and installations and her works have been shown in exhibitions held in Brazil, England, France, Mexico, Germany, and China.

ESSAYS

CINE-INSTALLATIONS

Raymond Bellour

Raymond Bellour is a researcher and writer specialized in literature and cinema. Along with Serge Daney, he was one of the founders of the film magazine *Trafic*. He is among the most remarkable contemporary theoreticians who deal with mixed image conditions: painting, photography, cinema, video, and new media. He has authored, among others: *The Analysis of Film* (1979), *L'entre-Images* (1990), and *L'entre-Images 2* (1999). He was the curator of the following exhibitions: *Passages de l'image* (Centre Pompidou, 1989), *States of Images: Instants and Intervals* (Centro Cultural Belém, Lisbon, 2005), and *Thierry Kuntzel, Lumières du temps* (Le Fresnoy – Studio National des Arts Contemporains, 2006).

Although video and cinema installations have been around for quite some time, they have been much more evident since the symbolical turning point of the 1999 and 2001 editions of the Venice Biennale, and can now provide a basis for rethinking cinema itself as an installation in the long history of image and sound devices. Defined by the projection in a dark room at a given show time, cinema can thus be seen as an installation that has done quite well, to the point that it coincides with the invention of an art. Analyzing the history of cinema, we can catch sight of two divisions. The early films consisted of moving images depicting life, accompanied by sequences of words like those of a book, supported by music exterior to this image, played either by an orchestra or a piano, and resembling the music of the theater or the opera. The second division came later, when the movie found itself in competition with the rise of television. There was therefore a period of from fifteen to twenty years stretching between the arrival of the talkie up to the postwar period, when cinema as such, "cinema, the one and only," as Serge Daney would say, was exclusively in charge of showing the moving image and its own experience of time.

Ever since, many a force has combined to vary the unique formula of this device, thereby encouraging the entry of moving images in gallery and museum spaces: experimental cinema (its multiple forms of "expanded cinema"), video art (its even more multiple forms of "expanded television"), followed by all the new images made possible by the computer, along with all the new techniques of broadcasting and projection of pictures induced by digitalization (from the flat screen to the DVD and the Internet). As a result, every installation now seems, in accordance with the specific device elaborated for each case, to reinvent its own cinema, to open onto the truly infinite virtuality of "another cinema."

It is no accident that this development of installations based on the moving image goes hand in hand with intense research on the historical conditions of the silent motion picture, especially those of the early days of cinema. Yet, it also entails a generalized consideration of all the image-showing devices (moving or still) preceding the conception of cinema. It thus, in every sense, entails a new questioning of the countless variety of possible cinemas with regard to that of "cinema, the one and only," at the same time that a new art seeks to reincorporate its unique power at the risk of losing it, in order to transform it completely. For it also entails a better capturing of the mental dimension intrinsic to all image devices.

Moreover, from a certain viewpoint, three main trends seem to have developed in contemporary installations, in accordance with the possibilities offered by the multiplication of crossings-over between the arts and an intensification of physical and psychic states. The first gathers the attempts which took cinema itself as an object (classic American cinema above all) in order to divert its image. The second, which is increasing in number on a daily basis, concerns the installations by filmmakers whose art thereby establishes inherently complex and extreme relations. The third trend involves installations that, both through their devices and the choice of subjects and objects, open directly on fictions of “another cinema.”

Considered all together, this multiplied and accelerated production of installations has brought about, through the confluence of the cinema, the computer, and the museum, an aesthetics of confusion which one must not evade; rather, one must approach it to shed light on it, and to enjoy it.

Each of the three recent pieces of work that I will use as examples, based on the simple overview I have just given to point out the reality of this confusion, have their own quality, commensurate with the respective authors’ demands:

- David Claerbout, in *Sections of a Happy Moment* (along with the artworks forming a series with it), through a mimetics of projection developed in time, whereby a single moment is refracted infinitely by means of photography.
- James Coleman, in *Retake with Evidence*, which took the logic he had developed up to then in slide shows based on series of fixed images, and reworked it within the reality of a continuous film, shot and interpreted as such, but projected as an installation in a museum.
- Chris Marker, in *The Hollow Men*, in which the content of still images, mixed with words echoing T.S. Eliot’s poem about the open sore left by World War I, is distributed among eight screens placed in a line and animated by a constant motion.

Therefore, each of these artworks represents an isolated segment of a paradoxical and limitless landscape. However, considered together, despite the difficulty of thinking about them in terms of their complementary relations, they make up a possible picture of a universe of installations that has become estranged from the cinema but which nevertheless cannot be grasped without them—or, at least, not without its ghost.

How to see it?

Why is it that when watching *Sections of a Happy Moment* by David Claerbout, we are so strongly reminded of a film by Ozu? It must certainly be because the characters in this story that is not a story share the “smile of the yellow race”

that so deeply moved Henri Michaux. Most of all, perhaps, because the collection of 180 linked photographs that make up the same number of scenes of this unique film unveil a calm feeling of lucidity and a quality of transparency (the word André Bazin favored so strongly when trying to qualify cinema) that closely resemble the daily facts of life and the resulting need to tame its cruelty in order to express the meaning of time more precisely.

One obviously knows, right away, that all this is nothing but pure illusion. Whatever we can or want to believe is true; we enter into another world, one where we seek to enjoy the image differently and, perchance, after our initial disappointment, recapture a feeling of enchantment. The happy moment recalled in a sequence of images lasting close to twenty-six minutes involves mainly a group of Chinese characters playing with a ball in a paved area squeezed in the middle of a building complex, where there are also a few other people either at leisure or passing by. Once again, as he has done so often before, David Claerbout unearthed some photographs from an old archive that sparked his interest. He then visited that location to take pictures of this building complex built in the 1960s by Belgian architect Renaat Braem. Later on, he reworked the shots, “restoring” these photographs, he said,¹ using computerized tools to enhance their similarity to their original model, as well as to mold them whichever way he pleased. Using a blue background, he then took shots of the eleven chosen characters in the studio, in different actions and poses. Through the simultaneous use of about fifteen devices, he pinpointed his interest on only one or two people at a time, repeating the shots ad nauseam, in order to record approximately sixteen thousand images at each session. Thus, the “shooting” of *Sections of a Happy Moment* required four sessions and resulted in more than fifty thousand images among which he picked those he wanted to insert into the backdrop of the chosen buildings, to compose the 180 shots that make up the film. Furthermore, some of the final images were obtained by transferring them from larger ones that ended up showing details of a blurred texture, “to pretend I had a camera in my hands.”

It is well known how thoroughly David Claerbout has kept himself distant from cinema. However, this did not prevent the catalogue of his large exhibition held in 2005 in the Akademie der Kunste in Berlin, for example, from carrying the name *Films by David Claerbout*. The resulting confrontation is certainly quite trickier. As so many other contemporary artists do, but with an uncomplicated and more meaningful honesty, Claerbout blames cinema for more or less all the same reasons Roland Barthes blamed it for long ago: its “nervousness,” the disposal of the real body, together with its narrative obstinacy, the passivity in which it restrains its viewer, devoid of any “pensive” capacity—a trait which Claerbout, like Barthes, tends to credit to photography.² And yet, the latter lacks motion and, therefore, whatever motion

¹The unreferenced quotes were extracted from talks with David Claerbout or portions of his lecture at the Georges Pompidou Center during the series *Vidéo et après*, held on October 1, 2007.

² Claerbout has expressed his opinion very clearly in two very interesting interviews: “Conversation,” by Lynne Cooke, under the form of an exchange of letters, in the collective book organized by Kurt Vanbellengen, *David Claerbout, Video Works, Photographic Installations, Sound Installations, Drawings*, A Prior, 2002, 24–66, where Claerbout said the following to Lynne Cooke: “Movies foster progress, almost by definition. The camera records one frame after another, aiming to synchronize the still frames to evoke the illusion of motion, as it is captured by the mere blinking of a human eye. Even below the length that seems extremely calm lies the typical agitation of the film.” (42); and Marie Muracciole, “Le bruit des images. Conversation avec David Claerbout,” *Cahiers du Musée national d’art moderne*, n. 94, Winter 2005–2006, 124–134. The comparison between photographs and cinema around its “pensive” nature has been especially made by Barthes in “La Chambre claire,” *Cahiers du cinéma*/Gallimard, 1980, 89–90.

this may be, photography is bereft of a wider-ranging and more real experience of time. This is what nurtures Barthes’s constantly frustrated, yet continuously keen expectation in regard to cinema. This expectation brought him to the point of imagining the Utopia of a still-absent cinema, the “cinematic,” a “future cinematic,” an idea he only caught sight of by way of a theory of the photographic slide when he wrote his essay “Le Troisième Sens” in the early years of the 1970s; from this viewpoint, more than being mere “animation,” a flow, mobility, “life,” or “a copy,” motion becomes “only the sketched outline of a permutative unfolding.”³ Now, this represents precisely the possibility born from the digital image itself, in an exponential manner that allows David Claerbout, for instance, to flow with still uneven precision *between* photography and cinema, driven by the express intention to transform their respective “solid aspects” through computerized treatment. To this effect, he clearly stated: “What happens to the image the instant it is treated as a single and identical electronic sign, after it has been encrypted and before it comes out as a video—or projection of data? The essential concepts of photography and filmmaking are still applicable while trying to establish an adequate leveling using digital media. It is precisely in this leveled valley created between them that I try to develop my work.”⁴

We can measure the road covered in the past thirteen years (1994 was the year when Claerbout started working, initially with drawings), when Arthur Danto questioned himself about “James Coleman, the artist of slides.”⁵ In order to define the strangeness of *La Tache Aveugle*—an installation by Coleman in which he takes a fraction of a second from a film and lengthens its running time to approximately eight hours, using two projectors to show the individual frames sequentially for twenty minutes, each image imperceptibly dissolving into the next—Danto felt the need to revisit the example given by Warhol’s *Empire*, in comparison to which Coleman’s work, in his opinion, seemed to reverse the procedures used. Appealing to the paradoxical spirit in Warhol, he wrote: “As he didn’t know how to create a still image within something in motion, he decided to make a moving image within a motionless one.” Danto added: “An image in a slide that suddenly acquires motion would be counter to the natural order of things.” This is precisely the starting point for Claerbout: the moment the nearly-Bazinian gesture led him to make a drawn-out shooting of the astonishingly peaceful coexistence of a cat and a bird sitting next to each other,⁶ with *Boom* (1996), where he initially overanimated a tree being swept by a gentle breeze, he opened a long series including works such as *Ruurlo*, *Bocurloscheweg, 1910* (1997) and *The Stack* (2002), which conversely involved partially animated trees, people, and situations—based on photographs—all of them somewhat unlikely and (im)perceptibly varied.

A contemporary of the digital revolution era, this young artist is therefore led to rethink—based on the unprecedented prospects opened by this era—the time allocated to images by photographs, movies, analog videos, and media

³ Roland Barthes, “Le troisième sens,” *Cahiers du cinéma*, July 1970 (in *Œuvres complètes*, II, Seuil, 1994, 82–83).

⁴ Conversation with Lynne Cooke, 42. In the article “David Claerbout: le spectre du temps,” Valérie Lamontagne – between-two in one formula: “Phoma + Cineto” (*Ciel variable*, n. 67, 2005, 26).

⁵ This text from 1994 was used again in Arthur Danto, *La Madonna du futur*, Seuil, 2003, 127–136.

⁶ *Cat and Bird in Peace* (1996). In “Montage Interdit,” based on examples of animals, and of animals and human beings, Bazin makes their reunion in the homogeneous space of a single scene a criterion of the ontology of cinema and its ethics (in: *Qu’est-ce que le Cinéma?*, I, Cerf, 1958).

beyond these. Surprisingly, his exploration is endowed with a systematic touch: rich, highly diversified, and open to a large number of impulses, this work also unfolds in several series, each one of them aiming to explore, in a remarkable manner, layers and timeframes portraying their own paradoxes. As if it were merely through the accumulation of contrasts discovered at different times that one could, perhaps, approach a new idea of time.

The first of this series, as we have just seen, is dedicated to imbuing motion into still objects, giving life to the hypothesis of an individual trauma, inherent to Barthes’ *punctum*. This animation results from a passionate rummaging through archives (“I go there every day for one hour or so in my quest for images”), the flabbergasted shock triggered by the image whose animation induces a recollection of analogies. This search led to the reinversion of procedures and extreme measures: by finding again the real place of the photograph, through its shooting and superimposed reprojection, one reaches—following a cautious selection—the composite video projection for a random, and yet determined, length of time (ten minutes for *Ruurlo*... , where the motion induced on the tree, the only common motif in both time images, transmits its confusion to the elements frozen on an old photograph; three and one-half minutes for *Vietnam, 1967, near Duc Pho* (*Reconstruction after Hiromishi Mine*, 2001), a composite image also made with both video and photography, where the landscape patiently recaptured with barely noticeable variations of light breathes life into the motionless wreckage of an airplane exploding in midair.

A second series, which does not involve any real motion, is made up of nearly black slides displayed on lightboxes in a completely darkened space (*Nocturnal Landscapes*, 1999, two images, *Venice Lightboxes*, 2000, four images). Here, it is from the progressive adjustment of the retina to these images—initially almost black, glimpsed rising from the shadows—that an impression of motion is created based on the time the image takes to form in the eye of the viewer.

The third series introduces an air of open perversion towards the reality depicted by cinema, of which *Bordeaux Piece* (2005) is a perfect example. Claerbout insisted⁷ sufficiently so that we could only repeat what turns out to be at stake for him: creating an intrigue (somewhat similar to that found in *Mépris* [Contempt] by Jean-Luc Godard); choosing a place, a Rem Koolhaas house near Bordeaux, that allowed him to remember the terraced structure of a villa in Capri; writing, for the first time “utterly lifeless dialogues”; dividing the action in seven long shots of visibly similar duration; taking repeatedly and directly a single shot every ten minutes, from 5:30 a.m. when the light rises, to 10 p.m. when it fades away; editing the seventy selected shots taken of each scene to obtain the same number of ten- to twelve-minute films to be used for composing a final work lasting thirteen hours and forty minutes. Claerbout concluded by saying: “I pretended to be making a short film, a fiction, and an edition against a backdrop structured by the light. This ‘backdrop’ gradually moves towards the foreground and, contrary to what happens in the movies, cancels the story. Everything is organized by the light. The story might stir some sort of interest the first time, perhaps even a second

⁷ Especially while talking to Marie Muracciole, from whom I borrow these elements (125–126).

time, but it soon becomes a disappointing backdrop, a motif that sets the pace of what is really at stake in *Bordeaux Piece*, namely to give form to the duration through the use of natural light.”The same can be seen in *White House* (2006), with a much more violent argument that ends up in death, tirelessly repeated from dawn to setting sun. In these two works—of which none of the visitors really becomes a viewer—as far as their supposed duration is concerned, the physical experience is thus enriched by a virtual, openly conceptual purpose, where the works of the two previous series manage to blend the virtual and physical essence in a limited copresence of times. In a certain way, *Villa Corthout* (2002)—an installation whose principle is unique to this day—induced a somewhat comparable virtuality of time, borne from a multiplication of spaces, all of them elementarily deploying the tension between animation and still forms so typical of the previous series: a simple situation, showing a motionless couple, a young man and woman standing still beside a countryside pool scarcely set in motion by the wind, is developed from five heterogeneous viewpoints, for a duration of approximately twenty-five minutes, spread out through five different rooms. Here, said Claerbout, the sensitive acuity of the sound sculpts the emptiness of a denied narration, especially in the image, and serves as a recollection of an initial first discontinuity.⁸

The recent fourth series stands out against the backdrop of very diversified temporal tensions, and *Sections of a Happy Moment* makes up the first part of it. The reality or impression of time is completely different here. As a matter of fact, time occurs in a double cycle, because the film is screened in a loop, following the principle governing most video projections in DVD; but, most of all, because a unique circularity between the images is established, hence implying an essentially anachronous editing. The flow of time, it suggests, does not really transpire, as it is only imbued by the splendor of a fleeting moment, even though during those twenty-six minutes it may seem that it will last forever. The most evident indication that this is a single moment is given by the ball that the group is gathered around, which is always suspended in midair at the same height, no matter what angle the shot is taken from. Similarly, the man holding the plastic bag always remains at the same spot on the sidewalk. Thus, it is really a single instant, the same instant in each shot. Nevertheless, this instant is drawn out, multiplied by the images that confirm its existence; here lies the paradox, as the instant seems to be taking place, developing like a story, or at least a series of actions, even though each of these actions are by definition simultaneous.

It is his interest in this same paradox that spurred Claerbout to conduct a second experimentation based on a similar idea, using another type of ball, this time a basketball. *Arena* was made using a similar method, unveiling the fictional aspect of a basketball game at a specific instant, when the basketball is in the air, heading toward the basket, whether to score or to miss. Once again, thousands and thousands of photographs were taken in the studio, in eight sessions, which were then mixed and edited with other images secretly taken of the audience. This time the final film has 450 photographs over a slightly longer duration (29 minutes) than that of *Sections of a Happy Moment*, as each shot is shown

⁸ Conversation with Lynne Cooke, 34 and 42.

for a shorter time, presenting a dizzying multiplicity of shots—again, taken from different angles and distances—of players as well as the audience seated in a circle, thus explaining the film’s title. Once again the moment stretches out, even though it may have no actual duration, inasmuch as its volume becomes that of the many shots that lend it a virtual duration. An impressive number of viewpoints are presented through a simultaneity impossible to be perceived by the human eye, but made possible by the series of interrelated shots. After this, Claerbout undertook the challenge of creating a third film, about which it is too early to make any remarks, although he does confirm how strong the idea of series is to him, especially a series that evinces the paradoxical nature of an instant which is at the same time ideal and banal—ideal precisely for its being banal—stretched infinitely and thus endowed with a strange quasi-motion. This time, it is a group of people gathered on the roofs of a Casbah in Algiers watching some gulls flying, thus insisting on the surprised gaze arising from the confrontation between men and birds.⁹

Why is it that in *Sections of a Happy Moment* much more than in *Arena*, one perceives something akin to a sensation of time instead of the materialized abstraction that leads to perfection disturbed by the basketball players and the audience transfixed by the incredible panoptic gaze surrounding them completely? Why do we tend to forget the obvious effect of the artificial process at play, so clearly betrayed by the camera? On the one hand, we have the duration of the shots, from eight to almost nine seconds, preserving amidst them the intrinsic inequalities of rhythm: this duration consists of the instant of daydreaming linked to these cutouts of space, the editing of lines and bodies, specific gestures. Then comes the music with the melancholy circularity typical of background music played on a piano. In the words of Baudelaire, “music fathoms the sky.” This also remains true in this case, no matter how low the level of exposure is, how neutral, how banal in nature it might seem; the charm of the music creates a bond, lends a relative memory to the situations in the images in relation to one another, seemingly linked through the quality of a paged-through past. Finally, it is from the details that we must grasp the degree to which this past is accumulated in terms of relations—no matter how opaque and indecisive these may be—with the characters in the scene. They are not really relations of identification, but rather an instinctive gesture of solidarity towards the animal promise invested in the human silhouette. Eleven people populate *Sections of a Happy Moment*: the group playing with the ball—two children, two young adults, and two older people, and several relations of kinship or none amongst them can be assumed; there are two young girls crossing the court together; a man standing in the distance with a plastic bag, apart from the group; finally, a bit further away, a man and a woman, side by side, preparing to get up from their seats.

This projection has neither meaning, nor a beginning nor an end as it is screened in a loop, and because the hurried visitor will never perceive more than a blurred fragment of it. Yet s/he can also become a pensive viewer (benches are available, just as in the case of *Bordeaux Piece*), as long as s/he waits at least for an end that marks a short time when the film stops and resumes. S/he will perceive much better the circularity connected with the human figures

⁹ After the text was published, this work was later made under the symptomatic title: *Algier’s Sections of a Happy Moment* (2008).

as well as their corresponding architectural motifs; whatever it is, it imposes itself to any minimally attentive eye. The appearance of the man with his plastic bag (at the moment 1'48", if we are to adopt the fiction of a continuous viewing time) is, for example, an event. He does not appear in the tilt-down, wide-angle shot that opens *Sections of a Happy Moment*, nor in some other wide shots that follow it; these latter introduce, in their turn, the two other pairs of characters who are on the edges of the shot populated mostly—right in the middle of the area between the buildings—by the group with the ball. Then, everything is focused on the ball game for an instant, in medium close-up shots of an extraordinary charm that unfold, in their own ambiguous time, the art of photographic suspension by invoking the time of the still image. Nothing changes until the appearance of the man with the bag, taken with a medium shot, showing his back while he faces the players he is watching. The importance of the following five shots, which isolate his figure, lies in the variation of the frames (moving from the medium shot to medium close-ups and then to a wider tilt-down shot) as well as the chosen angles: they leisurely decompose the figure, just as cinema shots would do. But as its action as such is already revealed once and for all at the very beginning, these shots make it vary in vain, freely, stripped of any concern with efficacy, orchestrating a partition of spaces (other shots, however, at different moments, play a role not unlike link-shots). After this, the figure of the man is reinserted in a number of shots within the wide views that, once again, show the game of ball. Then, a new approach, from a different angle, focuses on the two characters rising from their seats and, a bit later, on the young girls crossing the court. This continues throughout the duration of the film, through the series of focused shots alternating with sequences of wide-angle shots and returning to each group of character(s) at least once. All this is based on frames that may sometimes seem identical, but that will always be more or less different in order to keep the constant pace of the variation in which the memory is expressed: the recollection of a time concentrated and diffracted at the core of an elliptic instant.

There are several famous shots in Ozu's movies whose effect consists of suspending time: pillow-shots, shots of stasis that turn the narrative over itself inducing, through the resulting diversion, what Gilles Deleuze called "a direct time-image, that endows what it changes with an immutable form where change occurs." He added: "The still life is time, for everything that changes is in time, but time does not itself change, it could itself change only in another time, indefinitely. The moment the cinematic image is more closely confronted with the photograph, it is also distinguished from the latter more radically."¹⁰ What Claerbout touches through *Sections of a Happy Moment* is evidently nothing similar, perhaps precisely because photographs are the core element. The crystallization of time resulting from the simultaneous treatment of space and its metamorphosis into actual projection creates an image of a new genre that embodies the imminence of a new time. However, by converting the moment produced by the multiplication of the photograph and its computerized treatment into an absolute moment imprinted with a visible duration which, therefore, becomes something ordinary (the apparently crucial moment of the ball is diluted through so many gestures

¹⁰ Gilles Deleuze, *L'Image-temps*, Minuit, 1985, 27–28.

and neutral postures: the man on the sidewalk, the couple getting up, etc.), this image uses its own means to trigger the transmutation of a nature radically analogous to the one Ozu induces between every narrative shot and a pillow-shot.

There is no doubt that, for being so ordinary, this moment must be exposed, and the installation is the device best suited for this type of new reality. Nevertheless, acting as a projection, this installation builds a time-image. A time-image that is no longer a crystal-image containing the refraction of time that, according to Deleuze, occurs therein. It flows freely, it flows and ebbs away as a result of the pressing machine constraint embedded in it and which prescribes it, and which it guides moved by the chosen art towards a completely different cinema. It is a flow-image, this image globalized by the computer revolution that Deleuze, when referring to electronic automation, announced at the end of the *L'Image-temps*, and which would have been taken as an object of thought in the book on the virtual world he had considered writing. It is the flow-image that Christine Buci-Glucksmann highlights in *L'Esthétique du Temps au Japon* and in *Esthétique de l'Éphémère*.¹¹ An unlimited image, escaping from its own limitations as well as those imposed on it by the material device. Perhaps we can sort out better why Claerbout chose a group of Chinese with pleasant smiles—so much more attractive than those Caucasians depicted in *Bordeaux Piece*—to portray the anonymous heroes of this partition of circular images developed under a European architecture. They also become the living signs of a globalization that goes hand in hand with technological mutation, the installation involving technologically transformed photographs and cinema becoming in effect the place where this mutation takes place.

The "Film" by James Coleman¹²

The word says it all: "Film." A film. A film by James Coleman. As a matter of fact, a certain amount of his work, from the earlier days in general, had already used film as a medium. He resorted to film, for example, in *Plump*, as well as in *Fly* and *Box* in the 1970s, shot on 8- and 16-mm film, all very short and in a continuous loop. Film is also used in *La Tâche Aveugle* (1979–1990), which was announced as a "silent movie" when it is in fact a slide projection of nine sequential frames cut from a classic movie (probably chosen for its title—*L'Homme Invisible*, by James Whale), shown with the aid of two projectors, each new frame morphing over the last at an agonizingly slow pace, presenting an imperceptible variation of space and light over a seemingly endless period of several hours. In that same year, after eleven years of trial and error, the paradox of *La Tâche Aveugle* was reworked in *Untitled. Jacques Vacher*, 1990, a 17-minute 35-mm color film. Yet again, a few moments of film were extended, this time by showing each frame for thirteen seconds, conjuring up a new time paradox from a minimum of action.

¹¹ In these two books published by Galilée (in 2001 and 2003, respectively), a detailed description is given of the logic behind the flow-image within the Japanese architectural and aesthetic space, as well as in several contemporary artworks. We must also point out the conclusion drawn by Valérie Lamontagne: "Here, we witness the 'crystal-image' the way it is proposed by this digital era: disturbed by the clashing temporal frames, the real-time interactions, and a renewed nostalgia that pervades the spectrum of photography." Op. cit. (note 4), 27.

¹² This text was presented at the roundtable organized by Omar Berrada in tribute to James Coleman, held on October 20, 2007, at the Georges Pompidou Center.

From the very outset, one gets the feeling that the show offered in *Retake with Evidence*, the most striking and undoubtedly the most costly piece of work to produce and set up at Documenta 12, is entirely different. It is indeed a movie, one might say a medium-length movie, shot in the studio and on 35-mm film with a considerable amount of staff and an impressive actor—and from Hollywood to boot—Harvey Keitel. The words “performed by” in the credits establish the difference between what he does in this artwork and his role in the movies by Ferrara and Scorsese, where the credits have him “starring.” The system designed to display this “performance” is also quite different from that of a movie theater. One may compare it with all those which Coleman has used for years for screening his “slide shows”: a bare space, perfectly isolated to avoid the contamination of any external noise, to bring out the splendor of a projected image and the words that accompany it. However, this time the system is all the more impressive: after walking down a long, dark corridor, one enters a huge square room where one may settle down right on the floor, on a thick carpet, staking out one’s own space for as long as wanted. And it includes a striking, very peculiar arrangement: while the visitor is still outside the installation—before entering the corridor—an immense dark glass pane will have already offered him/her an enigmatic glimpse of the screen, like a beckoning call. It is one way of reminding us once again that we are not in a movie theater. However, once inside, each visitor becomes a singular viewer who has forgotten that s/he may be seen in the shadowy darkness, forgetting even that s/he may return to the museum space; each viewer utterly loses him/herself in the picture and the sound emerging from the light source. Although the film runs continuously, at its end it pauses for a moment, as though relying on its power to entice the visitor-turned-viewer to watch it all over from the very beginning.

And one is apt to. The film runs for over forty-six minutes, its scenes imbued with movement. And as in any movie that is aware of its effect, the movement is twofold: the actor’s movement across the set (which is bare at first and then decorated differently), and the movement of the camera, more or less following or preceding the actor to indicate his autonomy. And even though the enigmatic text uttered as a soliloquy by the actor while wandering in the imagined setting in no wise conveys any hint of a plot, it is nonetheless densely expressive, just as for years all slide shows had played on a schism between the excessive power of a human voice and a series of motionless images. This therefore involves a leap, though one shrouded in mystery.

This work by James Coleman is first and foremost varied, but also difficult to watch, and above all to watch again; it involves a network of ambiguities wherein one finds few descriptive elements apart from those stemming from a critical reading (the blank page concerning *Retake with Evidence* in the catalog of the Documenta is another example of this). As a result, making any statement about it immediately seems to drive you into a set trap. It also has a way, on both sides, of spurring one to write. We are tempted, for instance, to distinguish one line through this work: that which leads from one image to an endless number of images.

That one image would be *Slide Piece* (1972–1973, reshowed in 2007 at Marian Goodman Gallery in Paris). One picture, one single picture of a fragment of an anonymous city, which an obsessive text attempts to describe from various perspectives, multiplying its virtuality (and yet this picture comes back unchanged, after punctuated moments of utter blackness, as though the image were multiplying itself based on itself). This would be followed by *Playback for a Daydream* (1974), the “film” where two still frames of a duck and a rabbit alternate to induce a perpetual movement extracted from some hallucination. Then, *A Series of Images* (1974), an emblematic shift: seven image-pictures, all in outline style; depending on how one receives their variation, their shape is either that of two faces looking at each other, or simply a centralized vase or column. Made of aluminum foil and displayed under bright light, they should be viewed while walking past them, so as to feel the rhythm of their intervals. Finally, developed far beyond the two above-mentioned multiple series, we have the projected slides (or “projected images,” as Coleman would say) and synchronized narration—skillfully handled by a visible and audible projector—of *Clara and Dario* (1975), *Photograph* (1999), and dozens upon dozens of images (157 for *Living and Presumed Dead*, for example, not to mention the black images). At the end of which the Film appears with its 66,240 frames concealed in the illusion of projection, all together resulting in one single continuous and naturally live image.

This is not sheer rhetoric. What sustains this irruption of words suddenly identified with the body through which they pass, and by this camera attached to this body and to the set it wanders through in precisely measured shots, racked by an unspeakable and yet so recognizable pain? We wonder about the origin of this text, which seems to be drawn either from Shakespeare (*Macbeth* or *King Lear*) or from Sophocles (*Oedipus the King*, *Oedipus at Colonus*). It could very well be from both authors or it could be an assemblage of yet some other things chosen just as much for their rhythm and musical value as for their meaning. The text is anchored in the icons of classical art that the camera and its hero patiently discover: statues of men and animals, columns, intact or broken, their fragments scattered, which reappear arranged with other motifs on a cyclorama reminiscent of a stage setting or movie set from the turn of the century, when so many trends in art and history simultaneously took shape for a first round of what is coming back today as an alleged postmodernism. The viewer can also catch sight of human remains, skulls piled in the distant shade. Together with all this, there is the actor’s suffering body, a soul mourning itself and the world, his irregular breathing, the sighs converted into words, set against an iridescent gray-blue backdrop that conjures up desolated landscapes of merged sea and sky, like in so many of Gerhard Richter’s paintings.

Let us risk speculating. Having always been haunted by the tragedy inherent to all image processes, all possible shapes, here Coleman presents a more straightforward, darker, more complete, and more violent tragedy related to the destiny of the species, convoking fragments of the past into an unrecognizable present. Hence, *Retake with Evidence* had to be shot, performed, and dramatized around ideas related to judgment, evidence, guilt, a trial, personal and social destinies. What “new take” for what “piece of evidence”? One can only speculate. But vivid scenes are displayed

in search of the limits of the human element. A land. A state. Some gods. Crimes. Punishment. A blinded hero. A prewritten destiny. Memory. Tragedy looms. This all suggests that despite all the deviations due to the exhibition format, the museum setting, and the particular approach of the artist, in both its idea and reality the film seeks its condition in the line stretching from Griffith to Rossellini, from Resnais to Petro Costa, where film comes into its own as the only art of images able to thus feel and imagine.

The Hollow Men

Forty years after *La Jetée*, and nearly as much time after *Si J'avais Quatre Dromadaires*, how to start back drawing one's inspiration from still images and set them into paradoxical motion? And not through a more-or-less interactive flipping animation like in the CD-ROM *Immemory*, but rather as a projection under the peculiar form of an installation.

Owls at noon, night birds in the day, things, objects, images that don't belong, and yet are there. Leaflets, postcards, stamps, graffiti, forgotten photographs, frames stolen from the continuous and senseless flow of TV stuff (what I'd call the Duchamp syndrome: once I've spotted 1/50th of a second that escaped everybody, including its author, this 1/50th of a second is mine). Bringing into the light events and people who normally never access it. This is more or less the project that Benjamin nurtured in Passagenwerk: to concentrate on the details, the little things disregarded by the historians and sociologists. It's from that raw material, the petty cash of history, that I try to extract a subjective journey through the 20th century. Everybody agrees that the founding moment of that era, its mint, was the First World War, and that it was also the background on which T.S. Eliot wrote his beautiful and desperate poem 'The Hollow Men.' So the 'Prelude' to the journey will be a reflection upon that poem, mixed with some images gathered from the limboes [sic] of my memory.

These lines, dated April 6, 2005, were stated in English at the entrance of a dark movie theater where the installation by Chris Marker, *Owls at Noon Prelude: The Hollow Men* was shown at the reopening ceremony of the Museum of Modern Art of New York City. They tell the extent of the project: after *La Jetée* and the fiction of "World War III" in a possible future of the past, after the exacerbated quest of WWII in the depths of Japan, in the series stretching from *Sans Soleil* to *Level Five*, after *Immemory* going from the memory of WWI to the reality of WWII (*What an odd childhood, wedged between two wars like a book stuck between two bronze elephants*) and fixing the images of so many others in the "War" zone, one of six from the CD-ROM, World War I now comes back as the founding moment of the century and thus of a memory wishing to try one more time to go the long way around using new means.

The first striking, and long-lasting impression one gets is that of an impossible recollection arising from an initial impossibility of a perceptual nature. Eight monitors are positioned in a broken line, on which the images and words

unfold, accompanied only by some continuously played music, in pitch black darkness (only broken slightly and momentarily as visitors lift up the curtain as they enter or leave), in front of a bench set at the right distance to capture all eight monitors together. Viewers who have seen Marker's former installations will recall the memory in *Zapping Zone*, split into a multiplicity of sources, monitors, and computers but where every element was easily captured in itself; or the traveled memory in *Silent Movie*, where one endeavored to capture the five screens piled up together, or instead go from one to the other, their relation depending on a new form of inner editing, made of contrasts and heterogeneity. The reader of *Immemory*, on the other hand, knows that immemory relates immediately to the infinite movement between the zones proposed to him/her; it is ensured, however, step by step as current memory by the activity peculiar to every gesture, each movement of the body, no matter how slight, in relation to the mind's selection. Whereas in *The Hollow Men*, the visitor immediately becomes a viewer submitted to a device where one's difficulty to perceive what is given to see seems proportional to the dread effect induced by the storytelling of the century's history and of the event it is founded upon, which the work aims to deplore.

Everything lies in the programming of the eight screens, in the words and images that fill them, in the motions that animate them. The elements appear intermittently in them, alternating in a way that usually places two sets against each other, thereby already causing a blurred vision: let us say that *A* corresponds to screens 1, 3, 5, 7; and *B* corresponds to screens 2, 4, 6, 8. Having established this principle, variables are possible; for example: a series occurring on its own is suddenly interpenetrated by huge black spots formed by the four screens left empty for a moment. Sometimes, but rarely, the eight screens quickly show the same text or image.

The paradoxical motion effect lies in that it is produced from all still images that most often are the subject of a slow trajectory back and forth or sideways in the four possible directions. Plenty of fade-in/fade-outs—mostly to link two scenes, but also followed by black—are combined, or not, with the trajectories, thereby reinforcing the impressions of movement. Their very violence and strangeness is due to the shock caused by any motion produced in an image, and therefore in the series, clashing across the border of the screen with the image of the second series, multiplied fourfold. A multiple motion, of calculated accuracy yet creating a chaotic effect, is induced by the reflection jumping from one screen to another, whether due to the breaking of a motion's continuity or the clash between movements in various directions, with images facing one another, or images and words moving away from each other. For instance, for a moment a close-up of a woman's face staring into the distance is affected in the first series by a very slow forward motion, whereas the second series shows the same face, faded, turned white, as though it were seen through a veil of smoke, the camera slowly panning vertically, making the eyes go off screen at the very moment they come closer in the other scene in a haptic motion. Or a little later, the face of two women shot from very close-up, showing their faces from their mouths to their eyes, filling the screen completely, both faces placed side by side, as if they were watching the other from one series to another, their look multiplied fourfold, reinforced by a very slow forward motion; or the same

shot, showing a jumbled group of soldiers, the camera panning sideways but at two different speeds in each of the two series, giving rise to an immediate sensation of perceptual uncertainty. Or again, those enormous letters appearing suddenly from a box of smaller letters that seem to enter a monstrous body, a body carved in fiber that could be an icon of the war implanted in the flesh of the living.

This *Prélude* is indeed one of the extreme examples of both a broken dialogue and an intimate interpenetration between words and images alongside video essays by Godard or visual poems by Gary Hill. All the more so in that here the text has a multiple nature. It includes, on the one hand, the written commentary by Marker, very closely inspired by the poem by T.S. Eliot which he mentions, incorporates, and comments on, taking it from its first stanza into the implicit crossfire of personal reference (in 1925, when the poem was published, Marker was four years old, and he revisits it again eighty years later) or of warm-hearted cultural allusion (recalling the blind man in *Siegfried* by Giraudoux). For the first time in his work, this commentary, which is left unsaid but is written all over the image, appears in blocks, in block capitals resembling engraved steles; it is at times submitted to the general effect of forward-sliding movements and to the aforementioned shocks. Nevertheless, and above all, the text—most certainly that of Eliot—is repeated over and over in the form of massive letters filling the screen; the words or rather the formed word fragments appear as fragments of a sculpture whose meaning, distraught in a kind of intense silence, only emerges as an echo of the words previously read, to which they lend a threatening dimension and an almost autonomous life. These apparitions thus belie the fundamental rule of modern linguistics that Thierry Kuntzel enjoyed subjecting to paradox when engraving on a luxurious marble slab for *Le Tombeau de Ferdinand de Saussure*: “Whether I write the letters in black or white, incised or raised, with a chisel or quill, is of no importance for their meaning.” All the more so as these word fragments saturating the screen from side to side are animated by a more or less quick and constant motion going either way, but most often from right to left, thus inverting not only the conventional reading order, but also the movement of most trajectories, which tend to go from left to right.

And so this movie shown as four diptychs of paired screens and made up exclusively of still images seems animated by a constant motion. A very surreal motion, on which the eye has but little hold, for it is subject to the conflicting variations that make it burst and hide, losing at every instant an illusory fixity achieved with great difficulty. We know the degree to which the pure movement of cinema, based on still images, can become disconcerting and inventive when developed to extremes, as previously discovered by Alain Resnais in his film *Van Gogh*. Or how strange the new motions brought about by submitting the image to different calculation modes prove to be in certain installations by Thierry Kuntzel—with his morphing effect in *Tu* invented from the animation of eight still pictures; or the sideways and ellipsoidal motion creating the impression of a layered vision from the fiction of a motionless body in *Hiver* (*La Mort de Robert Walser*). However, here, the strangeness arises from the simplest means. It lies in the opposite and antagonistic directions prescribed for perception, in the contradictions that the body, the body’s spirit, experiences when feeling constantly removed from itself in view of what it sees.

These contradictions of principle are all the more glaring in that they strike to the core the nature of images painfully enigmatic to many people. Furthermore, the onscreen written commentary does not really explain them, as it would in so many of Marker’s films by many possible modes and counterpoints depending on the amplified idea of this *horizontal montage* between the words and the image which André Bazin knew so well how to read immediately.¹³ In a certain way, Marker’s text clarifies the abstract prophetism savagely incarnated in T.S. Eliot’s poem. But it adds to its very obscurity by creating, through its screening, enigmas of the visible which seem analogous to those the images so cruelly bear. Computer edited—undoubtedly by simple means, as is Marker’s habit—they are often of an improbable texture. One recalls Goya and Callot’s prints, Kubin’s drawings, and Michaux’s shivering beings. One often thinks they are made of a radioactive material (close to the opening shots of *Hiroshima Mon Amour* or the images of the atomic bomb recorded by Imamura in *Pluie Noire*) as though disintegrated in their texture. Graffiti from beyond the grave. Shots of limbos from beyond. Should one be tempted to leave the viewer’s seat and come closer to the screens in order to see it better, one would soon perceive nothing more than some indecisive molten material.

Beautiful close-ups of women’s faces, who look straight in the eye without flinching just like the women of the Bissau and Cape Verde market in *Sans Soleil* (“true eyes that look straight at you for 1/25th of a second, the time of a shot”),¹⁴ such scenes—here still shots—permeate *The Hollow Men*, only to clash immediately with their ruined, white-faded copies. It is as though these shots were sucked up in the dark disaster from which they come, and from which they stand out for a moment. Memories are glimpsed, like this neck and head slightly turned, a recollection from the foreground of *Une Journée d’Andrei Arsenevitch*, Marker’s tribute to Tarkovsky, which in its turn recalls a shot from *La Jetée*.

It is because we have entered the Zone, “the radioactive zone” that Marker evoked so strongly in 1950 in his commentary on *Orphée* by Cocteau¹⁵: this word and idea that ever since—in films ranging from *La Jetée* to *Sans Soleil*, from *Zapping Zone* to *Level Five* and *Immemory*—have been used to refer to the state of war and the concentrationary state as well as to the multiplied states of the transformation of the image in everything from analog photography to computer editing. It is the image of the look achieved in the Zone, and by so many means through *The Hollow Men*, in the wake of these few verses of Eliot’s poem which may have scrolled past without our recognizing them, some of them oversized, sharp or blurred, but always brutally enigmatic in their shifts and clashes with images they turn unreal. *Sightless, unless / The eyes reappear / As the perpetual star / Multifoliate rose / Of death’s twilight kingdom / The hope only / Of empty men.*¹⁶

If this recollection of World War I resounds in tune with the fiction of the beginning of WWII, it is because *Immemory* is shown in the same way through a renewed dread of memory—that of an obligatory viewer of history, or the viewer

¹³ André Bazin, “Chris Marker – Lettre de Sibérie” (1958), in *Le Cinéma français de la Libération à la Nouvelle Vague*, Cahiers du Cinéma, 1983: 180.

¹⁴ Chris Marker, “Sans Soleil,” op. cit., 86.

¹⁵ Chris Marker, “Orphée,” *Esprit*, vol. 18, no. 11, November 1950: 694.

¹⁶ T.S. Eliot, “Les hommes creux,” in *Poésie*, Seuil, 1947, 1950, 1969, p. 111 (transl. Pierre Leyris). In English: T.S. Eliot, “The Hollow Men,” at <http://www.artofeurope.com/eliot/eli2.htm>.

of the movie or installation who is thereby innervated. In *La Jetée*, this work was carried out through the supposed subjective experience of the production of mental images recovered by the hero from his own memory and through the circular unfolding of a narrative lying in the primary tension between the stillness of the photographs and the movement they receive in their sequences, the music, and the commentary. In *The Hollow Men*, other means induce the very same tension, renewed at a new distance, the difficulty of perception adding to the programmed oblivion of the images and the painful awareness enhanced by the words as they become images—while *Corona*, the admirable piece composed by Toru Takemitsu and played on the piano by Roger Woodward, resounds alone with contained, constantly dissonant violence. It is this which, in terms of the experience of a memory projected/internalized by a viewer, makes *The Hollow Men* certainly the most progressive piece of work ever conceived by Marker since *La Jetée*.

THOUGHTS ON “EXHIBITED CINEMA”

Dominique Païni

Dominique Païni is an art critic and researcher on the relations between cinema and the visual arts. He was a curator with Centre Pompidou, Paris, and the Montreal Museum of Fine Arts, and of the exhibitions *Hitchcock et les arts*, in 2001, and *Jean Cocteau sur le fil du siècle*, in 2003; he is currently preparing *Vers le cinéma* for the Musée d'Orsay, Paris. Païni has authored several essays on the presence of the moving image at museums, including “Le temps exposé: Le Cinéma de la salle au musée” (Cahiers Du Cinéma, 2005).

Over the past fifteen years or so, cinema is “exhibited”. . . Filmmakers are the subjects of exhibitions (Hitchcock, Renoir, Godard, Lynch, Varda . . .) and some excerpts of their movies are “hung” onto picture rails of the most honorable sections of museums alongside paintings, sculptures, and installations.

Furthermore, contemporary artists are using the projection of animated images.

What distinguishes the cinema exhibitions from the others?

- The cinema exhibition presents excerpts of artworks. It is first and foremost a piecing of the movies, the undertaking of a *detailing*, fragmentation of movies. It is a peculiar enterprise, for one cannot imagine exhibiting details of paintings. In other words, the *exhibited cinema* has gotten rid of its complete fictional structure. The narrative character of a movie is not exhibited. What is exhibited is a mere dramatic detail. One can exhibit the dramatic, not the narrative. The intensity is ‘exhibitable,’ not the stretching.
- The cinema exhibition is a hanging of *reproductions*: the excerpts of movies are reproduced on DVD and projected.
- The cinema exhibition is a presentation of *luminous still pictures* projected thanks to some relative scenographic darkness and this calls for the need to move away from the picture.
- The cinema exhibition is the presentation of moving images that hence impose the visitor’s dependence with regards to the *duration of the artwork*.

Detailing, reproducing, luminous pictures, exhibition time: those are the characteristics of cinema exhibitions.

The future cinema exhibitions, should their development be confirmed, will have to be thought through thoroughly, for they will invite to a very specific tension between several materials whose greatest heterogeneity undoubtedly

resides in the fact that they associate temporal objects with objects that are not, sequences of animated images and still images; images that require time to be looked at and appropriated, that impose their duration of contemplation, and motionless images that leave the visitor free; luminous pictures projected or disseminated that require at times slight darkness and pictures that, on the contrary, call for ambient lighting. This last aspect is henceforth quite resolute. On the other hand, the relations between the temporal images projected and the photographic prints and hand-drawn pictures remain complex to address.

The cinema artworks are temporal objects. Let us pause one moment on this aspect. During the projection of a movie, the time of our consciousness passes completely through the time of the moving images, which are related between one another by the noises, sounds, words, and voices. A certain duration of our life thus passes by outside our real life, in a life or in the characters' lives, be they real or fictitious, and for which we embrace the time, for which we *adopt* the events that happen to us *just as* they happen to them.

The viewer subscribes to the time of passing of the pictures, for a movie *is constituted* temporally, it is woven in the course of time, it shows itself by disappearing, it is a flow that fades as it is produced. A movie would, therefore, be *the* good object to account for the temporal web of the flow of consciousness because the *flow of the temporal object absolutely coincides with the flow of consciousness* of which it is the subject. To account for the constitution of the flow of the temporal object will be to account for the constitution of the flow of consciousness of which it is the subject of ‘absorbment.’

Now, the presentation of moving images to mobile viewers, to visitors freed from the captivity of the “movie theater” puts under stress the coincidence between the temporal object that is the movie AND consciousness whose structure is really entirely “cinematographic”. For consciousness also proceeds from a setting of temporal objects, that is to say, of objects constituted by their motion.

Effecting the screening of moving images always amounts to placing under stress a continuum of pictures that tends to follow the flow of consciousness; however, this flow is thwarted by the visitor-viewer's unpredictable stroll around a cinema exhibition. It is hence faced with the peculiar nature of the cinematographic writing, a writing inside time, a writing with time, marked by the phenomenon of *succession*: a succession of frames unfolding inside the projector, a succession of events that extends a drama to the scale of a certain duration of a movie; whereas a photograph, painting, sculpture, model offer all their aspects, all the elements composing them *simultaneously*.

Even if a visitor takes a certain time to “envisage” a still image, nevertheless “everything is there,” just like that, presented just as it pleases to its time. As the visitor of a cinema exhibition, though free of his/her steps and path, is captive of the cinematographic pictures made of time (provided that s/he is willing to look at them, of course).

These are important questions that the future screenplays must ask to combine still images with moving images.

What is one to make out, fifteen years or so later, of this trend of exhibited cinema, of these exhibitions of cinema outside the traditional movie theaters?

It is as a matter of course thanks to the options that digital technology offers and which have enabled the loop retake of a same sequence, the stability and screening reliability, spared by the seizing of the fragile take-up of a pass band, be it a film or magnetic tape. In the end, digital technology has favored the painting effect, the pictorial effect of the projected animated image. And this was exploited very well by some, like Bill Viola, for example, and his imperceptible slow motions.

However, other more “ideological” reasons explain the passion and evidence of what seemed yet a technical problem and performance twenty years ago.

The air of time of the 1990s induced the privilege of a viewer-visitor's sensorial acuity, a contemporary privilege that one finds again in a certain type of techno music, repetitive with sounding bass “beating one's stomach.” The sensation rather than the meaning is sought, the sensation against the sense, the flattery of senses rather than the dramatic complexity taking place, in fact, with difficulty when the viewer's body is in movement, noncaptive in an armchair. The cinema effect hence merges with the aesthetic effect, at least with what one supposes sensory in the aesthetic effect.

There is now a pursuit of a satisfaction in the demand of a new physical and optical distance with the moving image. A demand that is certainly related to the reinforcement of a contemporary culture that gives priority to individual liberty for which publicity is an important source of propaganda. The distance imposed by the film industry between the screen and the theater no longer satisfies as it once did. Interactivity has become a virtue for the most ‘technologized’ arts. “Not to submit to the picture” and the distance that it imposes no longer comes to a theoretic reflex like in the past; nowadays, it is a reflex that would cultivate doubt towards the processes of identification (semiology, Marxism, structuralism, and psychoanalysis).

Exhibited cinema offers the possibility of a closer vision of the image-motion projected and offers above all the freedom to vary this distance and to divert from it at will, differently from the cinematic show, which has kept the memory of a restrictive theatrical machine.

In the end, the cinema projected on museum walls is a contemporary phenomenon of a triumphant democracy, that is to say, paradoxically, its ending: the triumph of the individual outside any type of constraint, whereas cinema is related

to the economy and the realms of the imagination at its most dominant period of a constraining society. Cinema retains the memory of the 1930s, the years of dictatorships and totalitarianisms, the years that offered one single horizon, one single “screen” to capture the eyes. These eyes were then turned in the same direction as the beam of the luminous projection.

There exists an undisputable contemporaneousness in the mid-1960s between the domestic generalization of television and the growing success of major exhibitions. In both cases, it is about the *audience* and no longer the *attendance*. Gradually, the public found in the exhibition leisure and a relation with the pictures quite comparable with what television offers: to be a mobile viewer and with no obligation to silence.

The viewer moves and talks in front of television and in an exhibition. This submission to the pictures now dulled has had a lot to do with the taste for a new relation with the cinema-effect, an effect added to the very same transgressive permissiveness, that which the exhibition and the television authorize: cinema in museums offers this “distracted” relation with the pictures.

In the history of art of the last twenty years, the cinema projected onto the museum walls has finally allowed for a kind of return of figuration, but a return spared precisely from the return effect. The exhibited cinema *frees* the contemporary art of these last fifteen years *of the guilt* from the return to figuration and prevents one from interpreting this evolution as a “flashback.” Digital technology and the import of an exogenous art for the museum, i.e., cinema, clear and *authorize* the “figurative return” after more than thirty years of a dominant conceptual minimalism.

The exodus of cinema in museums, its presentation on their walls, has followed the progressive use of moving images by the artists who enlarged, *extended* cinema. The word “enlargement” is key since one talked of *expanded cinema*, *enlarged cinema* in the 1960s.

Enlarged cinema is a trend that was essentially born in the 1960s. Stan Van der Beek coined the expressions *expanded cinema*, *movie murals*, *moving fresco*, and *oneiric news*. He would use several projection machines side by side and form true frescoes. He would also place projection devices on hinged plates and project while sculpting, reshaping the space. But enlarged cinema could have started further back. In a way, when the surrealists screamed in the projection room of the Studio des Ursulines screening the movie *La Coquille et le Clergyman* [*The Seashell and the Clergyman*]: “Dulac est une vache”; in fact, one remembers more the surrealists’ performance than the movie itself.

Enlarged cinema is the enlargement and multiplication of the screen space. In his movie *Chelsea Girls*, Andy Warhol films the life in the hotel with two cameras, from two angles. While projected simultaneously, one of the two movies is silent and the other is in appearance the same, as it was filmed with a time lag. The sound of the movie on the right

contaminates the movie on the left, which does not show the picture quite in synchrony with the sound. Then, both movies are superimposed.

At this early stage of the 21st century, the visual artists/filmmakers *enlarge* for the viewers to zoom in or do tracking shots towards the screen themselves, while slowing the pictures (they may also accelerate them at times). There is a will, at times naïve or childish, from these artists to “see from close-up,” to see in detail, to question the framework, the texture of the projected picture, and so the temporal texture of the projected picture. The videocassette recorder encouraged this new look on cinema: the freeze-frame, slow and quick motion could now be *domesticated*, at home. The cinema is now easily manipulated and so the exhibition room is regaining this vision of movies that had become televisual and *domestic* over the last twenty years. At the movie theater, one could do nothing but remain still in one’s chair. Although cinema started that way in the universal exhibitions and fun fairs—the viewer could still stroll, in the Baudelairean meaning of the term, in reference with the stroller of modern city life—this is no longer the case since 1907-1908 with the generalization of “movie theaters.”

And this is what is coming back in the museums of today: a *primitive* viewer “comes back,” a mobile viewer who has a *variable vision* of the scale of the screen and the possibility of *entering* the picture. And for him/her, the artists slow or accelerate the picture motion and transform the projector into a sort of temporal magnifying glass (*Zeitlupe*), which enables to see from close-up, to see in detail.

These artists are at the borderline of different disciplines. They are also at the borderline of different media. As a matter of fact, they play with the borderlines of cinema, photography, slide shows, videos, and pictures produced through infographics, computing, and performance.

They therefore invite us to question time exposure. Over the 20th century, the great question was not “conceptual or figurative, structural or deconstructed” in the end, but rather: “Is it possible to expose time? Is there any legitimacy in the exposure of time? Can the matter of time be exposed?”

And this, regardless of the fact of having a subjective experience of time, for time is always experienced subjectively, and all the more so subjectively, should this time be incarnated in a fiction. In cinema, what has frequently been noticed is the occurrence of three times: the time of the movie, the time described by the narrative, and the time that one has the impression of living when seeing the movie.

Time has always been an obsession for painters, from Giotto’s frescoes in Padua to Nicolas Poussin with his painting *Enlèvement des Sabines* [*The Rape of the Sabine Women*]. In the foreground of this canvas, the characters seem very distinctive, each one being very individualized, none of them looking alike. And yet, one has the impression of a

development very close to that of Etienne-Jules Marey, of a development in space of the same body. With Watteau in *Embarquement pour Cythère*, one recalls the sculptor Rodin’s description of this painting: the three moments of seduction (there are three couples): they meet, are seduced, and leave... These three couples are in fact no more than the three phases that are part of the duration but as metaphors... A metaphor of time.

Photography also introduces the issue of time. It freezes time, while throwing back to a foregone time and to a time according to the photographic act. The panorama, in its turn, is a *link* between photography and cinema.

In the movie theater, the light comes through the pictures that unfold and become a single picture. And the pictures of cinema are at times relatively “still” (cf. the movies by Straub, or those by Akerman). It is most and foremost time that one sees. What is this time that one sees in cinema? How is the time one sees embodied? It is “dust.” As you move very closely towards a screen, there no longer is any picture: everything is blurred; there is the dusty background of the cinematographic picture, the feverish activity of millions of particles. It is the incarnadine of the time-picture. In painting, the incarnadine is the red that gives one the illusion of being able to touch skin. In the case of cinema, it is not the pictorial matter, or the pleats of the painting, with their pigment laid down onto the canvas, it is this dust. I refer to the beautiful book by Jean-Louis Schefer, *Du Monde et du Mouvement des Images*.

It is said that Méliès was fascinated by one single thing in the Lumière movie, *Le Goûter de Bébé* [*Feeding the Baby*]. The moving leaves are the only thing that it is said to have puzzled him in this shot. The leaves shimmer, become some dust of an infinite range, an infinite shimmer.

A contemporary artist, Bertrand Lavier, devoted time to this phenomenon. With a super-8 camera, he shot *Croix Noire sur Fond Blanc* by Malevich for three minutes. The movie is projected in a museum in a continuous loop and Malevich’s painting is thus *projected* onto the wall. If cinema is above all motion, it is above all time. Here, Malevich’s painting is seen “in time.” The projected frame has the exact size of the real painting. It is a moment when the time of existence of the painting by Malevich is recorded and it is thus that the cinema leads to the ruin of the world. Malevich’s painting deteriorates, the pictorial layer chaps and today most Malevich paintings no longer have their original white background; they are of an unlikely gray, with cracks here and there, large scratches, and dots on a rather dirty white background. In the end, they are ruined and the movie by Lavier, which reproduced and projected this painting, restitutes the ongoing process of this ruin. Bertrand Lavier has not caused the ruin of the painting, and the cinematic recording of the painting has not degraded it. But the mere fact of having shot the painting and projected it integrates the luminous dust in the representation of the painting. These particles are the very ruin at work, the ruin at work as one says the mourning at work...

In an exhibition, today, what happens? Especially in an exhibition that has still and moving images. Visitors stand in front of the still images and look at them as long as they deem fit. And the movies are screened in small rooms. What do the visitors do? They barely watch because their eye has been trained to stillness. And suddenly, the eye is faced with *exposed time*. The visitors do not stay long and so the piece of work is not really seen.

D’Est [*From the East*] by Chantal Akerman was screened in Minneapolis and in one room at the Galerie Nationale du Jeu de Paume. In the second room, it is broken down into various video screens. In a third room, a small video screen on the floor repeats about twenty shots of the movie, fixed shots with a commentary recording. This forest of monitors showing excerpts of the movie between which the visitors move about is like a city. Akerman is a fiction filmmaker and, with this movie, she has entered the world of museums as a filmmaker. Something with Akerman’s movie thus presented takes part of an erasure of the opposition between *History* and *Figure*.

All facts are commonplace; everything is played down.

Chantal Akerman:

faces, bits of streets, cars going by, buses, train stations and plains, rivers or seas, rivers and brooks, trees and forests, fields and factories, and again faces. Food, interiors, doors, windows, meal preparations, men and women, young or old people passing by or stopping, sitting, or standing, even lying at times, at daytime and night, the rain and wind, the snow and spring.

This is a list of things of the real with no purpose of positioning them according to one another. And this is a resounding nontalkie.

This phenomenon, this trend was prefigured in the 1970-80s with artists such as Boltanski and his movies (*L’Homme qui Tousse* [*The Coughing Man*], etc.) and mostly with Alain Fleischer. From the 1970s, the latter introduced the projection in museums.

These experiences have retroacted on cinema and led filmmakers to rediscover a certain amount of cinematic writing processes that had been forgotten. For example, before 1990, no filmmaker would risk doing slow motions in cinema. The intervention on the picture itself was absolutely “forbidden” ever since the formalist 1920s. Cinema was submitted to the dominant feature of realist ontology and to the priority principle of reproducing reality. In the 1990s, Asian cinema hit Europe, enriched thanks to this extraordinary bringing-in by the heirs of contemporary visual artists of the Fluxus wave using the video in the form of a retroprojection or on monitors. The most “historic” of these artists is Nam

June Paik, who recovered the validity, the aesthetic legitimacy of slow motion, of the dilatation, breaking down, and deconstruction of pictures.

One sees a comeback of the request of the viewer's sensorial acuity that reminds very much the early days of the cinema, before they started telling stories. The first movies, with almost no story, would give priority to sensorial acuity.

Today, the dilatation of time and sensation are sought instead of sense. Strangely, the utterly commercial filmmakers, and even and mostly in Hollywood or Hong Kong, deliberately seek sensation instead of sense.

Nowadays, cinema, in purely aesthetic terms, places sensation back in control. This is also a pursuit of a rupture in distance between the picture and the viewer, whereas the classic cinema established a *well-tempered* distance. Finally, a movie projected in a continuous loop also has a tendency to become a painting commensurate with its endless character. In this cinema that is exhibited, something takes part in a paradoxical painting-becoming, whereas painters frequently used cinema against academism in painting, and against the painting itself (Fernand Léger, Marcel Duchamp...).

Jean-Luc Godard:

The projection was invented in prison, the projection can only be related to imprisonment. In a prison in Moscow, Jean Victor Poncelet, an officer of Napoleon's army, reconstitutes, without the help of any note, the geometric knowledge he had acquired during his Monk and Carnot School courses. The Treatise on the Projective Property of Figures, published in 1822, sets up, as a general method, the principle of projection used by Desargues to extend the properties of the circle to the conical and their applications by Pascal in his demonstration on the mystic hexagram. It was hence necessary to have a prisoner going around in circles in front of a wall for the mechanical application of the idea and wish to project figures on a screen to actually take flight with the invention of the cinematic projection. It is also noteworthy to highlight that the departure wall was rectangular.

(Excerpt from the commentary to the movie *Les Enfants Jouent avec la Russie* [*The Kids Play Russian*].)

Godard has therefore always thought that the projection, the act of projecting precedes the recording of the movie. To project is to him the first and essentially ontological act in cinema. The act of recording the picture is already, still according to him, an act of projection: the mathematical projection, the projection of perspective to which optics refers to.

I thus wish to highlight the other recording of images that one has access to with the contemporary artists who screen moving images in museums. Up to now, the cinema picture had been related to imprisonment, to a chaining

up, captivity (one says moreover that the viewer's eye is *captivated* by the screen, by the movie). Nowadays, the contemporary visitors of museums who come across a piece of work projected are no longer captive, "they go around in circles" as for the *invention* thus depicted by Godard. The visit to a cinema exhibition identifies with a movie-shooting act.

CINEMA IN REVERSE SHOT

André Parente

André Parente artist and researcher of new media and communication technologies, received his doctor degree in cinema and philosophy from the University of Paris VIII. In 1987, he became a professor and researcher at the Federal University of Rio de Janeiro (UFRJ), where he founded the Image-Technology Center (*N-Imagem*). Between 1977 and 2006, he made a number of videos, films, and installations with a chiefly experimental and conceptual approach. Among his main books, we highlight *Imagem-Máquina* (1993); *Sobre o Cinema do Simulacro* (1998); *O Virtual e o Hipertextual* (1999); *Narrativa e Modernidade: os Cinemas Não-narrativos do Pós-guerra* (2000); *Tramas da Rede* (2004); *Cinéma et Narrativité* (L'Harmattan, 2005); *Preparações e Tarefas* (2008).

According to Michel Foucault, a device has three different levels. Firstly, the device is a heterogeneous set of discourses, architectural shapes, propositions and strategies of knowing and being capable, subjective dispositions, and cultural inclinations. Secondly, the nature of the connection between these heterogeneous elements. Finally, the discursive formation resulting from the connections between such elements. This perspective leads us to the understanding that the image we have of cinema—a dark room where a film is screened telling us a story and making us believe that we are before the actual events—and what we call a cinema form is a discursive formation, an episteme, that makes three dimensions converge in its device: the architectural (the dark room), the technological (image-capturing and projection system), and the discursive (the hegemonic representative model) dimension¹.

The cinema form is a representation model born around 1910 and is connected with a series of experiments approaching a kind of subjectivity that emerged in the 19th century and can be detected in several aesthetic manifestations, such as neoclassical painting, image devices (phantasmagoria, dioramas, pans, stereoscopic photography), Balzac's and Dickens' novels² (with their new techniques in portraying characters, actions, space, and time), the Parisian passages (predecessors of the present malls), Baudelaire's *flâneur*, which became the character par excellence of immobile trips. Walter Benjamin was the philosopher par excellence of this new world, articulating these phenomena in a vision of the world, a new episteme.

In the end of a century of domination of the cinema form, we would like to make two or three general remarks. The great technological changes transformed the production, distribution, and reception of cinema (sound film, television, video, digital image), but did not weaken the cinema form, which became strengthened, instead. Nevertheless, these transformations draw the attention to a series of experimentations with the cinematic device that had been completely restrained along the film history. Lately, those experimentations have been revived and readdressed with regard to two

¹ This is a representation model: "industrial-representative narrative form" (NRI, a term coined by Claudine Eizykman), "institutional mode of representation" (IMR, a term used by Noël Burch), "transparency aesthetics" (a term used by Ismail Xavier). Cinema, as a representation system, was not born with its technical invention for it takes about a decade to crystallize and set itself as a model.

² In his essay "Dickens, Griffith and Ourselves," Eisenstein shows how much the aesthetics rooted in the American cinema owes to the British writer. To him, "Dickens gave the American filmmaking much more than the idea of the parallel-action editing". Sergei Eisenstein. *A forma do filme* (Rio de Janeiro: Zahar, 1990).

theoretic-practical force fields: the expanded cinema and the cinema of attractions. Presently, we have witnessed the emergence of a third field of experimentation that encompasses another set of manifestations that began in the late 1980s and was named the cinema in museums or the cinema of the artist. Two issues are immediately raised: what is there in common between these manifestations and to what extent can we articulate them with a broader set of phenomena with which they are linked like in a new discursive form?

The expanded cinema—filmmakers of experimental cinema, particularly Jonas Mekas, used this term even before it was employed by Gene Youngblood—is mostly oriented toward a radicalization process of experimental cinema, especially the American films, by resorting to happenings and performances using multiple projections or other rooms other than the movie theater, many times combining the projection with other art expressions, such as dance, music, architecture, photography, etc. The expanded cinema is an attempt to create the viewer's participation process. Everything takes place as if the film show set the viewer's body in motion, thus moving him/her away from the chair, as used to happen in rock concerts, raves, etc. This is a cinema with behavioral functions that sought intensifying the visual and sound perceptive effects on the viewer's body.

The term cinema of attractions is related to two forms of narrative-flow interruption: writers such as Roland Barthes and Jean-François Lyotard (and later Serge Daney, Laura Mulvey, and Jacques Aumont among others) called the attention to the image freeze issue. It was about analyzing what—of an affective (ponctum), perceptive (figural), political (feminism), or conceptual (rereading) nature—would displace the image from the narrative flow where it was. To Lyotard, experimental cinema (“acinema”) had two main trends—that of maximum speed and that of maximum stillness—that by and large ruptured the average motion of cinema and hence interrupted its narrative flow. On the other hand, more recently, a group of film theorists (André Gaudreault and Tom Gunning) adopted the term cinema of attractions as a way to draw attention to the fact that the cinema of the early times would privilege the image to the detriment of the narrative flow.

Now, cinema in exhibitions, cinema in museums, or cinema of the artist is mostly related to the spatialization of the image and interruption of the temporal flow, be it either of the film or of the installation space. Installations are images arranged in the exhibition space, when actually in cinema, including the cinema of attractions and the expanded cinema, the images are arranged along time (be it either the diegetic time or the show/happening time). In the former, there is no more sequentiality. Sequentiality is contingent or given by the unique route followed by each visitor/observer.

The idea of breaking the cinema device down into its primary dimensions (architectural, technological, and discursive) is what, as we understand it, constitutes the common denominator for the expanded cinema, the cinema of attractions, and the cinema in museums. Recently we went deep into a discussion on the concept of device. We are not resuming

this discussion here in such a short period of time, though. Let us say, in a very simplistic way, that we have retained the relational aspect from the device. What is interesting in the structuralist thought (or even poststructuralist), which is a thought of the device par excellence, is that it seeks thinking the force fields and relations that constitute the subjects and signs of the cultural systems. For us, the device exists as long as the relation between heterogeneous elements (enunciative, architectural, technological, institutional, etc.) concurs to produce a certain subjectivation effect to the social body, be it either of normality and deviation (Foucault), territorialization or de-territorialization (Deleuze), or appeasement or intensity (Lyotard). Expanded cinema, cinema of attractions, and cinema in museums are, as we understand it, new ways of producing subjectivity in cinema.

The cinematic device is, at the same time, a set of relations in which each element is defined by opposition to the others (present/absent) and in which the space of the absent (imaginary or virtual) becomes the place (this is what makes it visible) where a nonpresence mixes with, better yet, superimposes on, a presence. The same happens with the shot/reverse shot. According to Burch, the procedures of representing space-time in the classical films—the camera movements, decoupage operations, continuity rules, editing—primarily come down to shot/reverse shot, inasmuch as they converge for the creation of a single effect: to put the viewer on board of an “immobile trip”. The shot/reverse shot is one of the important devices of the cinema-representation model and appeared in the American films around 1910. Later, it was theoretically formulated by Lev Kuleshov, interested as he was in understanding the space and time representation process in the American films. In his beautiful book *La Lucarne de l'Infini*, Noël Burch dug out information exhaustively about the birth of the procedures that culminated with the birth of the classical cinema, named by him Institutional Mode of Representation (IMR), which includes that of the shot/reverse shot and of other building devices related to it, such as the link shot at 180 degrees.

In this brief article, we would like to address a couple of installations from the shot/reverse shot perspective. Since the shot/reverse shot is an important building device for the film space and since the installations are image-spatialization forms, thinking the shot/reverse shot within the installations offers an opportunity to question oneself not only about how this device is reenacted in installations put up in the cinema-in-museum style, but also about how the image-spatialization process takes place in relation to the exhibition space.

We look into the shot/reverse shot issue for a better understanding on how the strategy of boarding the viewer on the “immobile trip” typical of the transparency aesthetics is or is not deconstructed or transformed into the exhibition cinema. Next, we do a small taxonomy of the way the works put in doubt the shot/reverse shot issue. The aim here is to think the different ways of using this device in the cinema-in-museum format so as to understand the spatialization process of the exhibited cinema. Although the shot/reverse shot is addressed in the works of great contemporary artists—Douglas Gordon, Eija-Liisa Ahtila, Stan Douglas, Pierre Huyghe, Doug Aitken, Isaac Julien, Sam Taylor-Wood,

Anthony McCall, David Claerbout, inter alia—, whose works produce a reenactment and recreation of the cinema experience, we would like to use this article to comment on some artworks made in Brazil.

Works with the shot/reverse shot issue

Henceforth follow the comments on four experiences in which the shot/reverse shot technique is addressed and its most frequent use is twisted in the piece of work because, as we will see, a series of disturbing elements are interposed with the shot/reverse shot.

Artist Rosângela Rennó, who is used to working with archive images, recently created a video installation entitled *Febre do Sertão* (2008). In this installation, the characters Diadorim and Riobaldo, from the film *O Grande Sertão*, by Geraldo and Renato do Santos Pereira made in 1965, act in a shot/reverse shot (where the shot corresponds to one screen and the reverse-shot to another one) with the homonymous characters of the TV series directed by Walter Avancini in 1985. The points of inflection between the crossed dialogs are marked by the editing of the whirlwind, a very common atmospheric phenomenon in the Brazilian backcountry shown in both productions for being a fundamental conceptual element—“the devil on the street, in the middle of the whirlwind”—from the novel *Grande Sertão: Veredas* [The Devil to Pay in the Backlands], by João Guimarães Rosa. In this case, Rennó expresses the shot/reverse shot in a movement that contains two complementary facets. On the one hand, it is the privileged device by means of which the film becomes de-narrative, that is, it constitutes and de-constitutes itself at the same time (it is always the same and another). On the other hand, it creates a situation that reveals the representation system underlying the images. Actually, as seen in other of her works, Rennó shows us that when we “consume” images, we are captured and converted into actors of a network (or of a whirlwind), which stresses certain views of the world. In the case of this installation, Rennó plays with the affections of the characters and hence creates a game where the feeling is constantly displaced and floods the character in which it incarnates. According to the artist, “the close-ups of Diadorim and Riobaldo were selected based on the narrative, emphasizing the anguish arising from the repressed, cursed, and forbidden love.”

Artist and photographer Solon Ribeiro made a series of videos and installations entitled *O Golpe do Corte* (2004-2008), wherein Ribeiro uses a collection he inherited from his grandfather of about thirty thousand frames taken out of films. These frames were carefully collected and kept in albums with the film name and year and the actors in it. Actually, Ribeiro’s quasi-cinema works show a close relation with the *Cosmococas* (1973) by Hélio Oiticica and Neville d’Almeida, especially in what pertains to the violence of the “pop star” image appropriation. Some other times, Ribeiro’s work goes beyond the sense of appropriation to become a sort of live archive with an added performance dimension, in which the artist interacts with the images in a shot/reverse shot game. In one of the series pieces, Ribeiro appears

in a slaughterhouse, in the middle of the dead-cattle remains. The images on the frames, packed with glamour, are completely violated by gestures of the artist, who interacts with the meat, blood, guts, and the images of the project frames. Sometimes he seems to be the *Bandido da Luz Vermelha* [The Red Light Bandit] (a homonymous character in Rogério Sganzerla’s classical film), sometimes a Glauber Rocha in trance. In one of the works, Ribeiro uses subtitled frames and makes up an imaginary dialog between the characters. These dialogs are permanently displaced and shifted for the fact that there is no continuity, since each actor/character only has one line because the artist counted on one single picture of each one of them.

In *Um, Nenhum e Cem Mil* (2002), Katia Maciel built a new filmmaking experience with the interactive dialog-generation interfaces. In the foreground, there are images of characters uttering love-cliché sentences (“You never think about me,” “We need to talk,” “I love you,” etc.) and the user can intervene and establish new dialogs with them. Therefore, sentences that are apparently inconsequential, uttered by randomly selected talking heads, make narrative exchanges filled with meaning and emotional expression appear as a result of the user’s interaction. Upon every choice taken, the system shuffles the sentences, thus randomizing the dialogs. The old shot/reverse shot device was used in the experience to bring about new narrative possibilities by building an interactive graphic interface. It is curious to note that sometimes the dialogs do not work and make evident how artificial the process is. Other times, nonetheless, two absolutely commonplace and cliché sentences come to life and open doors to a true dialog. This work leads us to think on the shot/reverse shot basic principle, the *Kuleshov* effect. For those who do not remember, the Kuleshov effect was one of the first attempts to formalize the editing process and was created in 1922 by the Russian filmmaker and theorist Lev Kuleshov. Kuleshov’s idea was that the meaning of an image depends on how it is edited, that is, the juxtaposition of the shots. Bearing this in mind, he experimented with the shot/reverse shot by alternating a same picture (a man’s face with a neutral expression in the foreground) with different pictures (an empty plate, a child weeping, and a naked woman), which thus generated three distinct meanings: hunger, tenderness, and desire. The same happens in Katia Maciel’s work: the same sentences generate different meanings when rearranged by the user: sometimes they appear as cliché dialogs, sometimes they convey a renewed meaning, as if the dialog had just happened right there in front of us.

The shot/reverse shot technique appears as a central issue in my installations. In *Curto-circuito* (1979, 35-millimeter film), a man (Joel Barcelos was a film actor and director who worked with great directors such as Glauber Rocha, Júlio Bressane, Ruy Guerra, and Bernardo Bertolucci) is fleeing and no one knows why. Sometimes he does so on foot, other times by car. There is a mood of oppression in the air (we were living under dictatorship). The film does not have a reverse shot and therefore we cannot see whether there is someone chasing him. In an installation-style version, two images are projected in loop (2007, Modern Art Museum, Rio de Janeiro). On one of the screens, the man is seen running away on foot and on the other, by car. There are, however, two passage shots: he comes running and enters the car; he stops the car and runs off. These shots are used to create a double-face loop installation. While the man runs away on foot on the

shot screen, he runs away by car on the left screen, and, at a given time, everything is reversed. Then, on the shot screen he is going into the car and, on the reverse shot screen, he is leaving the car. This alternation enables one to bring about a situation in which the man seems to be fleeing from himself, in a sort of circular Cortázar-style work.

Works that insert the reverse shot in the shot

In *Passei-o* (2005), artists Gisela Motta and Leandro Lima create a video installation showing a train track in a still shot. Not much happens until we start hearing the typical noise of a locomotive approaching. The sound system employed is very powerful, especially in regards to low frequencies, the bass, insofar as we feel our body as if a very heavy vehicle were going by right there in the gallery or the museum. The whistle blows increasingly higher until the train goes down the tracks. While the train passes, however, we see in each one of the cars incrustated images, images that the artists had captured from the window of the train and show the reality of the low-income and poor neighborhoods in the urban outskirts where it passed through. After a surge of images (in reverse shot) inserted in the cars (shot), the previous calmness is restored and it will remain until the sound of the next train approaching is heard again. *Passei-o* plays with the insertion of the reverse shot in the shot, as if the train were a mirror where we could see the peripheral reality of the space where it had traveled, making the viewer puzzle over what s/he sees and the space s/he is occupying.

Voracidade Máxima (2004), by Maurício Dias and Walter Riedweg, is an interactive video installation whose subject is prostitution in the globalized economy seen from the perspective of the gigolos in Barcelona. With a remote control or mouse, the viewer is driven to choose a gigolo out of eleven young men that appear lying down agonizing in an urban crossing, on the pavement of which it was written the “top voracity” imperative. Like in an interactive game, once activated, we see an interview with one of the young men made by one of the two artists (Dias and Riedweg). The interviews took place in settings that remind the beds in those sex-oriented hotels. Interviewer and interviewee are lying down in an attitude suggesting intimacy. Nevertheless, the interviewees’ faces are covered with masks of the artists. These masks are concurrently a way of protecting the interviewee’s privacy and a strategy to deconstruct the usual device of documentaries, which sets a separation between us and them, since conventional documentaries do assume the existence of such difference. When projecting the shot (us) in the reverse shots (them), *Voracidade Máxima* touches in the interstice of the relations, unconcealing the relations of power, knowledge, and subjectivity.

Estereoscopia (2005) is an interactive installation based on two pictures of a couple that look at each other in shot/reverse shot. An infinite zoom that wraps the image of two people photographed in shot/reverse shot (chief device of the audiovisual representation) conceptually reproducing a fractal image (the part contains the whole). The work brings forth a number of major conceptual issues: the “loop” in digital art; the fractal image, in which the parts contain

the whole; the separation of the image and the sound; the temporality in the photographic images. In this installation, we sought to achieve what we call fractal poetics. The fractal presents itself as an intermediate dimension capable of making us move back and forth the continuous and the discontinuous, order and disorder, the local and the nonlocal, the part and the whole, the shot and the reverse shot. The—intermediate—fractal dimension in an installation is multiplefold. The installation is barely distinguishable as far as the technique is concerned. We do not “know” whether it is photography, cinema, or infographics. On the other hand, with regard to the picture of the characters, we are always in an intermediate dimension, between one and the other. Another paradox is found with regard to the relation between sound and image, since the dialog mentions a mirroring interiority—“I want to see what you are seeing of me in you”—that is belied by the image, which is pure exteriority, like in the Moebius band. The dialog is a free indirect discourse where “me” is another. Vertigo of the digital mantra that multiplies what is heard in what is seen, always the same that continues the other, which is me, which is you. In the garden of the digital dainties, I am you and you are me, sharing an infinite virtual depth.

Works that use the reverse shot to temporalize images

In *Entre Margens* (2004), I incorporate, by means of visual and sound landscapes, the intermediate, virtual, and metaphysical condition from *Terceira Margem do Rio* [The Third Bank of the River] (João Guimarães Rosa). On one end, the shot shows an image of the river. “The river changes continually: day, evening, afternoon, night. The light and the movement of the water show that time passes and does not pass, stops and does not stop, it circulates” (Maciel 2008). On the other end, the landscape in reverse shot: “the land remains, the land that, in the slow sway of the grass, looks at the river unhurriedly. Halfway through, in-between, the viewer that watches, as he hears a voice whispering the story. The voice floods everything with the word, where everything is continual, all the time. The word is strong. A drawing of the son that keeps the glance of time is made. Waiting for the father that has gone and does not return. Sadness of an absence that remains. The grandson on the lap of the daughter that comes to show the father that sees nothing. The silence of the mother that says nothing. The emptiness of the world on the edge of life: only landscape. Ultimately, the screens touch each other through a pan movement that turns the river into land and the land into river” (Maciel 2008). The film about the river ends at the beginning of the film about the land and vice versa inasmuch as the river and the land are like the two sides of the same film, just like the picture in the Moebius band. As a matter of fact, the topological relation of the shot/reverse shot in many of my works is seen through the Moebius band geometry. We always have one single sequence shot that travels from status *A* to status *B* projected so as to face the same shot but with a reverse synchronicity. We can, therefore, say that the shot film is always a permanent series of transformations of the reverse shot and vice versa. What they show, in each case, changes: a man fleeing from himself within a Kafkanian oppression context, where anything is a reason to feel being

chased; a father that went to live nowhere, the third bank of the river; and a paradoxical love dialog (“I want to see what you are seeing of me in you”).

In *Enchendo-vazando* (2006), a video installation by Marcellvs L. showcased in the 19th Bienal de São Paulo, we see the same image of a beached boat, out of the water, projected on two screens in shot and reverse shot. At first, we do not understand the difference between the images. But gradually (and that depends on when each viewer steps into the installation), we notice that the framing of the boat sways differently from the other sway. This sway reveals the location from where the image was taken: from another boat at sea. If we wait a little longer, we see that the sway of one of the images starts slowing down, whilst the other, instead, gathers momentum. Thus, when this phenomenon is related with the title, we understand that both images are the same, shot from the same location, and split in such a way to have the image of the boat taken from a boat at the seashore while the tide was coming in and the other while the tide was going out. This shot/reverse shot relation, purely temporal, cyclic, makes us think of installations like *Der Sardemann* (1999) and *Entre Margens* (2004).

Works that question or engage the viewer

The first videos made by Sonia Andrade, a series of eight untitled videos that took her to be acclaimed as a pioneer (1974-1977), show two recurring subjects: TV and the artist’s gestures and attitudes. The last video of the series puts together both subjects. The video shows Andrade appearing in front of a “wall” of four TV sets five times—“wall” is the typical way of referring to installations that uses several TV monitors in a wall-like arrangement. In the first four, she comes in to switch on each set tuned in to a different channel (Tupi, Globo, Record, and Manchete—which, if I’m not mistaken, were the existing channels at the time). After the viewer had time enough to see and identify the types of images and shows, all of them all too banal, Andrade would come into the scene, for about a dozen minutes, repeating incessantly: “Turn the TV off!” Her idea was to simply test the viewer’s patience by showing that his/her passivity—which explains why no one confronts the situation and turns the TV off—is what sustains the system. This piece of work, with great political power, especially if we recall the time when it was made, in the middle of the military dictatorship, engages the viewer, who is supposedly on the other end watching the video and able to turn the monitor off or not.

In 1978, I made a film-installation entitled *Os Sonaciremas* (1978), a false documentary about “a tribe that covers the area from the Oiapoque to Chui” (a metonym of the Brazilian territory). “Os sonaciremas” is a perfect anagram of “the Americans” [in Portuguese]. The film uses the movie screen to make it literally “reflect” the viewers in the reverse shot, true objects of the film. In fact, the film does not have figurative images, only black and transparent tips besides fade-in/fade-out transitions. Neither a camera nor a moviola was used. The film could be compared to an attempt to make an

image that would mirror the viewer’s condition, as if s/he would only hallucinate about his/her position/condition in the cinematic device. Nonetheless, the illusion process that cinema creates is so strong that the viewer does not recognize him/herself in the resulting pictures (sound). The film *Os Sonaciremas*, like the conceptual works of the letterers, is anchored in the idea of device, in its structuralist meaning. The film runs like the mermaids singing, purely virtual, which serves as a basis to call the viewer, in reverse shot, to imagine what would this described culture be, which is his/her own, but that s/he, however, cannot perceive because it is always at a distance, like the place to travel across.

Works that neutralize the reverse shot

To conclude, we would just like to point out a type of work in which the possibility of the reverse shot is neutralized by the panoramic and/or immersive image. Actually, in the panoramic installations, either of film or video, particularly in the closed-circuit installations, there is a complex process of annulment of the reverse shot. I say complex because the shot and the reverse shot are solely determined by the visitor, who sometimes looks to one side of the room, sometimes to the other. Artists such as Bruce Nauman, Nam June Paik, Peter Campus, Dan Graham, and Steina and Woody Vasulka used the closed circuit to make installations where the chief focus was on experiencing the artwork.

In one of his most interesting installations, *Video Surveillance Piece. Public Room, Private Room* (1969-1970), Bruce Nauman transgresses the private space to offer the viewers the image of a space where nothing happens and the viewers are there to see something, though. A surveillance camera sweeps the entire space where the viewer is. In that space, there is a TV set showing the space swept by the camera. However, no viewer is seen in that space. All that exists is an empty space. Undoubtedly, the image puzzles the viewer, since his/her expectation of seeing him/herself in the space is frustrated. Partially frustrated, though, since s/he sees him/herself, not in the space, but on the TV shown within the empty space. The viewer is prompted to confront the gallery space with the image generated by the device in real time and which is then returned to the space, in a game where one is reflected and transforms the other. In fact, *Public Room, Private Room* deals with the presence/absence relation in such a way that the game of the viewer’s presence/absence in the space where s/he is found is transferred to the shot/reverse shot relation, where the shot is the public room and the reverse shot is the private room. The work operates based on such figure of the chiasma, a turn from the inside into the outside, from the private into the public, from the presence into the absence, from the shot into the reverse shot.

In a more recent version of the film *Os Sonaciremas*, we created a happening entitled *Cine-movido* (a happening-installation made in the Fortaleza Audiovisual School in 2007) engaging the viewers. At the same time that the film is projected, there is a video camera capturing the image of the viewers watching the film. This image is projected by a video projector over the image of the film. When the image is dark, black, the image of the viewers appears. They

take a good amount of time to realize that the projected image is their own image captured in real time. The result is a mirror image, infinite, since the video image is made and projected simultaneously, thus playing a mirror game with the infinite shots. This type of situation directs our thoughts towards the use the pioneers made of the closed circuit, in panoptical installations that neutralized any reverse shot.

Bibliography

Burch, N. *La Lucarne de L'infini*. Paris: Nathan, 1990.
Bonitzer, P. *Champ aveugle*. Paris: Gallimard: Cahiers, 1982.
Maciel, K. (Org.). "Margens da palavra." In *Transcinema*. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2008.
Parente, A. "Cinema do dispositivo." In Penafria, M.; Martins, I.M. *Estéticas do digital*. Cinema e tecnologia. Covilhã: Labcom, 2007.
_____. "Cinema de vanguarda, cinema experimental, cinema do dispositivo." In Cocchiarale, Fernando. *Filme de artista (1965-1980)*. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2008.

VIDEO PROJECTION: THE SPACE BETWEEN SCREENS

Liz Kotz

Liz Kotz is a Los Angeles-based critic and art historian, and author of *Words to Be Looked At: Language in 1960s Art* (MIT Press, 2007). Her research examines different aspects of the cross-disciplinary and inter-media art practices that emerged in the post WWII era. She teaches in the Art History Department at the University of California, Riverside.

How can we theorize the medium of video now, in the moment of its technological transformation—perhaps even its technical evanescence?

Some years ago, I recall overhearing a prominent curator acclaim the work of Tony Oursler, which used then newly available data projectors to cast footage of obsessively talking heads onto small, puppetlike props, making the animated figures eerily appear to chant and rant. In effect, Oursler's flickering sculptures took the small puppet-show dramas of his earlier videotapes and moved them out into the gallery, where viewers could walk among the figures and encounter them in three-dimensional space and nearly lifelike scale. For art world viewers, Oursler's new projections succeeded in getting "beyond the box"—freeing video from its historical containment in the monitor or TV set. This long-standing desire of video art is not hard to understand: monitors are awkward, badly designed, and a constant reminder of the medium's links to broadcast television, domestic furniture, and all the degraded industrial uses of video technology. Mounted on the ubiquitous gray utility cart in institutional settings, monitors tend to disrupt the gallery or museum space. Is it no wonder video has so often been confined to the basement or the stairwell? Who among us would not prefer the luminous image freed from its ungainly technical support?

Largely invisible in gallery-based art of the 1980s, by the mid-1990s video suddenly appeared everywhere, as increasingly monumental installations supplanted older, more modest forms like single-channel videotapes. In museum exhibitions, the divide was clear: while conventional tapes remained marginalized in physically segregated "screenings," installational and sculptural projects could claim space on the main floor. Strolling through galleries, museum exhibitions, and the ubiquitous international art fairs and festivals, viewers now encounter all manner of electronically produced moving images that we still refer to or recognize as "video." In physical presentation, these range from miniaturized handheld gadgets and computer displays to closed-circuit systems, plasma screens, and multi-image projections that immerse viewers in room-sized audiovisual environments.

Projection—from the Latin *projectionem* (from *pro* + *jacere*), "throwing forward, extension, projection"—indicates displacement, dislocation, transfer.¹ At its core, projection is a form of geometry modeled on the properties of light rays:

¹ *Oxford English Dictionary*, Second Edition (1989), from *proicere*, *projicere* to throw forth, stretch out, expel, reject, give up, etc., from *pro* + *jacere* to throw.

it allows us to plot, from a fixed point, any number of regulated correspondences between two planes or between a two-dimensional picture plane and three-dimensional space. As such, projective geometry is a means of rationalizing vision and space, underpinning perspectival rendering, cartography, and architecture. Yet the concept of projection can imply relations in both space and time, and the term carries old figural resonances of changing and transmutation as well as scheming and planning. For by its nature, projection carries inherent capacities for distortion and illusion as well as rational correspondence—by extension, the psychoanalytic concept implies a confusion between inside and outside, between interior psychic life and external reality. With roots going back to 17th-century magic lantern shows, modern forms of “screen entertainment” rest on these very ambivalences. As we all know, projected images elicit fantasy: they invite us to see things that are not there. And they elicit specific forms of spectatorship, engendering a psychic mobility paradoxically dependent on physical immobility.

Drawing on decades of film theory, we can map how techniques of projection offer ways of joining a space, an image and a subject. These relationships are curiously intertwined: not only does the fixed position of the viewer seem to stabilize a system of visual relations, but theorists have been at pains to argue that the apparent unity and stability of this subject is itself a property of the optical system. Cinema, of course, most visibly demonstrates the power of this orchestration, but its effects are everywhere in our culture. In our present, while film exhibition remains confined to theatrical formats, severing the space of the image from other lived spaces, video potentially permits moving images to enter and interpenetrate all manner of architectural and urban spaces. With its greater mobility and technical flexibility, video would seem to offer all kinds of rich possibilities for rethinking and restructuring these core relationships—between viewing subject, moving or still image, architectural space, and time—that are so fundamental to modern visual culture.

In New York, the reemergence of video projection reached a threshold around 1993, with a pair of exhibitions at David Zwirner Gallery that announced the spatial and sculptural ambitions of new work in video. In May, the Vancouver-based artist Stan Douglas presented *Hors-Champs* (1992), an installation presenting two separate recordings of a free-jazz session onto opposite sides of a thin screen hanging diagonally across the middle of a room, which was empty except for two three-beam projectors mounted near the ceiling in opposite corners. It took viewers several minutes of circling around the work to register the differences between the two projections, which were loosely modeled on French vérité-style television documentaries. As Scott Watson glosses the piece:

“On one side is Douglas’s film of a session shot in 1960s style. The camera tracks each musician as the individual players take up the themes of the music and play. For the other side of the screen Douglas made a tape of what look like outtakes, the camera dwelling on players at rest.”²

² Scott Watson, “Against the Habitual,” *Stan Douglas* (London & New York: Phaidon, 1998), 59.

The work’s title translates as “out of field” or “out of range,” and as Douglas notes, the bifurcated screening “presents the spatialization of montage.”³

In *Evening* (1994), Douglas continued the spatial juxtaposition of simultaneous tracks, projecting three fictional late 1960s newscasts side-by-side, causing their sound tracks to bleed and partly drown out one another. Using multiple screens to demarcate irreconcilable cultural spaces, both *Hors-Champs* and *Evening* activate site and viewing position as spatial analogues of larger social topographies. Yet as subsequent projects attest, Douglas’s deeper interest lay in recreating the codes and conventions of dominant media. Like photographer Jeff Wall, Douglas carefully restages and films scenes crafted to resemble historical artifacts, rather than using found footage. Over time, the technical virtuosity of these re-creations has propelled Douglas toward filmmaking proper. In a 1997 interview, he described *Hors-Champs* and *Evening* as his “most sculptural ... inasmuch as everything is in the room, like the three zones of sound in *Evening*, and the screen that you walk around in *Hors-Champs*,” acknowledging that his subsequent video projections had become “more like pictures, like old-time screen practice.”⁴ And indeed, Douglas’s more conventionally cinematic projects, from *Subject to Film: Marnie* (1989) to *Win, Place or Show* (1998), reveal his investments in the narrative and formal preoccupations of Hollywood, and stagier works, like *Der Sandmann* (1995), show pictorial preoccupations that lie closer to the staged photographic *tableaux* of Wall or Gregory Crewdson than to the spatial or conceptual concerns of postminimalist visual art. For those old enough to recall the turn from the perceptual investigations of postminimalism to the “new narrative” work of the later 1970s and 1980s, the pervasive art world embrace of narrative was not necessarily encouraging. Would video art, yet again, become just a way of making bad films?

Later that same year, the Los Angeles-based artist Diana Thater presented *Late and Soon, Occident Trotting* (1993), a two-part projection that replicated the structure of her installation *Oo Fifi: Five Days in Claude Monet’s Garden* (1992), that had been shown in Santa Monica the previous fall. In Zwirner’s front room, psychedelically tinged landscape footage projected onto the gallery walls and out the front windows toward the street. Covered in semitransparent neutral density gels, the windows allowed ambient light in during the daytime—sometimes nearly washing out the projected footage—and permitted the projections to be glimpsed from outside. After nightfall, the silent pulsing patterns almost seemed to emanate from an empty club or dance space. As has become her custom, Thater threw the red, green, and blue beams of the projector out of calibration, distorting the colors and abstracting the image into overlapping series of monochrome fragments. In the back room, the second part of the installation inverted this schema, as three single-color projections converged to produce an off-kilter composite image.

³ Stan Douglas, “Interview: Diana Thater in Conversation with Stan Douglas,” *Stan Douglas*, 12. Such spatialization of montage would soon become ubiquitous, in the far more conventionally narrative video installations of, for instance, Eija-Liisa Ahtila and Sam Taylor-Wood.

⁴ Douglas, 15.

In texts and interviews, Thater has repeatedly related her work to the formal reduction and experimentation of structural film. Yet despite this rhetoric, her underlying formal and historical referents arguably lie closer to panoramic landscape painting. Using off-registration projection to render a sort of day-glow impressionism, Thater plays with the formal possibilities of ambient light and existing architecture. In contrast to, for instance, the outdoor works of Krzysztof Wodiczko, who in the 1980s was known for projecting politically charged transparencies onto buildings and monuments, Thater’s “natural” landscape and quasi-pastoral motifs exclude public urban space and overt historical referents. While her projections explore the interpenetration of interior and exterior spaces, they employ these as scenic backdrops rather than as historical sites or structural parameters. Thus the displaced bourgeois interior of Monet’s garden is emblematic of Thater’s installations, which orchestrate casually dispersed interactions with those who move through the space. While writers have been at pains to celebrate the “built-in instabilities” that disrupt Thater’s system—cataloguing the “skewed projector lenses,” “strobing color separations,” “‘defective’ optical apparatus,” and “distorted image” that inhabit her work⁵—such accounts overlook how these very instabilities are programmed, controlled, and designed to generate pictorial effects. Like Oursler, Thater insistently foregrounds her technical apparatus—strewing monitors, projectors, cables, and equipment throughout the space—precisely because these materials function as props. Viewers’ bodies may temporarily block the projected images, throwing shadows onto the wall, but such interruptions do not alter or generate the work in any significant way. Despite a minimalist-derived rhetoric, these “interactive” elements have little in common with, for instance, early video sculptures like Bruce Nauman’s corridors, which required viewers to enter a pared-down architectural structure in order to activate the work.

As has become a kind of *doxa* in the field, sympathetic critics and curators have aggressively sought to position new work in video projection as reinvestigations of the phenomenological models articulated by artists of the late 1960s and early 1970s like Nauman, Vito Acconci, Peter Campus, and Dan Graham. Yet while Douglas and Thater incorporate three-dimensional space and mobile spectators into their installations, their underlying structures arguably derive from two-dimensional pictorial media (photography and painting, respectively) and not the procedural or durational structures that animated early video. Indeed, despite certain momentary resemblances to this earlier historical project, the pictorial and narrative orientation of artists like Douglas, Thater, Doug Aitken, and Douglas Gordon aligns them more with the monumentally scaled color photographs of Jeff Wall, Cindy Sherman, or even Andreas Gursky. It is no coincidence that Wall’s work with enormous light boxes—staging a return to older pictorial functions with all the means of the contemporary mass media—is a touchstone for so many younger artists. With their carefully staged and mawkish “cinematic” *tableaux*, both large-scale photography and video projection are strategically suspended between the high culture aspirations of painting and the pop culture appeal of Hollywood. And both trajectories vector toward the large flat panel monitor or plasma screen—technical means of presenting luminescent fields of color that are, ultimately, high-tech paintings.

⁵ See, for instance, Colin Gardner, “No Guarantees, They’re Wolves: Structure, Movement and the Dystopic in Diana Thater’s *China*,” and Timothy Martin, “What Cyan said to Magenta about Yellow,” in *Diana Thater: China* (Chicago: Renaissance Society, 1996).

This proximity to painting and cinema is a big part of what has made video projection so appealing to contemporary artists. Technically, this shift was facilitated by the availability of smaller, cheaper portable data projectors in the early 1990s. Designed for sales and display uses, these devices no longer required the darkened rooms and quasi-theatrical exhibition spaces associated with older three-beam systems. In effect, the new projectors freed the video image from its historical container, the boxlike television monitor—and from its secondary siting, in boxlike viewing rooms modeled on cinema. Unhinged from these sites and the spectatorial conventions they inscribe, video footage proliferated in all manner of new configurations. For artists like Oursler, the new devices were a crucial enabling condition, allowing projected images to go beyond the box that had so long contained them. And although both Douglas and Thater used older, three-beam systems, their installations dislodged projection from conventional “theatrical” settings and viewing conventions.⁶

Thater herself has called for work that would

allow video to speak about itself—in a language endemic to it. Just as the structuralist filmmakers used ‘film’ in such a way as to reveal a materiality, a shape, and a form that characterize it, so we must be able to make the material ‘video’ speak of a signal, tape, camcorders, monitors, and projectors.⁷

Resorting to older modernist discourses of medium-specificity, Thater protests that video “played on a monitor like television . . . subordinates itself to the codes of another medium”⁸—strangely ignoring that TV founded video’s “history and its language,” even as video’s forms and uses now extend far beyond the televisual.

This pervasive repression of the TV monitor and the medium’s rather long entanglement with mass communication haunts work in video projection. Broadcast television derived from radio, not film, yet speech is curiously absent from what has become an emphatically pictorial practice. By configuring exhibition architecture to the size of the projection, artists effectively de-emphasize the rectangular structure of the image, sidestepping their use of video as a surrogate “painting.” The shift to the wall as a preexisting frame not only naturalizes the rectangle via architecture but also effaces the extent to which the structure of the *tableau* remains embedded in the very technology of video. Replacing a small box—the monitor—with a larger one—the room—hardly allows one to escape from the logic of the apparatus. By moving the mechanical device out of sight, newer types of projection routinely efface the technology manifested in the monitor. Yet it is clear that we can no longer convincingly turn to an older modernist strategy of “laying bare the

⁶ The availability of consumer equipment allowed video to become “a tool like any other,” no longer requiring specialized technical training or expertise. Just as the postwar profusion of cheap 16mm equipment and educational devices like 8-mm projectors opened a space for amateur and experimental filmmaking in the 1950s and 1960s, and the late 1970s availability of consumer-grade cameras and photo-processing helped liberate “artists using photography” from the codified domains of fine art photography, the new array of camcorders, VCRs, and desktop-editing systems helped propel video outside the ghettoized domains of “video art” that had consolidated by the 1980s in isolation from wider visual art practice.

⁷ Diana Thater, “I Wanna Be Your Dog,” *Diana Thater: China* (Chicago: Renaissance Society, 1996), 12.

⁸ Thater, 11.

device” as an antidote, since such displays have long since become mannerist gestures. As video technology moves toward incorporation into the wall and architectural container, artistic investigation of the medium must take this on.

Despite this wider set of possibilities, by the late 1990s the majority of work in video projection emphatically moved toward cinema as content and form. For so many artists, the actual technology of video is incidental, an efficient tool for delivering images, but not a medium per se. The narrative works of Eija Liisa Ahtila, Shirin Neshat, Sam Taylor-Wood, and Jane and Louise Wilson, for instance, harness video to generate new permutations of simultaneous, multiscreen cinema. Perhaps inevitably, critics bemoaned the confusing array of awkwardly partitioned and darkened rooms in which video was so often shown—most notably in the complaints about mazes of darkened cubicles with increasingly indistinguishable projection pieces at the 1999 Venice Biennale. The by-then ubiquitous “black box” format of contemporary exhibitions suggested that video technology had been assimilated back into older filmic conventions—while simultaneously assimilating film to new mobile and ongoing, rather than stationary and event-based, forms of spectatorship.

The artistic relationship between video and cinema is not incidental. Equipped with slow-scan and single-frame pause, video viewing invites us to reread and reconstruct cinema—to break down the filmic flow, bring ephemeral passing frames to our attention, and recompose its pieces into other forms. At one time, such opportunities to resee and re-create cinema were rare, even precious. Ken Jacob’s legendary *Tom, Tom, the Piper’s Son* (1969–71)—a projection performance later concretized as a rephotographed found footage film—required years of painstaking labor with an analytic projector and optical printer. Now new consumer technologies perhaps make such procedures too easy, as so many recent projects of time-based “rephotography” remain banal academic exercises, with countless younger artists reshooting or restaging fetishized moments in classical cinema, or replaying the outdated codes of postwar documentary photography in newer electronic media.

Gordon’s *24 Hour Psycho* (1993) is perhaps emblematic of artworks that employ video technology to dissect classic films—in effect, replaying the classic moves of early 1980s photo-appropriation in a time-based medium. Of course, part of the appeal of “postmodern” photography lay in its canny spectacularization of earlier conceptual practices. Using his low-tech “eight-track mix” (cropping, color-shifting, shooting out-of-focus, and so forth), Richard Prince framed and resequenced generic images from advertisements and amateur sources. But even when he worked with hypercanonical materials like the celebrated Marlboro Man ads, Prince’s peculiar copies found something new and even heartfelt in these clichés. In a somewhat analogous fashion, Gordon has used video to arrest narrative and render its flow as a series of graspable instants and sustained durations, in projects drawn from John Ford’s *The Searchers* (*5 year drive-by*, 1995) and Martin Scorsese’s *Taxi Driver* (*through a looking glass*, 1999). But these moves became formulaic, as Gordon brought increasingly arbitrary procedures to already canonical films. In a marked departure from his peers’ aversion to more

difficult “process”-oriented operations, Steve McQueen’s Documenta installation *Western Deep* (2002) compellingly introduced present-day historical experience (a nearly 25-minute descent into a Southern African diamond mine) into durational models drawn from experimental film and early video. In comparison, *24 Hour Psycho* reads like the fortuitous discovery of a late-night VCR addict. And Gordon’s cultish ignorance of the avant-garde precedents that made his work possible furthers their institutional erasure.⁹

In addition to providing a way to remake cinema, video has allowed artists to investigate projection itself as a kind of medium or material. As anyone who works with the format soon discovers, projection offers a tremendously seductive immateriality: the projected image both is and is not there. Recounting an early program of expanded cinema at the Film-Makers Cinematheque in 1965, Jonas Mekas noted the “almost mythic drive toward pure motion, color, light experience” that animated the work.¹⁰ In video too, glowing beams of light spray color onto surfaces, yielding evanescent images seemingly freed from any technical support. And while TV monitors and theatrical film projection tend to position viewers in a relatively fixed, frontal relation to the image, environmentally scaled projections envelop viewers, allowing them to enter image spaces not overtly mediated by the formality of frame or screen.

In so doing, the immersive environments produced by video projection and new imaging technologies inevitably extend and reconfigure 1960s projects of “expanded cinema.” Not unlike present-day video, that movement drew vastly conflicting aesthetic and social models into its practice. With roots in multimedia happenings and environments, dancers and artists affiliated with New York’s Judson Church used films, slides, and projections to accompany movement; their collage-based aesthetics tended to favor a profusion of images and overlays. At more or less the same time, “structural” filmmakers like Tony Conrad, Paul Sharits, and Michael Snow explored basic properties of the cinematographic apparatus, isolating every aspect—grain, filmstrip, frame, flicker, motion, screen, etc.—and subjecting them to sustained analysis and attention. In contrast to this medium-specific investigation of film, new “multimedia” artists like Stan Van der Beek, Jordan Belson, and Scott Bartlett aggressively used multiple means—film, slides, light, motion, sound—to produce maximum sensory impact. In an optimistic embrace of new perceptual capacities that merged McLuhanesque technofuturism with hippie drug culture, 1960s light shows and film performances harnessed projection to create audiovisual analogues of hallucinatory states, collapsing exterior and interior worlds. Championing “the intermedia network of cinema and television, which now functions as nothing less than the nervous system of

⁹ Particularly in the U.K., a studied ignorance of the recent past has seemed to provide endless license to refashion viewer-friendly knockoffs in the present. While a degree of historical amnesia can free artists from blatant academicism, it also deprives them of the conceptual underpinnings of the strategies they use. For all the protests surrounding Martin Creed’s 2001 Turner Prize for his installation *The Lights Going On and Off*, no one in the art press even noted the work’s resemblance to early 1960s projects by artists George Brecht or David Tudor—both close affiliates of John Cage, who of course cleared the ground for such durational acts of emptiness. Embracing ignorance, successful younger artists all-too-often demonstrate their complicity with these patterns of historical erasure. It would be hard to imagine Los Angeles’s Museum of Contemporary Art, which granted a “retrospective” to the then 34-year-old Douglas Gordon, mounting career retrospectives of far more generative artists like James Benning, Simone Forti, or Yvonne Rainer. See Russell Ferguson, et al, *Douglas Gordon* (Los Angeles: Museum of Contemporary Art/Cambridge, MA: MIT Press, 2001).

¹⁰ Jonas Mekas, *Movie Journal: The Rise of a New American Cinema 1959-1971* (New York: Collier Books, 1972), 209.

mankind,” Gene Youngblood famously foresaw the perceptually enhanced synaesthesia of new electronic technologies replacing older art forms like painting, and facilitating new forms of subjectivity in their wake: “when we say expanded cinema we actually mean expanded consciousness.”¹¹

As film historian David James has argued, the expanded cinema movement was organized around two poles: more formally oriented films providing “meditational practice or visionary experience” and ritualistic works “integrated into social situations more dynamic than those of the conventional theater.”¹² Both these “visionary” and “social situation” models resurface forcefully in the present—witness the integration of video into the kinds of re-created social spaces that periodically inhabit art fairs, museums, and alternative spaces. Yet unlike their 1960s precursors, who sought technical means to generate new forms of collective life, current multimedia artists have largely appropriated preexisting narrative models, commodity forms, and gallery-based exhibition formats.

Although their tone may seem nostalgic, James’ accounts of 1960s expanded cinema resonate uncannily with the claims made for present-day video and multimedia: “Projection itself becomes the site of creativity,” he asserts, “where the somatic passivity of theatrical consumption is replaced by ecstatic engagement.”¹³ “In place of the confining rectangle of the film frame and the closure of narrative... light shows offered a three-dimensional visual field, matrixed neither spatially nor temporally, which dispersed rather than unified subjectivity.”¹⁴ In this view, the new participatory spectacles held at counterculture venues and underground film spaces provided an atmosphere of collective improvisation and sensorial overload: “all combined in a continuously transforming, enveloping, pansensual experience that could be entered and exited at will” indistinguishable from “the interior projection of hallucination.”¹⁵

Nearly identical statements could be culled from the all-too-fawning literature on video installation, which unquestioningly affirms that newly immersive media spectacles provide genuine forms of desublimatory, antidisiplinary experience. Repressing the very psychoanalytic and theoretical models they cite, recent art-critical accounts employ emphatically reductive understandings of the filmic apparatus, equating spectatorial position with a viewer’s literal physical position—mobile, stationary, throwing a shadow on the image, etc. Daniel Birnbaum, for

instance, suggests that Doug Aitken’s mobile camerawork “pushes the viewer’s subjectivity to the point where the phenomenological model of experience breaks down,” breathlessly proposing that, in Aitken’s multiscreen installations: “This more complex space allows for the participation of the viewer but also brings the viewer’s unity and stability into question. In works such as *electric earth* and *into the sun*, the complexity not only has to do with the multiple projections, but with the active involvement of viewers who decide their own pace when moving through the installations. Such kinesthetic and perceptual multiplicity can no longer be thought of in terms of a harmonious experiencing subject.”¹⁶ That even the most normative products of classical Hollywood cinema can hardly be said to produce such a “harmonious experiencing subject” seems to have escaped such commentators.

By now, we are all familiar with the contradictions Walter Benjamin diagnosed over seventy years ago between “exhibition value” and the aura-producing attributes of the fine art object. Yet the situation of video vis-à-vis the museum manifests a new set of structural conflicts arising among different historical modes of “exhibition.” As curator Chris Dercon suggests, part of the appeal that “media-oriented displays” hold for museums is their capacity to attract different audiences addressed as spectators by using techniques drawn from popular entertainment, retail display, and information delivery.¹⁷ But as museums stretch to accommodate new media forms, transforming conventional white cubes into ubiquitous black boxes, high-tech formats of modern-display culture merge awkwardly with older forms of connoisseurship associated with unique objects. Presented by growing museum education and publicity industries as technological supplements to conventional exhibitions, an ever-expanding apparatus of audio tours, exhibition Web sites, publications, and guides gradually supplants the objects on view.¹⁸

In what now seems like a distant past, earlier experimental film, video, and performance practices sought to disturb the form and function of the gallery and museum, replacing collectible unique objects with a temporal experience that could be completely ephemeral or endlessly reproducible. Today’s media-savvy art is designed for reproduction and display. Artists produce mural-sized video projections to fill the giant industrial spaces of contemporary museums, spaces themselves scaled to hold minimal and postminimal sculpture. In a publicity-driven art world without any means of determining value except the market, a shrewd joining of technical skill, mannerist sensibility, and photogenic appeal prevails. It is hardly a coincidence that media artists so often rely on “secondary” products, particularly color

¹¹ Gene Youngblood, *Expanded Cinema* (New York: Dutton, 1970), 41.

¹² David James, *Allegories of Cinema: American Film in the Sixties* (Princeton, NJ: Princeton University Press, 1989), 127. For James, the reconfigured exhibition formats and radically altered viewing experiences of the 1960s avant-garde represented a necessary extension of the New American Cinema’s utopian project. Yet James’ tendency to equate physical arrangements with social and psychic relations leads him to overestimate the liberatory potential of these “expanded” modes. Decrying the constrictive viewing booths that Austrian filmmaker Peter Kubelka designed for Anthology Film Archives, that “immobilized and imprisoned the spectator as a monadic visual consumer, repressing even the social interaction allowed in the commercial theater,” James applauds the improvisatory, utopian dimensions of expanded cinema: “Interrupting the history of cinema as authority and discipline, the multimedia light show discovered itself in a dance against somatic repression” (132).

¹³ James, 132.

¹⁴ James, 134. Despite his apparent embrace of such liberatory rhetoric, James is well aware of the complex technofuturist entanglements of expanded cinema: “The opening of the optical field, and the conceptual and kinetic liberation of the spectator within it, was often constructed as either analogous to or premonitory of” shifts in which “the engineering of consciousness would parallel developments in the electronic communications industries” (134).

¹⁵ James, 135.

¹⁶ Daniel Birnbaum, “That’s the Only Now I Get: Space and Experience in the Work of Doug Aitken,” in *Doug Aitken* (London: Phaidon, 2001), 67.

¹⁷ As Dercon notes, many museums prefer to collect the secondary pictorial and photographic objects of media-based artists, rather than their more complicated (and more physically demanding) media installations. He mentions Douglas and Barney in this context, and one could add many others. *Still/MOVING* (Rotterdam: Foto Instituut Netherlands, 2001), 28–31. Just as the current ascendance of photo-based art depended on escaping the narrow purviews (and limited budgets) of museum photography departments, a more central role for video, film, sound, and other media arts would require institutional reorganization as well as architectural reconfiguration.

¹⁸ With star-driven programming clumsily modeled on the blockbuster logic and entertainment values of Hollywood movies and big-ticket amusement parks, museum exhibitions must either fully differentiate themselves from the disposable novelty of the mass media, or mimic their spectacular effects. Of course, the most reliable best-sellers—Van Gogh, Impressionist painters, or the semi-annual David Hockney exhibitions that are a fixture in Los Angeles—always succeed in having it both ways at once. For video art, the viewer-friendly technological sublime of Bill Viola and Gary Hill has long filled a similar role, albeit to smaller audiences.

photographs, to subsidize their large-scale installations. Acutely stylized and designed for display, video projections often look staged to produce the striking color photos that will appear in magazines, catalogues, and gallery back rooms. Present-day ephemeral and site-specific forms have their bases covered: like all good tourist attractions, they offer a complete line of subsidiary products for collectors to take home.

With his recent MoMA *Sleepwalkers* project (2007) combining clichéd narrative content with flashy multiscreen technique, Doug Aitken seems the avatar of video art as pricey high-tech window dressing. Despite the enduring myth of the criticality or political engagement of media-based art forms, today’s commercially successful artists like Aitken gladly embrace the dictates of spectacle culture. If early projects by artists like Acconci and Nauman reenacted the subjective experience of late capitalism as endurance, submission, and disciplinary subjection, when recycled by contemporary artists like Matthew Barney, even these durational tropes can be cleaned up, prettified, and made entertaining. Yet this turn was far from self-evident—nor is it as exclusive as the all-too-visible success of certain types of work makes it seem. After all, the early, lower-tech projects of artists like Aitken, Barney, and Thater were initially embraced as efforts to integrate procedural and pictorial dimensions. And despite the rapid turn to monumentality, the period of 1993–94 also saw exhibitions of more demanding, durationally based video projections by artists like Lutz Bacher, Steve McQueen, and Gillian Wearing, whose work evidences deeper links with earlier minimalist and conceptual projects.

In an essay on video first published in the mid-1980s, the critic Fredric Jameson proposed that a “medium” is defined by the conjunction of three distinct components: “an artistic mode or specific form of aesthetic production”; “a specific technology, generally organized around a central apparatus or machine”; and “a social institution,” including a set of vernacular forms, functions, or uses.¹⁹ Unlike older forms such as painting, whose historically entrenched role stabilizes a relatively coherent field, for newer media these conditions perpetually go in and out of sync, producing different momentary formations of “video” that soon dissolve into technical obsolescence. The incessant technical mutations of what we might call its “material support” render efforts to define or theorize video particularly precarious—especially now, as videotape, monitor, and cathode-ray tube give way to DVDs, digital storage devices, and electronic screens. In digital cinema, the differential specificity of video vis-à-vis film (and vice versa) all but disappears, as the necessary relations between recording, storage, editing, and release formats erode. How can video be a medium if it no longer has a central apparatus or machine, much less a specific form of aesthetic production or set of social/vernacular uses? We might follow Rosalind Krauss’s early diagnosis and decide that video is not a medium at all, but merely a structure, the way that narcissism is a psychic structure.²⁰ Yet to do so seems to prematurely close down a still emerging form.

For anyone who has studied early cinema and the larger history of screen practice, the present moment seems uncannily familiar. As film historian Charles Musser notes, moments of profound technological transformation tend to provoke trafficking with other media: “when the screen enters a period of flux, it is particularly receptive to new influences from other cultural forms.”²¹ Early in the 20th century, the new motion picture adopted myriad exhibition formats, from panoramas and vaudeville shows to individualized, jukebox-like booths. Initially oscillating between peephole devices and projective formats, and between private viewing and collective spectatorship, cinema gradually achieved the codification of exhibition formats that grounds its current form. By its second decade, American narrative cinema had “established a relation between producer, image, and audience that has remained fundamentally unaltered ever since”²²—a relation whose structure and limits are now rendered more apparent through the incursions of “interactive” and computer-game models.

As Krauss has proposed in recent texts on “the post-medium condition” of contemporary artmaking, cinema manifests a fundamentally “aggregate” condition that cannot be reduced to its physical support: “the medium or support for film being neither the celluloid strip of the images, nor the camera that filmed them, nor the projector that brings them to life in one motion, nor the beam of light that relays them to the screen, nor that screen itself, but all of these taken together, including the audience’s position caught between the source of the light behind it and the image projected before our eyes.”²³ Precisely because of its internal complexity and variability, the cinematic apparatus offers a nonreductive means of understanding a medium as a set of procedures, structures, and operations—a kind of relation to the viewer—that allows artists to probe and articulate its structures in critical, compelling yet self-referential ways. This may be precisely what contemporary video lacks, in its quest for maximum “aesthetic impact” of a very different sort, one that harnesses the televisual capacity for the profuse diffusion of images—what Richard Dienst terms TV’s “all-encompassing putting-into-view of the world,” producing “a field of near total instantaneous visibility”²⁴—and that uses new digital and projective technologies to proliferate these throughout architectural space.

Such images find their natural home in the emerging world of “information architecture,” in which every building functions as a kind of image, and every built surface promises to contain some type of networked display. As flat screen technologies allow the picture to return to the space of the wall from which it had long ago been detached, it does not reinsert this image into a wall whose architectonic solidity and immobility remain intact. Indeed, one of the key lessons of decades of “experimental” architecture has been the historical interpenetration of the tectonic and the semiotic. A host of functions for the transmission of information (signage, windows, corporate logos, transparency), once peripheral to the structural, load-bearing capacities of the wall, have now been integrated into the building’s interior and exterior

¹⁹ “Reading without Interpretation: Postmodernism and the Video-text” (1986), *Postmodernism: Or the Cultural Logic of Late Capitalism* (Durham, NC: Duke University Press, 1991).
²⁰ “Video: The Aesthetics of Narcissism,” *October* 1, no.1 (Spring 1976).

²¹ Charles Musser, *The Emergence of Cinema: the American Screen to 1907* (New York: Scribner, 1990), 16.
²² Musser, 19.
²³ “A Voyage on the North Sea”: *Art in the Age of the Post-Medium Condition* (London: Thames & Hudson, 1999), 24–25.
²⁴ Richard Dienst, *Still Life in Real Time: Theory after Television* (Durham, NC: Duke University Press, 1994), 4, 5.

surfaces. The very emergence of public urban space as a computerized convergence of surveillance, communication, and entertainment might propel critical projects in video, as artists attempt to address the electronic image and its mutating relation to new forms of architectural space and subjectivity.

New media theorist Lev Manovich has argued that transcoding—the technical possibility of transferring an image or composition or “work” from one format to another—is “the most substantial consequence of the computerization of media.”²⁵ Despite the lure of electronic transfer without loss, Manovich acknowledges the technical impossibility of absolute fidelity. What artists since John Cage have understood, however, is not merely that transfer and transcoding entail distortion, but that this breakdown, reprocessing, and information loss (which occurs across digital and analogue modes) is remarkably generative and productive. In Lutz Bacher’s *Olympiad* (1997), for instance, a modestly scaled projection of a “corrupted” tape of a walk through the Olympic Stadium in Berlin displays myriad tracking problems and signal disruptions that erratically destabilize the video image. As the artist recounts, the resulting tape was “resurrected” through reprocessing by a time-base corrector, leaving it playable only in black-and-white due to signal loss.²⁶ Drawing on the Cagean principle that “once anything happens it authentically is,” Bacher embraced the artwork as a structure that can incorporate accident, damage, and decay. The difficulty of the work—its jarring perceptual disruption—results from the unanticipated investigation of the degraded video image and video signal, and “the ways in which these recurring technical breakdowns both enhance and disrupt the classical aspirations of the site.” Nothing could be further from the mannerism of Thater’s increasingly contrived projection distortions, or Aitken’s over-produced spectacles of postapocalyptic collapse and decay, in which his own technology (after a crucial early piece) never fails or falters.²⁷

In *Olympiad*, the breakdown of the video signal foregrounds the pixilated grid structure, the “raster,” recalling visual art analogues like Sigmar Polke’s 1960s *rasterbilder* (“dot paintings”) or Warhol’s early silkscreens, which systematically explore the poignancy produced by image degradation. No mere pictorial device, this pixilated grid is the very structure of the transmissible image. It is the matrix through which images must pass before they can inhabit the same surface as printed text; pixels also comprise the screen through which the two-dimensional image must pass before it can be transmitted electronically. As Dienst notes, the “transmission of a moving picture,” by broadcast, metal wire, or laser technology, entails the *de-screening* and *re-screening* of light through a video signal:

What is transmitted, at the simplest level, is simply a stream of pulses that scan a field at a certain speed: light entering the camera hits a plate where it can be registered line by line,

translating a two-dimensional spatial arrangement of light into a sequential signal. When this signal reaches the other end, it is translated back into a field by projecting the electrical intensities line by line onto another screen.²⁸

In video, scanning and projection are means of translating electronic signals into a two-dimensional picture: what was previously inside the monitor (phosphorescent pixels on an enclosed glass screen) is now transferred to the larger container of the room/screen. As Dienst notes, “scanning mediates at both ends between visible screens and electrical currents; it is above all a way of translating and framing light as information.”²⁹ Thus the pixel and scan lines are the visible mark of the intervention of technology and its abstracting effects (hence the very goal of “high-definition” television is to repress this structure, to make video look more like film by reducing pixilation below the threshold of visibility). Video, as a temporally generated grid, produces a continual transformation of the image. Signal interference and disruption are integral to its workings, as are the decays and distortions introduced by recording and storage processes. It is in the interplay between this screen of scanning—that translates electrical signals into moving images—and the screen of projection—that transmits these optical images into architectural space—that video occurs. As we continue to wait for artists to explore the unpredictable things that happen there, perhaps we are beginning to see that the video projection work that was so celebrated during the past decade was less of a disruption of mass-media signal than a sign of the times.³⁰

²⁵ Lev Manovich, *The Language of New Media* (Cambridge, MA: MIT Press, 2001), 45.

²⁶ Lutz Bacher, unpublished notes (1998).

²⁷ In *inflection* (1992), Aitken launched a small rocket with a film camera attached; the footage, played back on slow motion, records the blurry and enigmatic landscape viewed from the rocket’s flight. As Daniel Birnbaum notes, “Here, essential elements of Aitken’s work are already present: a moving vehicle; speed made tangible; an abstract landscape unfolding through contemporary technologies of vision” (Birnbaum, 40). What he fails to note is that after this piece, accidental and process elements drop out of Aitken’s work, replaced by the aestheticization of the ruin. And while Thater’s early projects appear organized around unforeseen accidents introduced by process, technology, and site, such disruptions seem to recede in her recent, more technically polished works.

²⁸ Dienst, 17.

²⁹ Dienst, 21.

³⁰ My thanks to Eric DeBruyn, Simon Leung, and Federico Windhausen for discussing these materials with me.

CINEMA AND THE POST-MEDIA CONDITION

Arlindo Machado

Arlindo Machado holds a doctor's degree in communication and is a professor of the Communication and Semiotics Graduate Program at the Pontifical Catholic University-São Paulo campus (PUC/SP) and of the Cinema, Radio, and Television Department at the University of São Paulo (USP). His field of research encompasses the universe of the so-called "technical images," those produced using different technological media. On these subjects, he has published the following books: *A Ilusão Especular* (Brasiliense), *A Arte do Vídeo* (Brasiliense), *O Sujeito na Tela* (Paulus). He is a curator and has organized several Brazilian electronic art exhibits.

As one knows, Richard Wagner, in the 19th century, considered opera as the synthesis of all arts, or what he called *Gesamtkunstwerk*, the thorough artwork, because it was composed of music, literature, theater, dance, and visual arts. For that reason, a good opera composer needed to be equally talented in all the above fields of art expression. In fact, as some of his biographers have stated, Wagner was one of the first multimedia artists, in the modern sense of the word, because he not only composed his operas, but also wrote his own librettos (literary texts), besides being the conductor of the orchestra, and the director of the show as a whole, including set design, lighting, sound design, costume design, and even the architecture of the theater room itself. Although this ubiquitous and totalizing attitude may be considered tyrannical under certain aspects, the consequences of the idea of a fusion of all arts and even of an outperformance of specializations still affect our time.

In the first half of the 20th century, another multimedia artist, the Russian-Latvian filmmaker, writer, painter, theater director, and composer Sergei Eisenstein corrected Wagner about this detail, saying that the opera may have been the synthesis of all arts in the 19th century, but that in the 20th that synthesis would be undoubtedly the cinema—the sound film, of course—because it encompasses all the other arts, including opera itself. When I was writing about some works by Peter Greenaway for television in the 1980s and the '90s, such as *TV Dante* (1989) or *M Is for Man, Music and Mozart* (1991), I noticed (2000, 40) that the British director, in his turn, seemed to correct Eisenstein and say that the synthesis of all arts, from the second half of the 20th century onwards, was the television and not cinema anymore, because it included all forms of art expression, including cinema. In fact, a program like *M Is for Man...* completely dissipates the frontiers among cinema, music, theater, ballet, opera, poetry, and painting, in order to propose a complete multimedia show. This program showcases a play staged before an audience, a contemporary dance show choreographed and performed by dancer Ben Craft, a contemporary music piece composed by Dutch composer Louis Andriessen, performed by the jazz interpreter Astrid Seriese accompanied by the group De Volharding, a movie lighting and framing by photographer Sacha Vierny (*Marienbad, Belle de Jour*), visual interventions in the image, animation of still images through computer graphics, and a poem written on the screen which resumes Rimbaud's famous poem about the vowels and expands it to the whole alphabet, let alone the scatology, sexual orgies, satanic rituals, corpses' dissection, references to Andrea Vesalius' Anatomical Theater (16th century), and parodies of Mozart's works.

More recently, the discussions about the art or media that could synthesize all the others have inevitably migrated to the computer and the telematic networks. Jay David Bolter and Richard Grusin, in their book *Remediations: Understanding New Media* (2000), remark that digital media reassess and revitalize older media, like painting, literature, music, movies, photography, and TV. This process of remodeling or refashioning the preceding media is what they call *remediation* and the most eloquent example would be the computer screen, where one can have many open windows—overlapped or side by side—with texts in one window, images in another, photographs in other ones, besides videos, films, radio and TV programs, graphs, songs, etc. Therefore, the computer bears this contradiction of appearing as a single medium, synthesizing all the other ones and, at the same time, as a hybrid, where each one of the media (text, photo, video, graph, music) may be treated and experimented separately.

However, this way of viewing things brings its own problems. It does not matter if all arts were synthesized in the opera, cinema, TV, or digital media. The issue is that we are still thinking about the *Gesamtkunstwerk* within the specific limits of a single art or a single medium. That is the reason for Greenaway's criticism concerning Wagner's ideas: the German composer said he sought the synthesis of all arts, but deep inside what he really wanted was to write and to stage operas. From about the 1970s, another mindset starts to emerge in relation to the cultural production mainly due to the appearance of works whose limits go beyond the specializations, works that we could characterize as *cross-media* in the sense that they cut across all art expression media without narrowing their scope down to them. It is not anymore a matter of saying that an art or a medium synthesizes all the others, but rather that certain privileged works are able to penetrate every specialization and go beyond them. Therefore, they are works "beyond media."

One of the first to evidence this new mindset was the American critic Gene Youngblood, in a fundamental book called *Expanded Cinema*, published in 1970. By watching what was happening around him, mainly in the underground experimental filmmaking, Youngblood realizes that the traditional filmmaking concept had blown up. Some filmmakers were making films not to be projected on the screens, but on the ballerinas' white outfits while performing; Stan Brakhage makes films by simply gluing butterfly wings on an unexposed film; Ken Jacobs proposes a film (*Tom Tom, the Piper's Son*, 1969) a part of which should be projected with the film out of the sprocket, therefore without screening the frames; Andy Warhol conceives his *Chelsea Girls* for two parallel and simultaneous screens, referring back to Abel Gance's famous experiment with his *Napoléon*, in 1927; some films were not made with cameras anymore as they were directly modeled and animated in computers (as all the Whitney brothers' works), while others (Nam June Paik's, for example) did not use films anymore; instead, they used electromagnetic tapes which were screened on TV sets. As Youngblood sees it, the experimental filmmaking outlined some kind of a "going back" to the initial anarchy of the early movies, when a sole industrial model had not been crystallized yet.

In fact, at the turn of the 19th to the 20th century, there did not used to be any standardized form of making and projecting films. Thomas Edison's movies, for example, were projected in individual viewfinders and not in a collective

dark room, like in the Lumière brothers' model. During the first decades of the cinema existence, films could be projected on many screens instead of only one, or many different projectors could be directed to the same screen, in *front projection* and *back projection*, thus enabling merging effects, overlapping, simultaneous windows, and the insertion of an image inside another. Films used to be more often screened in *vaudeilles* or *cafés concerts*, which were mixed settings where people used to go to drink, listen to live music, and dance. Many screens could be stretched out in those places to allow simultaneous projections, either synchronized or not with the live music. Nothing very different from the current shows of *VJing* or *live images*, with the only difference that the images were not live at that time, only the music.

The films of the early times were not "closed" in a definitive editing and the exhibitor had as much power to interfere in the editing as the producer. It was common for the planes of a film to come in separate reels: the exhibitor bought as many reels as he wanted and edited his film in the order he wanted. The projection itself was not well defined either: each exhibitor could make up his own "movie" by projecting it from behind the screen (*back projection*), on parallel screens, or merging two or more simultaneous images on the same screen (a merging effect decided by the projectionist and not by the producer). Those displaced images, with no defined place in the projection contiguity, have always been an enigma in the filmmaking history and only now they are beginning to be understood as symptoms of such fundamental heterogeneity of the early films.

In this sense, a good example is *Falsely Accused* (1907), directed by Billy Bitzer (who later became Griffith's photographer). Mistakenly accused of having murdered her father, the inventor of the first movie camera, the heroin of the film was proved innocent in court thanks to a film found in her father's camera, where the real murderer appears committing the crime. Projected in the court before the judge and the jury, the film-inside-the-film reveals the truth about the crime. Coincidentally, the court official who puts up the screen and projects the images of the crime revelation is no one but David Wark Griffith, who was starting his career as an actor at Biograph (Bowser 1983, 367). The paradox of the modern projections of that film is that, due to an imposed situation caused by the copies left, the court sees—for a long time—an invisible film, because nothing appears on the screen-inside-the-screen, even though no character finds it odd. Only at the end of the film, after the melodrama is over, the murder scene—shown neither to court nor to us—is eventually revealed. Well, but in 1907, the way the film was screened was different. The supposedly "final" scene was actually in a separate reel. Due to the technical difficulty of inserting one image inside another, the exhibitors installed a second projector in the screening room, closer to the screen, so that the "final" footage of the murder could fit in the screen seen by the court. Therefore, at the moment the court would see the film of the murder, a second projector inserted the scene on the empty screen projected by the first one. This is also proven true by the fact that the footage of the murder (that is in the end in the remaining version) lasts precisely the same amount of time as the empty screen projection to the court. Here we have a strange editing case in the same frame shown by double projection, a technique that filmmakers unfortunately unlearned how to make.

There is a little more remote example of the same kind. It is *The Story the Biograph Told* (1904), a short piece of simulation of a surveillance camera. A filmmaker teaches a young office clerk how to operate a camera. The intention was to make the young man furtively record the situations that occurred in the privacy of the office, where, as everyone knew, the boss flirted with the secretary. One day, the boss, accompanied by his official wife, decides to go to a nickelodeon (the first model of a room for exclusive movie projection in the United States) to see some films. Then, unexpectedly, he sees himself on the screen in a declared love affair with his secretary. The young office clerk had filmed everything, hidden at the back of the room, and afterwards sold the film to some screening rooms. Needless to say that the film ends with the punishment of the unfaithful husband: after beating him and pulling his hair right there in the nickelodeon, the betrayed wife makes him fire the secretary and replaces her for a strong male typist. Here again we see, in the present copy of the film, the husband and the wife at the movies, looking at an empty screen for some time. The image that should be projected on that screen (the kiss of the flirting couple secretly captured by the boy) only appears at the end of the scene, hence showing again that, in the original projections, the final footage should be separated so that a second machine could project it inside the empty screen of the nickelodeon. The novelty here rests in the ingenious solution conceived by the anonymous maker in order to attain an absolute consistency between the flirting couple scene seen in the beginning of the film and the closer shot of the kiss given by the lovers that appears in the end of the modern copy or in the screen-inside-the-screen of the nickelodeon. The two scenes are identical, because they were taken simultaneously by two cameras, but *from a different viewing angle*, because the boy's camera was placed opposite (and closer to) the camera used to capture the other image. The physical positioning of the second camera within the performing space, like an element of the scene, allowed to radically change the viewpoint (from the initial frontal view to the boy's "subjective" one at the back of the scene by means of the second camera), yet keeping the legibility of the space. Although the adultery scene is repeated twice, the change of the camera position and distance produces a surprising effect for the context of the early films.

Cinema, as we know today, is an installation that has crystallized in a single form: a light spot located behind the audience whose light goes through a film and projects amplified images on a single screen before the viewers plunged in a dark room. This installation was planned for the first time nearly 400 years B.C. by Plato in his book *The Republic*, more specifically in his famous allegory of the cave. Then it was generalized in the 17th century by Athanasius Kircher with his magic lantern show model. The cinema petrified this model for more than one hundred years and it is an amazing fact that, during all that period of time people all over the world left their houses every day to see the very same installation, even though with different images. And it is precisely that petrified cinema model that Youngblood attacks in his *Expanded Cinema*.

The idea of "expansion" germinated very much in the following decades; in a sense, all the media and arts went into an expansion process, that made them become mutually contaminated and lose the delimitation of their frontiers. Since

then, people have started to talk about *sculpture in the expanded field* (Krauss 1983, 33), that is, the sculpture that goes out to the streets, dialogues with the scenery and with other media, accomplishing a public mission. They also talk about *expanded photography* (Fernandes Jr. 2002), that is, the photograph that becomes hybrid, imports techniques and tools from the visual and other arts, and nowadays migrates towards the digital medium. Additionally, they talk about the *expanded video* (Machado 1993; Cruz 2001), that is, video presented in a multiple, changeable, unstable, and complex form and included in an endless variety of manifestations. Today video may actually be seen in sculptures, multimedia installations, settings, performances, urban interventions, even plays, concert halls, musical shows, and raves.

After Youngblood, another important thinker of the media and the arts expansion is French Raymond Bellour. Starting with *Passages de l'Image*, both the exhibition and the book organized by Bellour *et al.* in 1990, the first issue posed is the impossibility to go on thinking of the media as being separate and independent. There comes a moment when "it is clear that one cannot go on saying 'the movies, the photography, the painting' like before" (Bellour *et al.* 1990, 6): the problematic multiplication of the modes of production and expression media, introduced by the television, by the magnetic sound recording, by the video, and chiefly by the computer, requires an analytical strategy change. Rather than thinking of the media individually, what becomes interesting now is the *passages* that come about *among* photography, movies, video, and digital media. These passages allow a better understanding of the tensions and ambiguities that come about today between the motion and immobility (there is motion in photography, too, as there are films made exclusively of still photos), between the analogical and the digital, the figurative and the abstract, the existing and the virtual. The formal and material frontiers between media and languages have dissipated, the images are mixed now, that is, they are composed based on a vast array of sources: a part of them is the photography, a part is the drawing, a part is the video, a part is the text produced in character generators, and a part is a mathematical model created in the computer. Each plane is now a hybrid where one cannot determine anymore the nature of each one of its constituting elements, such is the mixture, the overlapping, the piling of various procedures, old or modern, sophisticated or elementary, technological or handcrafted. The very concept of "shot," imported from the traditional filmmaking, is increasingly inadequate to describe the organization process of the images, because in general there is always an endless number of "shots" inside each screen, straddled, overlapped, cut out, one inside the other. Not only are the sources of the images different, but all the time those very images are still migrating from one medium to another, from one nature to another (pictorial, photochemical, electronic, digital), in such a way that they are characterized as migrating images, as figures in permanent transit.

From the 1990s onwards, Bellour devotes himself almost exclusively to the examination of media convergence by a number of articles and curatorships. A good deal of that reflection is compiled in the two thick volumes of his *L'Entre-images* (Bellour 1990, 1999), where the issue is that the subject never defines a medium as such and is focused on determining how much of a medium appears in another one: how much of painting appears in films, or of films in

literature, or of photography in music, or of television in video. And it is not by chance that synesthesia is the word nowadays: music is visual, architecture is liquid, sculpture is gaseous, video is procedural, literature is hypermedia, theater is virtual, filmmaking is electronic, TV is digital and interactive. In a recent exhibition geared to the presence of photography in other media (*Estados da Imagem*, Centro Cultural Belém, Lisbon), Bellour (2005, 151) wrote in the catalog that:

The “photographic” is neither an exclusive category of photography nor of its specific procedures, i.e., the “photographic” is a condition transverse to many genres and practices of the image ... and it is above all connected with a visibility field from which the stopping and unfolding actions of motion stand out, as well as the effects that those experiments induce in the perception of a certain time (complex, open, “crystal”) which is immanent to the image.

In order to sustain his assumption, Bellour presents the works of twelve artists whose production uses different media (cinema, video, computer graphics, multimedia installation, sound synthesizer, etc.), but who try to solve or give shape to problems originally posed by photography: the question of time interruption and freezing, the interval and the instant, the tenuous frontier between motion and inertia. This means that maybe that is the first photography exhibition where there’s no photograph to be seen, but all the other image modalities that dialog with it, instead.

The leap away from the canonic and platonic model of film projection started with the *film installations*, one of the derivations of the more generic concept of *installation* arising from the visual arts. Strictly speaking, contemporary art history acknowledges the existence of few film installations, at least if compared with video installations and installations *per se*, and the few existing are initiatives of visual art artists, seldom of those from the filmmaking industry itself (exceptions: Agnès Varda, Eija-Liisa Ahtila, Chantal Akerman, Peter Greenaway, and a few others). Two exhibitions in particular called my attention to that less known source of installations. The first—*Scream and Scream Again (Film in Art)*—was put up in the Museum of Modern Art in Oxford, 1996, and included the works of Sadie Benning, Douglas Gordon, Tony Oursler, and Liisa Roberts, among others. The most amazing film installation was that of Dutch Marijke van Warmerdam’s, called *Kring* [Circle] and it had a 16-mm film projector placed in the middle of a round screening room. The projector, placed on a movable platform, rotated around its own axis with a 360° motion and projected in loop a three-minute film that moved along the wall of the dark room. The viewer had the impression that it was a dark night in which someone, with a lantern in hand, made circular movements, lit and made visible successive parts of the surrounding scenery. And the scenery was a marketplace in Marrakesh where a predominantly male crowd was astoundingly looking at a woman alone in the center of the scene, staring at her with a camera (a behavior forbidden by the most orthodox Islamist sectors).

Another major exhibition was *Projections, les Transports de l’Image*, that took place at Le Fresnoy, Studio National des Arts Contemporains, in Tourcoing, France, between 1997 and 1998, with film installations by Atom Egoyan, Bill Seaman, Alain Fleischer, and others, highlighting a historical work by Michel Snow, *Two Sides to Every Story* (1974), in which a transparent screen placed in the center of a room allowed one to see not only the combinations of the two moving images projected on opposite sides of the screen, but also the real landscape (including the viewers) filtered by the screen and the projected light. According to Snow himself (apud Païni 1997, 196), the purpose was to “work with the opaque and, at the same time, transparent nature of the film material in a series of variations about the reality and the illusion of a represented space.” It is worth recalling the contribution of some Brazilians to the field of film installations, especially Hélio Oiticica, in his experiments with the “quasi-cinema” (*Cosmococa* project), and also Rosângela Rennó, Paula Trope, André Parente, and others.

Rosalind Krauss, in her book *A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition* (2000), remarks that many contemporary artists (but she is making special reference to Marcel Broodthaers) are not defined by the media or specific art fields anymore, that is, they are not simply visual artists, photographers, filmmakers, or videoartists anymore. On the contrary, they work with concepts or projects that take a bit of every specialization and the media adopted vary according to the requirements of each project, which are always multiple or associated with one another. That is what Krauss calls “post-medium condition”: the works are not media specific anymore; they are bigger than the media, they cross and move beyond them. In some cases, they create their own means and media, as is the case of some works by Brazilian artist Regina Silveira, who uses the very city of São Paulo as a “screen.” With a projector fitted on a truck, one can “tattoo” the city with enigmatic moving images, as seen in her works.

It is only within that perspective that it is possible to understand a project like *The Tulse Luper Suitcases* (2003), by Peter Greenaway, which is a work in progress, comprising (at least in the original project) three feature films made with digital technology, plus DVDs, books, blogs, Web sites, VJ performances, computer games, operas, TV series, art exhibitions, and installations. The project basis was a set of ninety-two suitcases (hence ninety-two installations and ninety-two DVDs) that Luper spread around the world from 1928 to 2003. According to Maria Esther Maciel (2007), “they are suitcases of varied and bizarre content, working as nomadic archives of a life and a time, but that are also arbitrary, subjective, and heteroclitic collections, challenging the classification systems legitimated by the bureaucratic logic of institutional archives.” All that to demonstrate the impossibility of outlining completely and consistently the imaginary biography of a man mingled with the 20th-century history, causing the multiplication of anarchic objects, archives, and collections in a state of dispersion. It is as if Greenaway wanted to replace the idea of a synthesis of all arts for the more contemporary idea of dissolution of all arts by means of the post-medium artwork.

Bibliography

Bellour, Raymond. 1990. *L'entre-images*. Paris: La Différence.

Bellour, Raymond *et al.* 1990. *Passages de l'Image*. Paris: Georges Pompidou.

_____. 1999. *L'entre-images 2*. Paris: P.O.L.

_____. 2005. Percursos. In: *Lisboa Photo 2005*. Lisboa: Câmara Municipal.

Bolter, Jay David, and Richard Grusin. 2000. *Remediations: Understanding new media*. Berkeley: The MIT Press.

Bowser, Eileen. 1983. Griffith's Film Career Before *The Adventures of Dollie*. In: Fell, John L. (Ed.). *Film Before Griffith*. Berkeley: University of California Press.

Cruz, Roberto. 2001. *O vídeo expandido*. Master's diss., Escola de Comunicação da UFRJ, Rio de Janeiro.

Fernandes Jr., Rubens. 2002. *A fotografia expandida*. Doctor's degree thesis, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

Krauss, Rosalind. 2000. *Art in the age of the post-medium condition*. London: Thames & Hudson.

_____. 1983. Sculpture in the expanded field. In: Foster, Hal (Ed.). *The anti-aesthetic: Essays on postmodern culture*. Seattle/ Washington: Bay Press.

Maciel, Maria Esther. 2007. Cinema as a cross-media project: the experimental archives of Peter Greenaway. Paper presented at the *Ubiquitous Media – TCS 25th Anniversary Conference*, The University of Tokyo, Theory, Culture & Society Centre.

Machado, Arlindo. 1993. *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo: Edusp.

_____. 2000. *A televisão levada a sério*. São Paulo: Senac.

Païni, Dominique. 1997. Faut-il en finir avec la projection? *Projections, les transports de l'image*. Tourcoing: Le Fresnoy.

Youngblood, Gene (1970). 1970. *Expanded cinema*. New York: Dutton.

THE “OUT-OF-THE-FRAME” CINEMA AND THE MINIMAL NARRATIVES

Katia Maciel

Katia Maciel is an artist, a researcher sponsored by the National Council of Scientific and Technological Development (CNPq), and a professor at the Communication School, Federal University of Rio de Janeiro (UFRJ). Among her published books, we highlight *Transcinemas* (2008), *Redes Sensoriais* (in a joint work with André Parente, *Contra Capa*, 2003) and *O Pensamento de Cinema no Brasil* (2000). Katia Maciel makes films, videos, and installations and her works have been shown in exhibitions held in Brazil, England, France, Mexico, Germany, and China.

The “out-of-the-frame” cinema

“I don’t understand what I saw. I don’t even know if I saw it, since my eyes ended up not differentiating themselves from what I saw.”¹

Side by side with the cinema that narrates, there has always been the one that does not narrate. There have always been other cinemas in cinema. The cinema reinvented the narrative there was in theater and novels, and the vanguards took hold of the cinema in another manner, researching the form in light and motion and, since then, the cinema and its machine have been an art subject.

We can relate novels with the classic narrative cinema, and the short story with the short-film format based on the length of the story. Experimental cinema shifts this relation by intensifying it (cinema of the vanguards), fragmenting and repeating it (structural cinema), disintegrating it (abstract cinema). Therefore, in experimental cinema we always see a shift from the content to the form, from representation to presentation, from the figure to the background.

Just like painting shifts from the frame,² the cinema goes off screen and puts the viewer in motion. In Brazil, the neoconcrete artists were the first to think of displacing painting towards the space and create non-objects³ (objects without a function and related with the viewer’s use). Artists such as Lygia Clark, Hélio Oiticica, and Lygia Pape introduced in Brazilian art the issue of participation in the artwork while Oiticica formed a concept of the viewer involved as a

¹ Clarice Lispector, *A paixão segundo G.H.* (Rio de Janeiro: Rocco, 1964).

² In the Rio de Janeiro neoconcretism, the discussion on the displacement of painting to the space is also implicit in a new situation proposed to the viewer. Neoconcretism was the Brazilian art movement that took place between 1959 and 1961, in Rio de Janeiro. The neoconcrete artists radicalized the constructive proposal by creating a new geometric language as a move against the mechanistic rationalism of the constructivist postulates when they integrated expressive and organic aspects with the artwork thought. The neoconcrete group was composed of painters, sculptors, and poets Lygia Clark, Franz Weissmann, Amílcar de Castro, Hélio Oiticica, Lygia Pape, Aloísio Carvão, Décio Vieira, Willys de Castro, Hércules Barsotti, Osmar Dillon, Roberto Pontual, and Ferreira Gullar.

³ Ferreira Gullar, *Teoria do não-objeto* (the non-object theory appeared in an edition of the Sunday Supplement of the *Jornal do Brasil* newspaper as a contribution to the 2nd Neoconcrete Exhibition, held in the exhibition hall of the Palácio da Cultura, State of Guanabara, from November 21 to December 20, 1960). “The expression non-object is not meant to designate a negative object or anything that is the opposite of the material objects with properties exactly contrary to these objects. The non-object is not an anti-object, but rather a special object in which the synthesis of sensorial and mental experiences are intended to occur: a body transparent to the phenomenological knowledge, thoroughly perceptible, which allows itself to be perceived without leaving remains. A very appearance.”

participant. Hélio Oiticica and Lygia Pape made films and Oiticica thought up, with the filmmaker Neville d’Almeida, a series of experiences within the format that evolved into today’s installations. The issue of the image in this artist’s work is little studied, but it is important to notice that in 1967, *Tropicália*, a piece of work whose architecture is based on the logic of the Rio de Janeiro slum constructions, in the end presents television connected to the daily programming.

If the frame of the painting represented a limit between reality and the fictional space, the painting that abandons representation, abandons the frame first—like Mondrian and Malevich. The poet and theorist of the neoconcrete movement Ferreira Gullar states that, once the frame is over, the relation between the figure and the background disappears because, in the poet’s words, “the background is the world.” Well, nowadays cinema-installation is the cinema off the screen, cinema that generates a situation in which the viewer participates in the images as an experience in time and space.

In view of the limitless contemporary art, this off-screen cinema—like the painting out of its frame or the sculpture out of its base—expresses: 1) rupture with the representation condition when making the difference between the shooting time and the projection time; 2) continuity between what is projected and what is not; 3) presence of a viewer who is an integral part of the experience.

Artists always displace the habit and in that find their passion. “Passion is the pain against the habit that makes one insensitive.”⁴ The readymade, for example, shifts the use of a certain object, removes the object away from its family, strangeness turns it into another object on its own. One of the issues that drove many artists to rethink cinema in the form of installations was their desire to flee the habit. Viewers gathered in a room, sitting between the projector and the screen, became a habit. The habit of going to the movies—as it happened later on—in a private format, though, turned into the habit of watching television.

One of the ways to break the established *cinema habit* has been the viewer in motion or in a situation, in a film setting, which happens in three main ways:

- The first is a response to a new architectural situation produced in contemporary installations that implies multiple screens, overlapped projections, interactive editing, that is, a set of propositions that incite the viewer to follow a physical route through the exhibition spaces.
- The second refers to time fragmentation of the images related to the route of the viewer, who must walk to see and assemble what s/he sees. That viewer sees the narrative as s/he passes by and, in this case, the film narrative is a form to be broken.
- The third refers to the sensations established among the viewers. Paul Valéry wrote, “A person coming in instantly and

⁴ Samuel Beckett, *Proust* (São Paulo: Cosac Naify, 2003).

unconscientiously modifies the one that was alone.”⁵ Therefore, the transit of the visiting viewers around the exhibition spaces interferes in the way the artworks are perceived and a few installations count on their presence in the image-formation process, like the works that run in a closed circuit. An *open* cinema is established and it comes accompanied by a habit change. The viewer inhabits the installed space and in a sensorial manner experiences a duration that is not necessarily shared.

Minimal narratives

Some contemporary installations adopt minimal narratives. One image and one *cinema situation* are established. Artists thought of an array of machine, optical, and sound devices to activate a still image. Seeing motion between an image and another, projecting files onto unlikely surfaces, building settings with images everywhere... art generates visual architectures to displace us in relation to what we see.

In this text, I chose to present three works of Brazilian artists who experiment minimal variations between photography and cinema. They handle the cinematic device in a subtle way by going through quasi-structural operations to decompose cinema machinations, a cinema sometimes made with an image, other times without an image, and even with a fading screen.

CC5 Hendrix-War (1973)

The conversations between artist Hélio Oiticica and filmmaker Neville d’Almeida result in a dialog between cinema and art which generates new situations for the viewer’s participation. The title of *Bloco de experiências in Cosmococa – program in progress* summarizes the proposed experimental cluster. The idea of a *bloco* [“block” in English] refers to the absence of continuity between one experience and another; the name *Cosmococa* points to the use of cocaine as matter, form, and also as a reference to the film that Almeida would make based on the parody and mocking slapstick concept seen in the marginal cinema. *Program in progress* insists on the idea of serialization and permanent incompleteness of the work, which is always evolving and always open to the *participant*.⁶

Abbreviated as CC and numbered, the *Cosmococas* comprise a series of experiments whose elements are, in Oiticica’s description, “the carrousel of slides, the sound track, the instructions, and time.”⁷ Oiticica and Almeida designed *CC1*

⁵ Paul Valéry, “L’entrée d’une autre personne modifie instantanément et inconsciemment celle qui était seule”.

⁶ Concept created by Hélio Oiticica to characterize the viewer as an integral part of the work. Without the viewer’s participation, the work does not exist. If the *Parangolé* is not worn, for example, it is nothing but a cape hanging on a hanger.

⁷ Id.

Trashiscape, *CC2 Onobject*, *CC3 Maileryn*, *CC4 Nocagions* (dedicated to the Campos brothers), and *CC5 Hendrix-War*. *CC6 Coke's head soup* was created jointly with Thomas Valentin, *CC7* was Oiticica's tribute to the art thinker Guy Brett,⁸ *CC8 Mr. 8 or D of Dado* was dedicated to Silviano Santiago; and *CC9 Cocaoculta Renôgone*⁹ to Carlos Vergara.

Oiticica defends cinema as an "instrument-language non-'applied' or 'used' for other purposes; instead, after fragmented, it is incorporated into a new type of language that is formed and remains as a process."¹⁰ The artist rethinks cinema as an experience open to the multiplied accesses in his serialized propositions.

I chose to go into the details of *CC5* because I consider this *Cosmococa* one of the most immersive ones built by the artists. The use of multiple screens had already been included in the repertoire in previous experiences and so had the concern with creating a setting to sense images. In this installation, however, a character that modified HéliO Oiticica's sensorial scope comes in: Jimi Hendrix. We know the artist had already created, for example, the *parangolés*—or 'nonsense conversations' in English—based on his days spent with his friends from Escola de Samba da Mangueira, like dance costumes. Samba, for the artist, brings us closer to the ground; your feet drag and move the body in the relation with the ground, but the rock that Oiticica incorporates after having watched Jimi Hendrix's show removes the body from the ground.

We step in a setting with Jimi Hendrix's images projected on the four walls. The images are slides of other photographs made up with cocaine powder. Matter to "poison us with the experience," as the artist said.¹¹ We hear the sound of the musician's guitar and finally we see hammocks spread around and hanging in the entire place. All that is left for us is to sway to the sound of Jimi Hendrix's solos and we are actually far from the ground, suspended in midair. It's a tribute to Jimi Hendrix coming from an artist that has always stated, "What I do is music." We see what we hear, we hear what we see, immersed in the music of the senses we experience time out of the duration in the rhythm of the sway generated with our own body. In other hammocks, other participants sway and one motion does not interfere with the other, as if each one were listening to a different song.

HéliO Oiticica's experiences suspend the habit in a "supra-sensorial" manner. Oiticica defines his idea:

This came to me with the new ideas I reached on the concept of 'Supra-sensorial', and to me every art comes to this: The need for a 'Supra-sensorial' meaning of life, for transforming art processes into sensations of life.¹²

⁸ Guy Brett was HéliO Oiticica's friend and curated the exhibition called *Whitechapel Experience*, at Whitechapel Gallery, London, in 1969. The author was delighted with the artist's work and wrote several texts about it.

⁹ Reference to Renô de Souza Mattos, Oiticica's friend murdered that year.

¹⁰ HéliO Oiticica Notebooks - Fragment of NTBK 2/73, July 2, 1973.

¹¹ HéliO Oiticica Notebooks, "When BAUDELAIRE dedicates odes to OPIUM and HASHISH he is not prescribing remedies he is poisoning us with experience... he is not preaching or promoting the commerce of the drugs... he was... WORLD... INVENTING..."

¹² HéliO Oiticica, *Catalogue*, op. cit., 12.

With circumstance humor, HéliO Oiticica¹³ and Neville d'Almeida invite the viewer, in their quasi-cinema experiments, to file his/her nails as they see the image of Luis Buñuel (*CC1 Trashiscape*), to throw gas balloons while they look at Marilyn Monroe (*CC3 Maileryn*), as attempts to remove the sacred character of cinema and, hence, make it a trade "instrument" between the artists and their audience.

O Céu Mais Azul É Também o Mais Trêmulo (2007)

Frederico Dalton watches the city of Rio de Janeiro. He strolls through the landscape to which he pays tribute. "The beach fascinates me. It's like a projection screen, a mirror. People are very exposed on the beach." The artist decomposes what he watches and then recomposes it with his photo-mechanisms. His inventions highlight the minimal gestures of the bodies that inhabit the Rio de Janeiro landscape. This is not about documenting what is seen, but rescuing what we do not see from the habit.

A couple are standing on the sand at the beach. The man points to the sky with his arm stretched. The gesture suggests a happening; something happened or is happening that justifies the attentive gaze of the two. The couple do not move as if they had completely stopped in front of what they see. But what do they see? A shaky sky.

The device is simple. Two slide projectors, two slides, and a vibrating base. Two images are projected, one on the bottom and one on top. One projector projects the image of the couple pointing to the sky. The second projector, placed on top of an unstable base, vibrates a slide with the image of the sky.

There is a fissure. Between the two images, one moves and the other one does not and, nevertheless, they are continuous in the discontinuity because one happening corresponds to the attention. Actually, the couple encounter a happening, which is not empty, but complete, it is tremor, it is motion. It is only an instant, which lasts.

In this installation by Frederico Dalton, the projection happens in the human scale, which also contributes to attract us with what the man shows, the unstable sky.

The instability is an element of the device. The construction is fragile, the gear visible to the viewer. The tremor is revealed, not as an artifice, but as an artifact.

¹³ HéliO Oiticica never saw the *Cosmococas* set up. Only in 1992 were *CC1* and *CC2* displayed in Rotterdam, Paris, Barcelona, Lisbon, Minneapolis; and *CC5*, in 1995, in New York. Always based on the instructions and always counting on Neville d'Almeida's presence.

Like the men in the image, we are also standing, we are also looking at the sky, we also try seeing what we do not see, we also point to the sky awaiting a happening. What we witness only exists in the relation between what we see. We set up both images and extract from the relation a sense we share with the men in front of us, who, like us, see what there is not to be seen.

Experiência de Cinema (2004)

In her work *Experiência de Cinema* [Experiencing cinema] (2004), Rosângela Rennó experiments to move images with screens of dry ice. She makes up films based on the projection of archive photos on the smoke: romantic movie, home movie, war movie, and thriller. Each film contains thirty-one pictures. There is a tribute paid to the different cinema genres in the artist's editing. The motion is almost instantaneous; the smoke makes the image appear and disappear, suspended by the momentary disappearance of the medium. The screen from the fade in to the fade out lasts for eight seconds. The interval lasts thirty seconds. The device itself generates the intensity of the suspense on the audience. A tribute to cinema recalling the experiments made by Etienne-Jules Marey, who created a smoke machine only to photograph its fluids.

In the dark, the appearance and disappearance of the images astounds us. The fluidity of the images on the thick smoke produces an almost material image. We cannot see ourselves or the other viewers because the projection light draws our attention to the images, which soon disappear. An entire film in one image. The story of a family, of an adventure, of a love.

In his text about Proust, Samuel Beckett analyzes the relations of memory with the habit:

The laws of memory are subject to the more general laws of habit. Habit is a compromise effected between the individual and his environment, or between the individual and his own organic eccentricities, the guarantee of a dull inviolability, the lightning-conductor of his existence. Habit is the ballast that chains the dog to his vomit. Breathing is habit. Life is habit. Or rather life is a succession of habits, since the individual is a succession of individuals (an objectivation of the individual's will, Schopenhauer would say), the pact must be continually renewed, the letter of safe-conduct brought up to date. The creation of the world did not take place once and for all time, but takes place every day. Habit then is the generic term for the countless treaties concluded between the countless subjects that constitute the individual and their countless correlative objects.¹⁴

In her works, Rosângela Rennó recalls. She illuminates archives of other memories and creates families. Her pictures are found in fairs, impersonal archives, always forgotten, always faded. Projecting those images, one after the other, like narrative genres, means reincorporating the images into imagined landscapes. Thus, the archive does not document a preexisting reality; it invents the present one with images from other times, instead. The events are recurrent, but free from the habit with which they took place.

Narrative fragmentation is absolute. We have only one image to build a story, to imagine where the people we see came from and where they went to, to imagine sceneries and costumes of a film we did not watch, but that belong to families, to genres that, because we saw them so much, we only need an image, just one single image that disappears when we see it. Our habit builds a narrative that does not exist, and the narrative that does not exist destroys our habit and drives us to see a different cinema.

In all these works, photography throbs in the cinema form, that is, as a moving projection it multiplies, fragments, fades itself. By starting from a minimal element, just one image, these artists build a film situation. In this situation, the participant does not watch, but rather s/he experiences the images as happenings.

I began this text with a quote by Clarice Lispector found in the beginning of the novel called *The Passion according to G.H.* It shows how Lispector dives into the condition of the narrative without a story; the narration is the very sensation in the form of a *world woman*. With no beginning or end, the novel is pure continuity. The female character is the infinite search of herself confronted with the habit of the I. From the undifferentiation between being and coming to be appears a character that, like the contemporary viewer, no longer watches life, but rather dives into what s/he experiences. It is another state of presence that watches itself.

¹⁴ Beckett, id., 17.

BETWEEN CINEMA AND A HARD PLACE: DILEMMAS OF THE MOVING IMAGE AS POST-MEDIUM*

Mark Nash

Mark Nash is head of department for curating contemporary art at the Royal College of Art, London. A researcher specialized in avant-garde and contemporary cinema, he was cocurator of Documenta11 (2002), film curator of the Berlin Biennial (2004), curator of *Experiments with Truth* (Fabric Workshop and Museum, Philadelphia, 2004-5), of Pere Portabella (MoMA, 2007), and of the Film and Ecology Symposium for the Royal Society of Arts (2006). He was director at the International Centre for Fine Art Research at Central St. Martins, University of the Arts, London, senior lecturer in the field of Film History and Theory at the University of East London, and visiting lecturer at the Whitney Museum Independent Study Programme.

* This text was originally written as part of a series of reflections about the video/film, art/cinema interface at the conference "The Art of Projection: A Symposium on the Cinematographic and Art" (October 27-29, 2006), at the Kino Arsenal and connected exhibition *Beyond Cinema: The Art of Projection* at the Hamburger Bahnhof. At that conference I spoke as someone trying to balance the demands of academic administration with a hopefully more creative engagement in curatorial practice. I was then in the process of redesigning, or at least realigning, the Royal College of Art MA course in curating contemporary art so that it took more account, amongst other things, of issues of conservation and curating with the moving image.

The moving image is now a key element of contemporary art practice, and gallery and museum display. Both in the 1960s when artists were first able to appropriate and work with video and today, when it has become an artistic *lingua franca*, the moving image has provided a means for artists to develop a 'post-medium' practice, one that moves between and is not restricted to a particular medium. These practices continue to coexist with other moving image discourses: mainstream narrative film, art cinema, documentary film, video, and television.

Whether as a medium (if it really can still be argued as such) or material support for a 'post-medium' practice, video has the potential to bridge the gap between film theory and experimental practice, where that still exists, and contemporary art theory and practice. One complicating aspect of the increasing dominance of installation is that it can be used to argue a subordinate role for cinema or other art forms. The moving image has this double valence shuttling between cinema and installation that is also a movement between two languages of artistic expression. Sadly many artists and critics are not interested in the history and rich aesthetic inheritance of the former as evidenced in their indifference to issues of moving image display in the gallery and the museum.

In my own writing and recent curating I have also explored aspects of realism in contemporary video practice, and found myself confronted with a familiar series of aesthetic oppositions of the form/content type that have haunted art theory for a century. Recent work from so-called 'underdeveloped' countries, 'world video art' if you will, often employs realist strategies rather than the more formal paradigms in use in other media (I give an example at the end of this article), on the other hand, Western artists who wish to be seen as 'political' adopt the codes of realist documentary. Paradoxically those same codes can also be utilised (Dominique Gonzalez-Foerster or Gillian Wearing, for example) in almost a reverse sense to highlight the end of this relationship. These codes that used to tell us something about the world, now tell us very little.¹

The title of this essay was taken from the title of the Tate Modern exhibition in 2000—*Between Cinema and a Hard Place*. This was one of the first UK exhibitions to try and present moving image work in dialogue with other sculptural

¹ Tom McDonagh's argument of the notion of a polyvalent subject in his conference contribution offered an intriguing way out of this dilemma.

forms. The title of that exhibition was in turn adapted from one of the pieces in the exhibition: *In Between Cinema and a Hard Place* (1991) by Gary Hill.² The primary concern of this exhibition was not about the projected image as we have been discussing it but to question the relationship between cinematic and so-called ‘real space’. As well as moving image work, the exhibition included works ‘in which objects have a strong material presence’ such as an Anish Kapoor sandstone and pigment work *Adam* (1988–9).

The Hill installation from which the exhibition took its name was, in the words of Tate time-based media conservator Pip Laurenson, ‘a complex installation comprising twenty-three monitors that have been removed from their casing, exposing the circuit boards and cathode ray tubes and rendering them dangerous and vulnerable sculptural objects.’³ The exhibition’s curator noted ‘the physical presence of the hardware contrasts with the immateriality of the video imagery; the immediate gallery environment with the televised landscape. The spaces between the monitors insistently fragment the flow of images, underscoring the sense of dislocation expressed in the text.’⁴

Despite the work’s insistence therefore on the hardware of video exhibition, its articulation in the space turns it into installation, something quite other than if the monitors had been placed upright on plinths (as for instance in Chantal Akerman installations *D’Est, au bord de la fiction* [1995], or *The Other Side* [2002]. This is not particularly new. Nam June Paik had been exploring the installation potential of video for several decades already, although in his case one could argue that the referent was more internal, video itself, and mass-media television, rather than the issues of language and landscape that Hill’s installation invokes. Hill’s five-channel installation piece *Viewer* (1996) was shown at the Hamburger Bahnhof, and though I don’t recall the video projectors being so insistent in other presentations of the work, at the Bahnhof it rather successfully reinforced its spatial installation.

I had been thinking for another title for these remarks—‘forget cinema!’ Indeed this was the advice of Christine Van Assche, Media Arts Curator at the Centre Pompidou, when I was writing the catalogue essay for a show of moving image works that she curated at the Maison Rouge in Paris.⁵ The title of my essay ‘Eloge de L’Amour’ (2000) referred to the film by Jean-Luc Godard. Like much of Godard’s later work, this film had become a love letter to cinema, but one which also recognised that cinema was being displaced by other moving image practices, at that point, video.

In commenting on a draft of my essay with its semiobligatory reference to Godard, Christine said ‘Mark, you are too much attached to cinema, it’s time to let go of it!’ Something like that. This made me question the appropriateness of

my attachment to cinema in my current location in the art world. Cinema indeed had become something of a problem. Maybe it was time to think about letting go of this attachment, which had been a major aesthetic and emotional support for my entire adult life. At the same time, despite having worked with video since the 1980s, indeed curating one of the first shows of American video in the UK in 1981,⁶ I could not say the same about video. There were lots of interesting things to say about video but I could not transfer my cinephilia onto video. Just as well since video itself has been undergoing a series of transformations. Indeed what we used to call video art in the 1980s—single-channel work designed to be shown on a TV monitor—is pretty near extinction itself.⁷

There is a passage in *Eloge de L’Amour* where Godard explores the argument that there has been a major shift in the spectatorial regime of narrative cinema:

Woman (V/O): When did the gaze collapse?
Man: Ten years ago? Fifteen years? Maybe fifty, before TV? Who knows?
Woman: Be more precise.
Man: Before TV took precedence.
Woman: Over what? Over current events?
Man: Over life?
Woman: Yes.⁸

Godard is talking about the collapse of a way of seeing (and being seen) developed in one hundred years of cinema history, the end of a regime in which cinema was the dominant mode of subject positioning in moving image media. For him this collapse of the gaze is compensated for in this work by his investing video with many of the qualities of painting. This is evidenced, for instance, in his framing of subjects against the light (a device familiar to German Romantic artists such as Caspar David Friedrich or Karl Friedrich Schinkel) or when he deliberately highlights the video noise by consciously filming of difficult colours such as reds so that a sunset or the presence of a red shirt in a shot create video versions of Emil Nolde paintings. There are a number of earlier examples of filmmakers wanting to experiment with the painterly potential of video, for example Michelangelo Antonioni’s *The Oberwald Mystery* (1980), where he used video to work on colour within the frame. What is important about Godard is that he is still a major exponent of counter cinema, and one who has been most able to adapt to new technology.⁹

In recent years I have been involved in a number of curatorial projects involving the moving image—including

⁶ ‘American Video, 4 programmes selected and introduced by Mark Nash’, an Arts Council of Great Britain Video Programme: 1983, (reshown at the New Serpentine Gallery Bookshop, London, 1996).

⁷ A point that Chrissie Iles also made in her conference presentation when she was contrasting monitor-based shows with more recent projection-based ones.

⁸ Jean-Luc Godard, *Eloge de L’Amour* (2000), dialogue.

⁹ Straub/Huillet’s *A Visit to the Louvre* (2004) demonstrates how cinema is able to disrupt the fragmented attention we now give to painting.

² Dave Jones Design: *Between Cinema and a Hard Place*, 1991. Three-channel video/sound installation; twenty-three modified monitors and computer-controlled switching matrix, <http://www.djdesign.com/artists/ghinstal.html> (last accessed August 17, 2007).

³ Pip Laurenson ‘Developing Strategies for the Conservation of Installations Incorporating Time-based Media: Gary Hill’s *Between Cinema and a Hard Place*’, Lux Online, <http://kmi.lux.org.uk/casestudies/developingstrategies.htm> (last accessed August 17, 2007). The quote continues: ‘...arranged in groupings according to size to evoke the clusters of rocks, which demarcate farmland’.

⁴ <http://www.tate.org.uk/modern/exhibitions/cinema/hill.htm> (last accessed August 17, 2007).

⁵ *Une vision du monde, La collection vidéo d’Isabelle et Jean-Conrad Lemaître* (Paris: Maison Rouge, 2006).

cocurating the film element of *The Short Century* exhibition with Okwui Enwezor, participating in the curatorial team for Documenta11 in 2002; curating the film hub for the 3rd Berlin Biennial as well as an exhibition of moving image artists, *Experiments with Truth*, in Philadelphia in 2004.¹⁰

In the essay for the Documenta11¹¹ catalogue I tried to explore some of the complexities and contradictions of including the moving image in the exhibition and gallery space. One of my points of reference was a short catalogue essay by Boris Groys for a Stan Douglas exhibition in Switzerland. Groys made the now familiar point that moving image works supply their own illumination and so did not need the conventional natural or artificial illumination of the 19th-century museum or gallery. In order to show such work to good advantage the white cube had to be turned into a black box.¹²

Museums and galleries have generally not been very good at this, but as the technology improves things will hopefully get better and work can be shown to better advantage. What is more complicated of course is developing a gallery and museum architecture that is responsive to the demands of both white cube and black box. The coexistence metaphor again. The space that Kühn Malvezzi designed for the Flick Collection, that works so well for the current show, and also for previous ‘white cube’ installations, would be stretched to do both at the same time.

What surprised me when we first started working on Documenta11 in late 1998 and 1999 was the enthusiasm of the whole curatorial team for including moving image work in this major international exhibition. Moving image work was seen as the most contemporary and the most current. I felt myself almost at a disadvantage, the representative of a prevideo generation brought up on cinema as a specific medium—with the established formats of 16mm and 35mm film, and with dedicated projection spaces—cinemas. For a while I tried to develop the argument of medium specificity. After all, we had access to several cinemas in the city of Kassel, why not use them? However this argument was defeated not by the other members of the curatorial team but by those artists working with single-screen moving image who wanted to be in the ‘real’ exhibition and *not* in a cinema. And who is to say they were wrong? Audience figures for our film programme were much lower than the exhibition as a whole (although that may have been affected by the administration insisting on making an additional charge for film screenings).

Today we have a thoroughly unsatisfactory situation where single-screen film and video is more and more incorporated into gallery displays and exhibition spaces, but often with little respect for the conditions under which the works were intended to be shown. The Tate Modern rehangs its collection and shows quite a bit of moving image work. Anri Sala’s

piece *Dammi i colori* (2003) is projected too big, so that there is no definition in the video image, or key avant-garde films such as Fernand Léger and Dudley Murphy’s *Ballet mécanique* (1924) are projected from dreadful DVD copies instead of going back to the film master and, say, producing an HDTV version and projecting from that. There are similar examples in the MoMA NY rehang. On the other hand, complex installations in the Tate such as Gary Hill’s are meticulously conserved and reinstalled (as the conservators notes make very clear). Major museums know exactly what’s necessary but perhaps because they bought the Léger DVD in their museum shop, they can’t imagine spending money on getting a proper copy up on the wall. As we also know of course, these single-screen works bring with them the notion of a cinema auditorium and audience, one which often conflicts directly with the architectural disposition of exhibition spaces.

However many of these objections are self-evident, and curators and conservators like Chris Eamon and Chrissie Iles have done an amazing amount of work in setting appropriate standards. Hopefully it is only a matter of time before these are more widely accepted. Instead I want to focus on the issue of what cinema is doing in galleries and exhibition spaces, and what artists and curators are doing about this.

Let me give some examples. During our research for Documenta11 we were introduced to the work of the Spanish filmmaker Pere Portabella. He was a producer of Carlos Saura, Marco Ferrei, and Luis Buñuel, including the latter’s *Viridiana* (1961), as well as making his own complex critiques of art cinema narrative at the same time. His own work was less involved in the critical realism of the filmmakers he was producing than in trying to renew the language of Spanish cinema by linking a cinema engaged with the critique of Spanish institutions with European avant-garde cinema. The opening of his *Vampir/Cuadecuc* (1970) is an apposite example.

The film is mainly shot on the set of *El Conde Dracula* (dir. Jesus Franco, 1970) a film Portabella was producing and had partially scripted. In the opening scenes we see the familiar iconography of a horror film, a coach and horses in the countryside or crossing a medieval town square. Interior shots of a house of a staircase leading up to a bedroom are immediately recognisable by cinephiles. The filmmaker has recreated sets and scenes from the 1931 Dreyer film *Vampyr*. Vampire films are intensely intertextual. But here is an art film (Portabella’s) quoting a horror film (Franco’s), which in turn is quoting another art/horror film (Dreyer’s). In the midst of this vertiginous textual play anachronisms grab our attention—a modern umbrella in the town square, footage of the production crew spinning cobwebs or laying fog—the film shuttles back and forth between a film and the making of the film. It is then wrapped up, so to speak, with an abstract score by Carles Santos.

For Documenta we chose a different film, dealing with the transition from the Franco dictatorship to democracy, *Informe general* (1975). This was shown, rather unsuccessfully in my view, on a monitor in the Documenta Halle. (Some of his other films were shown in a film programme in the cinema.) I like to think that partially as a result of our attention

¹⁰ *The Short Century: Independence and Liberation Movements in Africa 1945-1994*, (artistic director Okwui Enwezor): Villa Stuck, Munich, Berlin, Chicago, and New York, 2/2001 (cocurator film).

Mark Nash *Experiments with Truth*, Philadelphia: Fabric Workshop and Museum, 2004.

¹¹ Mark Nash, ‘Art and Cinema: Some Critical Reflections’, in Documenta11 Catalogue (Kantz: Ostfildern-Ruit, 2002).

¹² Chrissie Iles made a similar point in the catalogue essay for her exhibition *Into the Light: The Projected Image in American Art 1964-1977*, ed. Chrissie Iles (New York: Whitney Museum of American Art, New York, 2001).

his work is now being seen outside of Spain, in many cases for the first time. Indeed he has a retrospective at the recent Pesaro Film Festival. I myself have persuaded the MoMA in New York to mount a retrospective but in doing so have created a curatorial problem for myself. How to get an audience interested in the work? This is a rhetorical question to some extent because that is part of the curator or programmer's job, but film departments and film programming are invariably dissociated from exhibition spaces. Exhibitions of filmmakers in gallery spaces inevitably involve a compromise between the time-hungry film programme and a gallery installation which makes less of a temporal demand on its audience.

For another example of this film/gallery conundrum I will turn to my Philadelphia exhibition *Experiments with Truth* and the work of Yervant Gianikian and Angela Ricci Lucchi. They are 'old-school' filmmakers, in that they work on film, rephotograph archive film with an analytic camera and produce films that are then transferred to Beta for broadcast or DVD production for gallery installation. The theme of all their work since the mid-1980s, when they produced *From the Pole to the Equator* (1986), has been war. They make antiwar films. Most recently *Oh! Uomo* (2005) confronts us with the injured of World War I, their deformities and courage. The short films, part of an ongoing series called *Electric Fragments* have a slightly less direct connection with this subject matter. *Vietnam* (2001), for example, is something of a homosocial reverie produced from home movie footage of a French soldier serving in the then colonial war in Indochina. The artists' work on the film adds some cinematic codes, slow motion, edits, and colour tinting.

They showed a work, *The March of Man*, in the 2001 Venice Biennale, but I was not convinced that they had sufficiently explored the spatial possibilities in their installation (some of you may remember a series of single screens partitioning one of the spaces in the Arsenal, one after the other, each screen showing a different film, with a range of silent film colour tints). When I came to curate my show I thought it would be much more interesting to work with shorter pieces, and so proposed an installation of four screens facing each other.

Isaac Julien's work is reasonably well known in Berlin, having been shown in the Berlin Biennial 3 and the *Black Atlantic* exhibition at the House of World Cultures. His installations are interesting in this argument because not only do they mix film and digital technology, but they also mix the viewing experiences of cinema and of moving image installation. They produce an immersive viewing experience akin to Cinemascope, where the viewer, though free to move around, usually chooses instead to position him/herself as in a cinema.

Isaac is also concerned, unlike most artists of his generation, with producing images of the highest production value. In *Baltimore* (2003) he plays with issues of verisimilitude and realism as theorised by André Bazin. In his battle against montage Bazin promoted the use of sequence shots that you can see Isaac using in his work. Bazin also talked of cinema as taking a death mask of reality, and Isaac plays with this in his use of a real waxwork of one of the protagonists, Melvin

Van Peebles, to create an actual double, rather than attempt that digitally. On the other hand, the *pièce de resistance* is the scene in the Peabody Library—a vast Gothic revival hall, with five tiers of ornamental cast-iron balconies, which rise dramatically to a skylight above a terrazzo floor serves to emphasise depth of field, another realist touchstone for Bazin. Here film meets digital in a very interesting way: A glamorous black woman cyborg played by Vanessa Myrie fleeing the advances of Melvin Van Peebles leaps some sixty feet into the air before landing precisely on her high-heeled shoes!

Other artists make more or sometimes less successful adventures with the moving image. What one might call the Grenoble school of Pierre Huyghe, Philippe Parreno, and Dominique Gonzalez-Foerster (they all went to art school there) are not really concerned with these cinematic values I have been talking about. If anything they are opposed to them, as Mary Ann Doane and Tom McDonagh discussed in an earlier session of the conference. I don't want to develop a critique of their work here, except to say that, in their use of moving image in an installation setting, their work exemplifies, as much as any, what Rosalind Krauss has called 'the post-medium condition'.

Krauss' 1999 essay *A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition*¹³ is my reference point here. To briefly summarise, some artists (her examples include Richard Serra, Robert Smithson, and Carl Andre) rejected as reductionist Clement Greenberg's description of an aesthetic medium as lying inherently in its own particular material properties (Gregor Steimmich spoke eloquently of the Kantian dimension of Greenberg in an earlier conference session). Instead they developed a notion of medium as aggregative, to quote the cover blurb, 'a complex structure of interdependent and interlocking technical supports and layered conventions distinct from physical properties'. Marcel Broodthaers (who had two pieces in the Hamburger Bahnhof show) is the focus of Krauss's argument that 'the specificity of mediums even modernist ones can never be collapsed into the physicality of their support'. What interests me today is the role of video, film, and television in her argument. She has an interesting account of those structuralist filmmakers associated with the Anthology Film Archives in the 1970s (Michael Snow, Hollis Frampton, Paul Sharits, and so on) as developing the notion of 'apparatus' or I would add 'cinematic institution' which was to dominate film theory in the next generation. Krauss explores this concern, referencing¹⁴ Serra's phrase, with 'the vectors that connect objects to subjects' (a formulation which immediately makes one think of Lacanian schemas which do just that—demonstrate how objects and subjects connect together).

One of the positive effects of this operation is to return avant-garde and experimental cinema back into the modernist canon. I say 'back into' because for a range of cultural and historical reasons avant-garde cinema ran in a parallel track to other contemporary arts from the 1930s. One might argue that it was in part the collapse of the various Film Coop projects, indeed of film distribution itself, which caused artists, critics, and curators to refocus on the status of this work as art, and its practitioners as artists as well as filmmakers. This is a complex argument that requires further fieldwork.

¹³ Rosalind Krauss *A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition* (New York: Thames & Hudson, 2000).

¹⁴ Ibid., 25.

UK-based American filmmaker Peter Gidal, for example, was very definitely attached to a notion of materialism which, in its Marxist variant, is not that different from Serra's 'vectors that connect objects to subjects'. Chrissie was particularly informative on the 1960s countercultural premises of the coop movement, but it may be that the development of a political and agitational cinema with its own independent institutions during the 1930s may also have been influential, as indeed was the trend in postwar British art education (if not elsewhere), in separating film from the other visual arts.

For Krauss, video occupied a 'kind of discursive chaos, a heterogeneity of materials that could not be theorised as coherent or conceived of as having something like an essence or unifying core'. It was not possible to assemble arguments for a video practice along the lines that had been developed for 'structuralist and materialist' cinema. The sheer heterogeneity of television and video prevented it being conceptualised as a medium. In effect it was video that killed off the structuralist film project. Indeed, though Krauss does not argue this, it could ironically be argued that it was in fact structuralist *theory*—that heady mix of psychoanalysis, semiotics, and Marxism—that killed off structuralist film but at the same time paved the way for the development of post-medium installation art, (which is where her interest in Broodthaers comes in).

Krauss' discussion of post-medium can be extended further perhaps as a metaphor for exhibition curating which, as it were, converts the experience of medium specific works, painting, sculpture, and so on, into an equivalent of the post-medium installation. Indeed it is noticeably more difficult to create an exhibition out of a series of installations than art objects.

There are, however, a couple of qualifications that also need to be raised. The first is to resist any teleological notion of value—that, say, a post-medium installation practice is better than medium-specific work. While Krauss may not intend this, much discussion of such work in the pages of *October* appears to be concerned with the establishment of a pantheon or cohort of a Leavisian Great Tradition kind. On the contrary, I think it's important to stress that we live in a mixed economy—painting, sculpture, cinema, *and* installation. The second issue arises from the *October* group's conception of the relation of aesthetics and politics. We have been conducting our discussions within the familiar (and in many ways immensely productive) problematic of the necessity of critical distance to produce at least an awareness of our position of viewers and spectators, if not an increased understanding of the forces that lie behind these representations. From the soviet period on, some formal experimentation was regarded as necessary for this to take place.

I myself feel very at home in this narrative. However I can also recall when the UK debates on these issues in film circles were at their height 1970 that Raymond Williams¹⁵ sounded a cautionary note about the power of realist forms. The

¹⁵ Raymond Williams, 'A lecture on Realism', *Screen* 18, no. 1, Spring 1977.

debate had been set up in terms of an opposition between realism and formalism, mirroring the terms of the debate in the Soviet Union say between constructivism and the socialist realism that was to displace it. Williams was rather sceptical of the force of the experimental forms we were espousing in *Screen* magazine and elsewhere, and history has to some extent proved him right. The codes and conventions of realist photography and camerawork are still at play in documentary cinema and drama documentary. And one might argue that it is within the field of documentary itself that debates are now being conducted between the potential of documentary to make a connection between social and political reality and the potential of documentary TV formats such as *Big Brother* to occult it.¹⁶ One might argue that the documentary that is most present in the art world is effectively post-medium, and that it needs the attaching of an author name (to use the Foucauldian term) such as Sala, Ataman, and Gonzalez-Foerster to create value in the art marketplace.

In conclusion I thought it might be useful to consider a 2002 single-channel video piece by young South African Artist Thando Mama (*Un) hear (d)*. I included it in a show curated for a UK-based project called *Commotion*, which seeks to return artists' single-channel work to the cinema. A young black man talks in close-up into a video camera. The sound is indistinct, his voice slurs: 'I'm not scared... listening to you... you know. I'm not scared. I'm not silent.' We can only make out fragments of his speech. The sound reverses, the camera closes in on the young man's face, the eyes fringed with elegant lashes: 'Stuck here. Speech black', we think he says. His distorted face turns away, then back to the camera and the audience.

This work could be a monologue to a video security camera outside a gated community in South Africa (where as the recent film *Tsotsi* [2006] reminded us both black as well as white middle classes now live). The distorted close-up of a man's face speaking into the camera recalls the incantations of Vito Acconci whose monologues to video camera in the late 1960s developed an aesthetics of paranoia and surveillance. (*Un) hear (d)* is a work which uses the simplest means available, a low-cost video camera, and the simplest of documentary codes to create a work, which, because of its associative linking to the legacy of apartheid in South Africa, invokes a disturbing and threatening Fanonian 'other'.

¹⁶ This debate is still very much where it was in the 1970s when, say, vérité documentary which gave you the truth of an event by having the camera at a location, versus the controlled experiments of, say, Straub and Huillet in *History Lessons* (1972).

ARTICLES AND INTERVIEWS

THE POINT OF ART

Raymond Bellour

Raymond Bellour is a researcher and writer specialized in literature and cinema. Along with Serge Daney, he was one of the founders of the film magazine *Trafic*. He is among the most remarkable contemporary theoreticians who deal with mixed image conditions: painting, photography, cinema, video, and new media. He has authored, among others: *The Analysis of Film* (1979), *L'entre-Images* (1990), and *L'entre-Images 2* (1999). He was the curator of the following exhibitions: *Passages de l'image* (Centre Pompidou, 1989), *States of Images: Instants and Intervals* (Centro Cultural Belém, Lisbon, 2005), and *Thierry Kuntzel, Lumières du temps* (Le Fresnoy – Studio National des Arts Contemporains, 2006).

Every outstanding artist is in pursuit of the extreme point. A kind of ultimate point that would, in their opinion, incorporate and include all the others.

Thierry Kuntzel is likely to have felt the materiality of this point for the first time when conducting the movie analysis, through which his work began in the early 1970s, while standing in front of an editing table, facing moving images that he could stop. The decision-making process, for those who experienced it at the time, was not that straightforward. It entailed an attempt, for supposedly theoretical reasons, on the prearranged sequence of the film projection. How to dare stop it? How to interfere? How to reveal it without remaining captive? How to transmute it, transform it entirely? How to make the movie “behind” the film visible, the “print-film” hidden in the “projection-film”? Those are the terms that Thierry Kuntzel invented when working out the buried operations, which he surmised in an animation movie by Peter Foldes of which he thus becomes the “de-animator.” He applies himself to decomposing “the filmic apparatus” (a notion peculiar to him and quite different from the “cinematic machine”), to wanting to slip in between the real intervals of the movie to endeavor to stay in an improbable between-two impossible to fix. But with an obstinate, insistent determination, of this point receding by nature, he opened up to the destiny of a work of art that never ceased to vary its strategies so as to stand always out.

How to make an animated image come to life, and to life again, when its intended core, its motion could very well be a stasis, stillness? “The revealing heart,” as it resounds from the depth of death even at the end of the narration from which Thierry Kuntzel took his inspiration to make one hear its beat, in his installation *Le Tombeau d'Edgar Poe*. In his work, the conceptual installations, at their early stages (from 1974 to 1977) and later in a multitier series (from 1994 to 2006) of his numerous “tombs,” are intended to make the thought crop up from an experience which each piece of work, be it video, movie, or installation, tries to reach the body more perceptibly. A physical body, internal and external, made up by images, endless layers of images, as much themselves as images. But all this in the eyes of a mental body overwhelmed by the dread of images either too clear or too dark, always surmised but never known. For one cannot stand up to the image, as the image never stops collapsing over itself, one will have to turn around it and record its movement in the hope of fixing it. It is a waste of time, but surviving depends on such effort, as the

chance of an offering. The extreme position constantly granted to its viewer-visitor is the peculiar price of Thierry Kuntzel's creative visions.

It is at these mixed levels that *La Peau*, his last but one piece of work and the first to be exhibited since his death in April 2007, is crucial, for it is, for the first and only time, a film-installation—the buried unconscious and finality of each of his prior attempts. A filmic apparatus, one may say, is indeed included in the machine. A strange machine projects a live picture on a large screen facing it and from which one may catch a glimpse at the same time of the material unfolding formed by the multiple impressive loops of a 70-mm film. To catch a glimpse, for the loop motion shifting between the mechanisms of the machine is so slow that one needs to focus on the perforations to make sure one really sees it being animated. On the screen, however, the endless motion from right to left is more than perceptible: it is astounding.

What one sees in this shift defies any evaluation. Skin, the title states it, skins, since their appearances never cease to change, unfold in the style of the makimono or Japanese roll from which Thierry Kuntzel drew his first inspiration through the movie by Werner Nekes (*Makimono*, 1974). “It will hence deal with skin as with a landscape, wound and unwound: these smooth surfaces, accidents, features (grains, freckles, pigmentation, blues, old marks, wrinkles), a lunar landscape, never seen before—except in the imminence of love, of a real excess (wild).” The landscape-skin spreads, changes, and runs imperceptibly. From pale pink almost white to dark brown, all possible nuances of matter are thus suggested: from rock to grass, leather to water, marble to foliage, from so many fabrics to variations of deserts, from wood pleats to an infinity of seas. Rarely will the limit, so essential to contain between abstraction and figuration, have been touched so intimately. The world-body becomes virtual, a perception depicted to the thresholds of its visibility.

The pauses on the image or slowdown that the film can operate on its own and that the video allowed so much to extend are thus brought to a paradoxical limit in *La Peau*. In *Tu*, on the other hand, the morphing operating in a ninth screen from eight still pictures of a child produced an unrealistic illusion of a continuous film, the clear-cut intervals managed between the still pictures exhausting in a sort of *no man's land* of motion, all the more striking that it seems to produce new expressions in the child's body. Here again, a machine, this time of a unique design, enables a transmutation of photographic takes in an enigmatic movement operating continuous transitions between many a quality of skins captured as closely as possible, beyond any reference to the bodies from which they come. All these stills (eighty were kept out of one thousand) were reworked on the computer so as to blend in with one another so many unrecognizable differences and identities. One sees the paradox achieved in relation to the idea of the movie and screening reality. The motion produced is that of a purely continuous movie, that is to say with no intervals. For the first time probably (unless there is some equivalent in the prehistory of animated pictures), a screening thus manages, through direct transmission, a performance comparable in a way to those which so many experimental movies endeavored to simulate by means of a latent mechanism and which had remained unchanged since the early stages of cinema.

One is left to picture what led Thierry Kuntzel to this extreme, where the wish to think and its sensitive transmission touch the innermost core of life. The reader of *Title TK*, his great book of notes, notes from *Tu*, for instance, so much prior to the installation that will later take this title, know to what extent Thierry Kuntzel's art was aimed to be as the never-ending transfiguration of childhood wounds. A recent note, subsequent to the publication of the book (March 11, 07) thus comments his latest installation, *Gilles*, inspired by Watteau's painting, *Pierrot* (formerly called *Gilles*), recently exhibited at the Domaine Pommery (it consists of a minimal animation of the painting recomposed in a contemporary setting, but sufficient to contrast sharply with the little movement of the transposed figure of Pierrot, prey to a neutral and helpless immobility). “Gilles (T.K.), the new though the same figure of Gilles: an obvious fact comes charging across when reading *Petit éloge de la peau* by Régine Detambel, who wrote—I read the same thing many times, but this time has had a greater effect than usually—on the child in his relationship with his impossible, frigid mother, a statue—Medusa.” In the margin, one reads the words: “Medusa (The Gorgon. The paralyzing look).” The author of this book refers to the famous experience, familiar to childhood psychologists and psychoanalysts that has the mother adopt an impassible attitude in response to the child's appeals, causing in the latter an immediate withdrawal and terror. This experience is part of numerous information that led Didier Anzieu to his hypothesis of the “skin-Self”, founded on the drive of attachment to the motherly body and face, regardless of the oral drive as well as any sexual reference. The skin thus becomes both a psychic and physical envelope, a condition of the Self as a fundamental body, and hence the matrix of thought, inducing for example the idea of a film of dream, referring to both the photograph and the movie. One senses the occurrence of the virtuality of the skin-Self to the one whose research work, for many years, aimed to compare the work of the movie with that of the dream (the notes gathered in his copy of the book by Anzieu show this).

What is in this respect the very effect of *La Peau*? Using automatically programmed cameras, Thierry Kuntzel had already imagined a slow scanning of skins (Ken Moody's naked skin in *Été*, the stratified body of veils in *Hiver*, including a new recumbent effigy). However, here, the skin has become a sheer envelope, in its absolute, as though to the limit of the visible and the invisible, which is turned all-visible, as through a continuous touch, an echo to the famous formula by Valéry (“The deepest thing in man is his skin”). The paradox of a chosen machine, designed for other purposes by its inventor, but allocated here to the transformed idea of the “other movie,” is to give rise to the reality of an absolutely full, indivisible image on which the discontinuation no longer has any leverage. Here lies the importance of the absence of intervals, of the transformation of the frame into pure ideality of passing, unmarked, locatable only through an abstract calculation of time. “Zeno, cruel Zeno”: those words on which the note of intent close *La Peau* are Valéry's saluting in *Le Cimetière Marin* [*The Graveyard by the Sea*], the Greek paradox of the divisibility of time which turns “Achilles' giant stride left standing”; they ring here as the ironic reminder of a fatality that the installation has set itself as a purpose to foil. For, on the one hand, Thierry Kuntzel gives here the “filmic” to see literally and in two ways: the “filmic of future,” this open utopia as a virtuality by Roland Barthes, almost blind from his reflection on the frame, as much as the “filmic” typical of the analysis of the movie, which Thierry Kuntzel wrote when he would be “neither on the side of motion nor on the side

of fixity but *between* both.” And on the other hand, one sees very well that the very strength of this installation is to go beyond at the same time. *La Peau* succeeds indeed something unique by substituting to the running of cinema its own running of a supercinema, where the 70-millimeter film shows beautifully yet ironically the era of the all-digital, since a computer treatment of the assembled pictures can very well become its condition of visibility. What one has here is the running of sheer life, in its constantly variable flow of molecular intensities. As a result, Thierry Kuntzel has finally achieved such an image, one surmises, against the transformation into stone of the Medusa.

One last feeling is striking in the face of this projection. One knows (if not, one would have guessed it) that Thierry Kuntzel chose to appear himself in this “panoramic landscape of skins.” There where almost simultaneously he was producing with *Gilles* a massive displaced self-portrait, and as if condemned to his image, he succeeded in *La Peau* a faint self-portrait—so much more hidden than the anamorphosed image of Michelangelo’s face buried in the swirls of his *The Last Judgment*. The beauty of this anonymity is that he devotes himself to the view of a picture of human society, which the installation sets in primordial bareness. It is the “naked life” spoken of by Giorgio Agamben, but in its primordial simplicity, without resorting to metaphysics. The skin, which Malaparte wrote about: “Only skin is sure, intangible, impossible to deny.” Mixing skins of ages, complexions, races, genders, each marked by their extreme peculiarity, and all offering together the variety of the living; this picture that goes by outlining the landscapes of the Earth is that of a humanity captured in its reality as in its fundamental unreality.

(Many thanks to Corinne Castel and Gérard Harlay).

GOING PLACES SITTING DOWN*

Susan H. Edwards

Susan H. Edwards, executive director & CEO of the Frist Center for the Visual Arts, is an acknowledged expert in American art, specifically the history of photography. She is also Vanderbilt University's Adjunct Associate Professor. Dr. Edwards received her Ph.D. from the City University of New York in 1995.

* This essay was originally published by the Frist Center for the Visual Arts, Nashville, Tennessee, and by the College of Wooster Art Museum, Ohio.

*No sooner is an image presented as art than, by this very act,
a new frame of reference is created which it cannot escape.
It becomes part of an institution as surely as does the toy in the nursery.*
E.H. Gombrich

*To see a world in a grain of sand
And a heaven in a wild flower
Hold infinity in the palm of your hand
And eternity in an hour.*
William Blake, *Auguries of Innocence*

Hiraki Sawa's three-channel digital animation *Going Places Sitting Down* (2004) is a self-enclosed poetic dreamscape infused with melancholy and delight. The setting is an English bourgeois domestic interior. A child's rocking horse found in the nursery is digitally animated and transported to appear in changing proportions rocking back and forth in various surroundings throughout the three-video montage. A rocking horse can move, but only in a child's imagination does it go anywhere. However, in just over eight and a half minutes Sawa, a modern-day Jonathan Swift, takes the viewer on a journey where objects and environments shift in size and scale, making new connections frame by frame.

In the opening sequence we see a window, which is our means as voyeurs and voyagers to drop into a nonlinear narrative, a storyline that resists structure but is contained, that is grounded but celestial. Throughout *Going Places Sitting Down* the sound track's repetitive tones, which tinkle like wind chimes or a music box, are disrupted periodically by ambient sounds such as a dripping faucet or by pauses that thwart a melody, defy a beginning, middle, or end to the composition, and reinforce the nonlinearity of the visual narrative. A piano appears in one scene. In another, rocking horses seesaw on the ivory keys. Sound and image are interwoven throughout the work in the way that music and theater come together in opera, but Sawa and his musical collaborator opt for understatement rather than heightened dramatic effect.

The central panel is devoted to a tracking shot that moves from room to room. The camera holds a constant mid-range position on the domestic interior and pans steadily from room to room, catching purloined details that are periodically enlarged on the side panels. Sawa shows us that imagination is what allows us to transcend the confines of time, history, and space. In his diaries *Journey around My Room*, the French soldier Xavier de Maistre (1763–1852) demonstrates how solitude leads to an examination of what is inside and outside, what constitutes our immediate environment and what lies beyond. While under house arrest for forty-two days as punishment for dueling, de Maistre devoted himself to close examination of his environment exploring as tourist sites his bed, his armchair, the artworks on the wall, and his small library. He pondered his relationship with his valet. He observed that focus makes things strange—what is close becomes invisible, leading the imagination in unpredictable directions, into the interior where mind and body diverge. De Maistre’s metaphysical wanderings are not unique. What he discovers for himself is the simple pleasures within his grasp and that even pedestrian objects and ordinary activities possess meaning and purpose and give satisfaction.¹ Sawa provides a similar journey through an interior space that looks closely at the overlooked, bringing attention to material presence as well as worlds within.

In contrast to the single-mindedness of the central panel of *Going Places Sitting Down*, the side panels exhibit a series of incongruous environments or situations where textures and fluids are juxtaposed in discordant yet pacific realms. Rocking horses bob like seahorses in a majestic sea confined to a bathroom sink. Water, a natural enemy of paper, flows rhythmically by leather-bound books that rise like palisades, dwarfing the small boats passing below in full sail. Above the literary cliffs a camel transports a rider across a carpeted terrain into a world of displacement and substitution. These curious juxtapositions mirror dream work where fears and desires are manifested in symbolic terms.

The rocking horse is the recurring image and the unifying metaphor among the three screens. It keeps time like a metronome, rocking back and forth in the foreground in one scene and then appearing miniaturized and on the mantel in the next, only to reappear doubled and redoubled in number in a subsequent sequence. What is the meaning of this horse with no rider? Why does it grow and shrink like Alice did when she fell down the rabbit hole?

E.H. Gombrich observed that a child has no trouble making the imaginative leap from a real horse to a hobbyhorse or even a broomstick. If it can be straddled, it is a satisfactory stand-in or abstraction of reality for little boys as well as little girls.² Deborah Bright concurs with Anna Freud, who claims that the female horse craze “betrays either [the female’s] primitive autoerotic desires (in the rhythmic movement of the horse); or her identification with the mother (if she enjoys caring for the horse); or her phallic sublimations (if her ambition is to master the horse and train it).” Bright adds that males also go through horsey phases from their days on a hobbyhorse to powerful iterations of leading cavalry charges, roping cattle, and playing polo. Horses may be symbols of power (sexual or otherwise) for both sexes. Depictions of

horses without riders tend to idealize the animal’s grace and beauty.³ Sawa leaves the meaning of the rocking horse ambiguous. The back-and-forth movement is implicitly erotic, but does the artist reject the theory of infantile sexuality or embrace it? Is he saying that all fantasies, including the one he has created, are sexual in nature?

Movement in *Going Places Sitting Down* is consistently and soothingly slow, calm, and quiet. Occasionally the familiar image of a camel, elephant, or bird ambles across the screen. In Sawa’s early black-and-white videos, the artist brings to life stills from the motion studies of Eadweard Muybridge (1830–1904), giving them shadows and sending them on journeys around his apartment. Marcel Duchamp and Sol LeWitt found in Muybridge’s repetition ways to imbue pictorial space and static forms with duration.⁴ Sawa too is concerned with time, especially the time suggested by the interstices between images, voids not perceived on first examination.⁵ In her careful research of Muybridge’s motion studies Marta Braun observes that the photographer’s images are often not in sequence because either not every intended image was useable or one of the multiple cameras that had been set up to capture successive motion had failed. She contends that what Muybridge published were constructed narratives of motion portraying visible and invisible movements.⁶ By animating these static forms Sawa fills in the gaps that otherwise escape our awareness.

Sitting in Sawa’s apartment, the *mise-en-scène* of the artist’s early work, one is immediately aware of the interior life of the artist. Model airplanes that appear in *Going Places Sitting Down* as well as in several of Sawa’s early videos have lost their sonic powers. Sitting on shelves they allude instead to a child’s fantasy of his toys coming to life at night after the lights are off and the adults are asleep. A native of Japan, Sawa is a 2003 graduate of the Slade School of Fine Art, University of London. For all his worldliness Sawa remains in touch with the innocent personification of play. His whimsical view of his own surroundings demonstrates how the means of representation used in play can be analogous to that of dreams and wish fulfillment.⁷

Freud tells us that we can find the first traces of imaginative activity in the absorbing occupation of a child at play, for a child creates a world of his/her own by rearranging things in a new way that suits him/her better than reality. The child takes the play world seriously but has no trouble distinguishing play from reality or playing in front of others. As adults we abandon play because we are self-conscious playing make-believe in front of others, but our mental life does not give up play easily. Imagination takes over and replaces the pleasure of play with the pleasures of creating fantasies and daydreams. Works of the imagination such as poetry or art, like daydreaming, are continuations of and substitutes for the pleasures derived from play during childhood.⁸

³ Deborah Bright, “Horse Crazy,” *Horsetales: American Images and Icons, 1800–2000*. Exhibition catalogue, Katonah Museum of Art, 2001.

⁴ Rebecca Solnit, *River of Shadows, Eadweard Muybridge and the Technological Wild West* (New York: Viking, 2003), 293.

⁵ Hiraki Sawa, interview with the author, London, March 19, 2005.

⁶ Marta Braun, *Picturing Time: The Work of Etienne-Jules Marey (1830–1904)* (Chicago: University of Chicago Press, 1994), 254.

⁷ See Melanie Klein, “Personification in the Play of Children,” *International Journal of Psycho-Analysis* 10 (1929): 193–204. Reprinted in Melanie Klein, *Contributions to Psycho-Analysis, 1921–45* (London: Hogarth, 1948).

⁸ Sigmund Freud, “The Relation of the Poet to Day-Dreaming, (1908)” in *Sigmund Freud Collected Papers* Vol. 4 (New York: Basic Books, Inc., 1959), 173–83.

¹ Xavier de Maistre, *A Journey around My Room and A Nocturnal Expedition around My Room*, trans. Andrew Brown (London: Hesperus Classics, 2004).

² E.H. Gombrich, *Meditations on a Hobby Horse and Other Essays on the Theory of Art* (Chicago: University of Chicago Press, 1963), 1–11.

Sawa is part cosmopolite and part gamin. He literally toys with the norms of time and space to defy visual logic. In *Going Places Sitting Down* he takes us on a journey, down a rabbit hole where the unexpected takes place, where growing up, or down, is turned around. When Charles Dodgson (aka Lewis Carroll; 1832–1898), the shy Oxford mathematician and amateur photographer, arrives at the end of his story *Alice’s Adventures in Wonderland*, he has the heroine’s sister wake her. “Oh, I’ve had such a curious dream!” says Alice. Alice recounts her dream to her sister before running home for tea, to the home of her college professor father, his wife, and their children—one rather like that pictured in *Going Places Sitting Down*. Alice’s sister begins to go over Alice’s dream in her head. She daydreams about the places she will go and whom she will meet. She then imagines a time in the future when she and Alice will tell other children about these dreams while longing for their past childhood.⁹

Alice’s sister shows us how dream work is layered and contradictory. Our dreams reveal anxieties as well as wish fulfillment. For all the allusions to pleasurable experiences given in *Going Places Sitting Down*, the absence of human interaction is palpable. De Maistre turned isolation into a rewarding and reflective experience. He used his time alone not only to find a new appreciation for the world around him but also to examine the nature of his being and his relationships with others. Alice’s sister laments the loss of her childhood while she is still living it just as a mourner suffers a private loneliness while grieving the departed. Photography and, by extension, film and video are linked with melancholy and loss in various ways. They document past moments that cannot be recovered. They hold cherished memories.¹⁰ As each of the three channels of *Going Places Sitting Down* fades to darkness, we are left to ponder what or who is absent. What do we long for in memory? Sawa takes us around the world in eight and a half minutes. He reminds us of the pleasures of seeing the world through the eyes of a child as well as the wonders of solitude and dreaming.¹¹

⁹ Lewis Carroll, *Alice’s Adventures in Wonderland & Through the Looking Glass* (New York: Bantam Books, 1981), 95–97.

¹⁰ Christian Metz, “Photography and Fetish,” *October* 34 (Fall 1985): 81–90.

¹¹ Freud, “Mourning and Melancholia (1917),” 152–70. See also Daniel Lagache, “The Work of Mourning: Ethnology and Psychoanalysis,” in *The Work of Daniel Lagache, Selected Writings* (London: Karnac Books, 1993), 15–29.



TRILOGY OF FAILURE

Anselm Franke

Anselm Franke is a curator and critic, who lives in Berlin. Since 2001 he has been a curator at Berlin's KW Institute for Contemporary Art.

Julian Rosefeldt's work investigates the rituals, structures, and absurdities of everyday life; it bears witness to a rationalising view from a distance and a precise gift of observation akin to the objectifying methods of the natural sciences. The investigation which is carried out and retraced in the work itself consists in a persistent articulation and extrapolation of both unconscious and well-known stereotypes and routines of everyday life. In terms of content, the results of this rationalising investigation can be classified in two categories. For one, Rosefeldt exposes nonsensical and absurd elements in the logical and logistical processes of everyday life: he discovers irrationality within rationality. For another, he designs the opposite scenario: in authentic, irrational human expression, he emphasises the serial, mechanical, and automatic elements. His work thus centres on the paradoxical image of society as an organic machine.

Julian Rosefeldt's early work was marked by the rationalising answer to this *paradoxon* image. The attempt to understand society as an image machine can be summarised in the question: "How does it work, what is its structure?" Its particularity calls for an archaeology which determines the cement between the individual devices that make up the machine: what is it that keeps the individual parts together, if it is obviously not an "inner tie", unless God were a machine? In the academic discourse of recent years, this question has been discussed not least in the shape of visual culture criticism, in which the production of cultural meaning appears as a "glue" (of the brand "meaning", "significance," or "emotion") between basically autonomous data, devices, technologies, and layouts. Around the turn of the millennium, there appeared indeed a sudden and unfamiliar identity between academic discourse in culture and media criticism, and artistic practice which took an archaeological approach to the media. As in the case of a number of artists, this interest was reflected in Julian Rosefeldt's compilation and structuring of found materials: for *Global Soap* (2000) he compiled hundreds of excerpts from daily soaps worldwide, which he catalogued, as in an atlas, according to topoi, solemn formulas, and standardised gestures.

The result of *Global Soap* is not lacking in a certain humour—precisely because it exhibits the mechanical reproduction of emotions, of stereotypes. Yet this humour remains subordinate to the academic interest, which advances the compilation as an object of study and piece of evidence, so to speak.

Julian Rosefeldt's focus has hardly changed in recent years, but his artistic methods have: from an academic collector and organiser, he has developed into a director who works with characters—stereotyped social groups at first, then individual characters. This step reflects the shift in focus within the media-archaeological postulate described above: it is not meaning which is the organic element in culture, the glue which fits the data and devices of the cultural machine together. Instead, it is the mechanical element which breaks into the dynamics of life, culture, and meaning, structures them and thus gradually submits them to its regime. By reversing the critical gesture, humour has come into its own in critical discourse: humour, they say, brings a certain truth to light. The truth of humour, however, differs from the truth of critical discourse. The truth of humour is not static or unreal, but dynamic, temporary, affirmative, and invulnerable. The Latin root of the word humour literally means moist, liquid, and it is hardly far-fetched to set this meaning against the media-archaeological metaphor of glue.

According to Henri Bergson's theories on the mechanical elements which encrust life, humour is to laugh about both the stereotypical and the nonconformist, and therefore asocial, behaviour of others. This postulate is confirmed by the tradition of clowns and comedians, in particular by the "kings of comedy", by invented characters such as Charlie Chaplin and Buster Keaton. In their early films, we become witnesses to a repeated, mechanical ritual of bodily failure. The humour of these films originates not so much in the plot, i.e., failure to come to grips with certain situations. Even before the plot begins, humour is predetermined in the character, because the character is foiled by the basic principles of a living body in society—mobility, adaptability, the ability to follow the flow of life and society. The body of the humorous character is unadapted, unwieldy. It is a machine which fails to produce "normality", which is incapable of socially befitting behaviour. Laughing about the body is a social corrective, a punishment according to Bergson, which reproduces social norms and the balance of power; but above and beyond the humorous character, it is also laughter about forbidden knowledge, about watching society at work—an insight into social structures which exposes their codes of conduct and institutionalised inequalities.

Humour and slapstick in *Trilogy of Failure* (*The Soundmaker*, *Stunned Man*, and *The Perfectionist*) are therefore a logical consequence both of Rosefeldt's earlier work, and of the tradition and laws of humour itself: the careful observation and investigation of the mechanisms of life and everyday life reveal the sphere situated between society as a machine and dynamic life, and this sphere can only be represented in stories of failure. The mechanical element as the origin and agent of humour—this also holds true for Julian Rosefeldt's newer work.

To the extent that Rosefeldt has de facto become a director of slapstick with his recent work *Asylum* (2001–02) and in particular *Trilogy of Failure*, the object of his work has also shifted. The paradox of irrational and mechanical forces in everyday life is no longer a means of reflexive criticism expected to illuminate the blueprint of society. Instead, every single element of the blueprint becomes a tool that produces certain actions and scenarios, which Rosefeldt now

takes in the literal sense. In doing so, he creates consistent universes of images, highly metaphorical and symbolically overburdened, but also of a mechanical sobriety which insists on their precise, academic experimental arrays. The scenarios thus created no longer draw their aesthetic and dramaturgic force from "worldly", discursive elements, but are complete autopoietic systems which produce and reproduce their own elements.

The formal "framework" of the system is the stage. If a stage appears as the scene not of theatre, but of a video installation, it becomes an even more impressive metaphor, a likeness and laboratory for symbolic lifeworlds: living rooms that stand for "accommodating yourself", workplaces that stand for social role images. What distinguishes them from the theatre is the camera, which permits the introduction of a further level of reflection between the events on stage and the viewer, a level which the theatre does not permit in this way: the instance of observation. In *Trilogy of Failure*, the stage scenarios turned *tableaux vivants* are ultimately connected to the camera's line of vision, creating a closed, controlled universe of onion-like structure, placing next to the protagonist his alter ego, and next to both the first-order observer in the shape of a horizontal camera, and above these the second-order observer in the shape of a vertical camera perspective, and so on. This is reminiscent not least of the structure of films such as *The Truman Show* or the first movie of the *Matrix* series: each universe of perception is enclosed in itself and appears as a complete reality. However, what is purposely absent in Rosefeldt's construct of camera realities is suspicion and desire for knowledge, escape from Plato's allegorical cave and the TV containers—his work embraces the principle: the system is the system. By using the stage as the scene of self-reproducing systems, Rosefeldt takes the opposite road from many theatre directors and performance artists of the past decades, who repeatedly rebelled against the "fourth wall" and in so doing made suspicion, in the place of illusion, the fetish of a projective realism. Rosefeldt, in contrast, closes off the stage, seals it, turns it into an autonomous space. (In formal terms, the closed loop has been the preferred tool in the video art of the past decade to produce this effect of a metaphorical "autonomous space".) Only an inkling of this can be discerned in *Asylum*; although the work has an autonomous framework, its content remains built on everyday and political stereotypes which, as the external precondition of the events on stage, are not yet incorporated into these events—the snake has not yet bit its tail. The characters of *Trilogy of Failure*, on the other hand, the Soundmaker and the Stuntman (stunned man), create this state; they are the truly auto-nomous "inhabitants" of their self-created world, a system defined by the body and the feedback of its senses (which are therefore agents of the system). Niklas Luhmann describes the process as follows: "The self-observer carries out what he observes, and that is his reality. There are no more external criteria."

Absurdity is often expressed not least in amazement, amazement at the fact that something works at all, although all probability contradicts reality: the battle of the protagonists of *Trilogy of Failure* for and against the machine vs. life is not only a clownish Sisyphus story. Beyond and above clownish humour, the work also expresses the Kafkaesque and absurd dimension of the Sisyphus myth. The familiarity of the clown and the uncanniness of the godly and the bureaucratic are

in balance, so that in the end, there really is no story anymore. The stage turned autonomous as an autopoietic system tells the mythical story of Sisyphus devoid of content, as a completely empty structure—a story of the balance of powers, the balance of the codependent, contradictory energies of destruction and creation. One might almost discern a hint of imported Asian philosophy. However, the story which the *tableaux vivants* of *Trilogy of Failure* are really telling as systems is no more and no less than the story of the stability of each and every system, the story of the mutually dependent antagonism of life, which wants to break out of its bounds, and the mechanical forces, which want to become a machine.

THE NON-CINEMA OF MILTON MARQUES

Marília Panitz

Marília Panitz holds a master’s degree in Contemporary Art: Theory and History of Art from the University of Brasília. She is a curator and has been a lecturer at the University of Brasília since 1999.

I, cine-eye, create a man much more perfect than the one who created Adam; I create thousands of different men according to different drawings and preestablished schematics.
I am cine-eye.
I take the arms from one, stronger and more capable, the legs from another, better built and faster, the head of a third one, prettier and more expressive, and through the assembly, I create a new man, a perfect man.
*Dziga Vertov*¹

I have to create very personal technical independences so that the ideas are always challenging and maintain this technological precariousness. If I see something work, I am unable to contain the need of transferring the anguish of an improvisation to the gears, cables, and pulleys.
*Milton Marques*²

The magic of cinema was manifested by the astonishment, there, at the moment of sedimentation of the belief in progress, in the industrial civilization, so well represented by the locomotive... The one that launched itself over the unwary viewers in the historic Lumière brothers’ presentation. The reproduction of motion was something quite new at the time.³ That event unleashed the production of moving images. Narratives would never be the same again. To beyond the pages of the books, which required the complicity of the reader, the cinema inaugurated the set up and presented “in an act”⁴ the temporal and spatial compression/dilation never experienced before. Nothing perceived anymore with the phantom-like invasion of the mnemonic images.

¹ Passage of the “Kinoks Revolution” manifesto, published in 1923 by Vertov, his brother, and his wife, the “Council of Three.” In Russian, *kino* means cine, and *oko*, eye. Vertov’s films that most directly approach these issues are *Man with Movie Camera*, 1929, and *Cinema-Eye*, 1924.
² Milton wrote me this message when I was working, together with Gê Orthof, as curator of the exhibition *Centroléxcêntrico*, in which he participated in 2003, together with another five artists: Andrea Campos de Sá, Eduardo Frota, Jailton Moreira, Regina de Paula, and Walter Menon.
³ Of course, the photography showed such a possibility in the research conducted by Etienne-Jules Marey and Eadweard Muybridge. Or in the magic lantern. But that was something else: it was not a rational-articulation operation—between the eye and the brain—that built the motion presented with its power in the succession of pictures. That was an invasion of the glance by the light emitted from the projector. And there it was, powerful, invading the audiences’ imaginary.
⁴ In an act, mentioned here in the sense of significant production at the moment of the performance, in other words, in a significance process as opposed to the given meaning (or even the signification).

Milton Marques’ work certainly dialogues with cinema. Maybe with its reverse. The deed (effect) of “exhibiting” the precariousness of the representation, which presents itself through the viscera of the machine that enchanted the spectators at the Éden theater in 1895. The idea of a certain anti-idealism that occurs in the pioneering thought of the constructivist and surrealistic films. The image, in his works, is “inhabited” by the motion, that is, it is invested of such a quality by some mechanism incorporated later on, in a gear built from the technology scrap. Because the basis of its poetics resides in the reconstruction of the machine with its remains. In what it fails and becomes the mirror of the human being.

Take 1

A flip book not activated by the fingers of the hand, but rather by a small device with a circular motion⁵ driven by the motor of an orange squeezer. The illusion of motion is simulated as the pages are turned by a metal rod. And what moves before our eyes is the artist’s face. A self-portrait in motion? To him, it is not the case. The emphasis is on the mechanism. The character that moves is the one at hand, its mirror. And there is an issue that reinforces the idea of the technological advancement reverse—like a daydream around the “after the end of the world”: The image originally captured in video, with its motion already conceived, is decomposed in frames, printed on paper, and recovers its mobility through the precarious mechanism. This is where it denaturalizes itself. This is where it comes to us with its ghost condition. This is a two-way street showing the genesis of recording events: A representation that turns around itself. What good would a machine be if it freezes the motion obtained from the shooting and then resumes that motion by putting all still frames together—which must be done through the observer’s eyes? As a comment, perhaps. A reflection on the status of such image that is, ultimately, the sum of many and, therefore, of none in particular.

Take 2

A precarious cinematograph activated by a coin (which, anyway, does not feed it as it falls in a basin of water after activating the device, reminding us of the wishes left in the bottom of fountains all around the world and which is depicted here in its poorest version). The lens, through which we can watch the film, is part of one of these old instruments for showing slides before being placed in the carrousel to be projected. The film, nonetheless, can be seen throughout its course through the gears that make it run—viscera exposure. This way, we see the moving image through the lens and the frames, one by one, in their course towards deceiving the eye (which makes us fill in the gaps and read the action). Everything is revealed: that is how it’s done, don’t kid yourself! Or... Or get to know how the deceit

⁵ This mechanism imitates the zoetrope or the praxinoscope principle, both precursors of cinema.

is created. And the artist intervenes on the film with a pen. (Re)writes the film with words⁶ and skits, short interferences that redirect the sense of the film (and isn’t that what it is about after all?).

Marques seems to propose cinema pedagogy by dismantling the form. Indications, punctuations, ways of usage, and an operating procedure that is only triggered by the act of depositing the coin on a “no-return” basis. Recurring in the artist’s work, this appeal to a second glance that seeks its details, that generates the bother of unveiling of the mechanisms and their frailty, is shown here by the unbalance (in terms of dimension) between what the moving image retrieves and the apparatus set up to project it. It “steals the scene.” It becomes the protagonist of what it should serve as a medium.

Take 3

A pine box, those used to pack fragile objects, food. In sum, a crate: seals and allows to be seen through the chinks.⁷ Cheap wood, found at the grocery store. This is the principle of Milton Marques’ other projector. When put into action, it lets the light escape instead of targeting it on the lens. Inside the box/crate, the core of a slide projector. When it is activated, a sound is heard and it recalls a super-8 projection. A paradoxical object that makes us see motion in the succession of still images (and isn’t that what cinema is about?). Bioy Casares reminds us, in his *The Invention of Morel*, that: “...in our incapacity of seeing, the movements of the prestidigitator are converted into magic.”⁸ The image is once again that of the artist. But there is something of archaic in it. We see a present portrait, but we can read a certain old quality, a wear operated by time. And there are only two images that alternate and perform motion. This object/projector seems to gather the principles of Marques’ (non-)cinema: the machine, dysfunctional by constructive option; the shift between the still and the moving image—one takes the place of the other; the presentation and the simultaneous emptying of the self-portrait—one that could be anyone and this way it dialogues with other contemporary portraits, although it does not introduce itself as such (and makes it difficult for the reader to recognize this status); the eminence of the rupture, the interference of chance, the complete distancing from precision; an instability in the projection due to the effect of the film, the light or the speed of the apparatus, causing the impression of a certain phantasmagoria, of images that transport one to an imaginary of dream, of memory under construction.

The way that those “watching machines” are built shows that the artist seems to associate, as a characteristic intrinsic to the object, a nearly vanishing of the projected image. And an invasion of the written word as a resistance to the

⁶ About the use of the word, Marques once stated, “Always adapt. I do not doubt the capacity of words for awakening or displeasing senses. I always get the idea that without words it is possible, but with words things have more potential.”

⁷ Or, more specifically, a box of grapes.

⁸ Adolfo Bioy Casares, *A máquina fantástica* (Rio de Janeiro: Expressão e Cultura, 1974), 85.

fluidity of the motion. These characteristics can be noticed not only in the objects that dialogue more directly with the cinema. It is present in the miniature lens that goes through a text background and highlights the letter of the word, stealing its meaning. It is also in the altered odometer, converted into an occasional builder of expressions. It is in works such as *Farol*, from 2003, an installation with the projection of infrared lights over the white wall that hide phrases also written in red and that can only be read when the fruition agent interposes itself to the ray-emitting machine to make a shadow and reveal the letters. It appears in his two works exhibited in the 26th Bienal de São Paulo or in his *Lua*, from the 5th Mercosur Biennial. It also gives the logic to his work produced for the last MAM Panorama in São Paulo, (*Contraditório*),⁹ where the images projected on the wall are almost flashes: one must see and see again, and again, to construct, between the eye and the brain, the contours of what we only capture as light. And there is his recent series of books, one of which is a book-projector, or *Livro-Cinema* from 2007. Incrusted in the *Tratado de Terapeutica Clinica*, in its volume *La Arte de Formular El Aparato Circulatorio del Corazón*, he spits images through the spine—which are passages from the book itself—and shelters the instruments in the cut up pages that form the box-receptacle for it (the same way weapons are hidden in old suspense films).

His most recent project is a steam projector. Installed based on a cylindrical pipe positioned vertically, it has three image stages: the written text (and here the artist points out the quality of the writing as a drawing, as letters, as a significant power, maybe); the second, containing the image or even the three-dimensional object that will be projected; and the third, where the lens is covered by droplets resulting from the steam condensation. The outcome is the fusion of the three stages in a single image projected on the ceiling, or on the wall, with the help of a mirror that redirects it.

Marques seems to put himself in a line of poetic thought that pays tribute to the chaotic production of a Jean Tinguely, gathering remains in unending and functionless mechanisms, pure random motion—the metamechanisms¹⁰ as they were called. They echo his satire of the unrestrained production of material and disposable goods, objects made indispensable by a discourse that has nothing to do with the needs of society.¹¹ On the other hand, they benefit from a logical structure that dialogues with the exactness of Abraham Palatnik’s kinetic objects. It is the conjunction of the mechanical engineer’s knowledge with the artist devoted to the abstract art that drives Palatnik¹² to conceive his works that articulate magnetic fields, electricity, light, and color. Marques takes from there the physical possibilities of the materials and their greater potential achieved by the action of the motors, many of which chosen by their function

⁹ The 26th Bienal de São Paulo, curated by Alfons Hug, 2004; the 5th Mercosur Biennial, curated by Paulo Sérgio Duarte, 2005; and Panorama, curated by Moacir dos Anjos, 2007.

¹⁰ Metamechanics has a specific meaning as far as art history is concerned, as a description of the kinetic machine-sculptures by Jean Tinguely. This name can also be used and can even originate from Dadaist works that came before them and with which they clearly dialogue.

¹¹ Maybe here Duchamp and his rotoreliefs should be mentioned, simplified antecessors (in terms of mechanism and not of concept) of this operation that, first, put in doubt the issue of the conquest of motion, between the running of the eyes and the drive of the machine (let us not forget that they were driven by a record player).

¹² Palatnik, before becoming an artist, graduated as an engineer specialized in explosion motors while he was still living in Israel. At the same time he was attending the engineering course, he started taking drawing and painting lessons. Once back to Brazil, he has closer contact with Mário Pedrosa and Grupo Frente and begins building his “cinechromatic machines” that later evolved into the “kinetic objects.”

of causing repetitive, circular, pendulum motions. All at the service of small images, apparently causal, resisting to interpretations. Fortuitous appearances.

That is where we can locate Milton Marques’ (non-)cinema. Also dialoguing with Hélio Oiticica and Neville d’Almeida’s quasi-cinema.¹³ Resistance to the image-show (cinema as a show), Marques’ cinematic objects require attention from the glance to the shapes of their generation and to the infirmity and frailness of their production. It is not about being delighted with the succession of meanings producing a narrative, but rather from their articulation with the desire of making them float in front of us. Maybe caught by the corner of the eye.

¹³ His *Cosmococa – program in progress* installations with slide projector and sound track shown in settings with hammocks and objects. It is interesting to think about the “frame-moments” and the nonnarrative character of the images, captured from the press and reworked with cocaine lines.



LIGHT-BULB TAP DANCE

Rubén Ramos Balsa

Rubén Ramos Balsa was born in Santiago de Compostela, Spain, in 1978. He studied fine arts in the Faculty of Fine Arts of Pontevedra, University of Vigo, 1996-2001. He carried out his Doctorate studies in the field of “art forms as possible constructions” at the University of Vigo and at the Universidad Politécnica de Valencia, 2001-2003, and underwent postgraduate studies on interinstability, creation, and digital culture in Pontevedra, 2004. His works have been shown in exhibitions such as *No principio era a Viaxe*. XXVIII Bienal de Pontevedra (2004); ARCO 05; Galería Fúcares, Madrid; and The Venice Biennale – 52nd International Art Exhibition, Spanish Pavilion.

In a section of my work I merrily propose reorganizing the elements involved in the representation process. The entire History of Art itself may be conceived as the continuous transmutation of a repeated projection system, in which the elements of focus, object, point of view, and surface are alternately combined in space, leading to variants of the various plastic representation systems. The origin of painting itself takes into account this projective essence, as defined by Pliny the Elder, in his *Naturalis Historia* [*Natural History*].

In this sense, the contemplation phenomenon as a higher level of the perceptive activity is said to depend on how sophisticated the combination of these elements is and on its ability as a whole to induce in the spectator a sort of sensory-motor isolation, which is always necessary to reach this contemplative state. This is why, in this concrete case, the pleasure we experience while looking at the *light bulb* is due to its iconic simplicity and its autonomy as an object, which emerges as a random element in a relevant place, performing its function. Above all, however, it is the introduction of some of these elements of the projection system—and here lies the plastic intervention—that results in the aesthetic experience.

Firstly, the spatial position of the object, which forces us to look upward, is added to the scalar relationship between the spectator and the object. A small object above our heads refers us to an ancestral position, where the zenithal view of a small object not only defines its size, but also its proximity. In other words, a small object is not only small, but it is also far away. The relativity of the distance vis-à-vis the scale involves the rational notion that objects become smaller as they are farther away. In some way, this sensation is present here because of the spheroid and luminous form, which refers us to the bodies of the celestial dome. The light bulb is a totally curved body. The only straight line possible is that of the cable from which it hangs, and that which hangs is shown to be somewhat weightless. Nam June Paik described this idea very well when explaining that our first electric light bulb was the moon, and that maybe this technological inversion brought back the monumental and totemic notion of television sets as part of a sense of ritualized vision. With the projection of the feet tapping over us, a standpoint inversion is also produced. The feet are over our heads, the floor is above us. Here, we can say that what is above is below, in the same way ancient cultures perceived the representation of heaven.

Lastly, the light and shadow of the projection leads us to ponder about the intermediate body. The one who generates the action and whose only possible view is the white surface of the light bulb. This may be the element upon which the entire representation ends: dimension and surface. This is not only based on the Warholian notion that all content and power resides in the surface—after all, the only experience possible takes place on the superficial limit, which implies the perception of three-dimensional bodies—, but also on the emergence of the interior-exterior concept that has resulted from three-dimensionality: the exterior, as the place of the observer, and the interior, as the inaccessible content of the shape. Finally, we cannot go beyond this superficial veil which prevents us from seeing the animated body inside the light bulb. This is why the experience is always intuitive, in the same way that dancing is as an expression of a ruled temporality, the autonomy of which depends on this absent body.

OTHER NARRATIVES

Katia Maciel interviews Rosângela Rennó

Katia Maciel is an artist, a researcher sponsored by the National Council of Scientific and Technological Development (CNPq), and a professor at the Communication School, Federal University of Rio de Janeiro (UFRJ). Among her published books, we highlight *Transcineas* (2008), *Redes Sensoriais* (in a joint work with André Parente, *Contra Capa*, 2003) and *O Pensamento de Cinema no Brasil* (2000). Katia Maciel makes films, videos, and installations and her works have been shown in exhibitions held in Brazil, England, France, Mexico, Germany, and China.

Rosângela Rennó is a visual artist. She lives and works in Rio de Janeiro. She holds a bachelor's degree in architecture from the Federal University of Minas Gerais (UFMG); a bachelor's degree in visual arts from the Guignard School, Belo Horizonte; and a doctor's degree in arts from the School of Arts and Communications, University of São Paulo (ECA/USP), São Paulo. She participated in several international exhibitions, including *Aperto93*, the 45th Venice Biennale (1993), 22nd Bienal de São Paulo (1994), *Insíte97* (San Diego and Tijuana, 1997), Brazilian Pavilion, 50th Venice Biennale (2003), Artes Mundi Prize, National Museum of Art (Cardiff, 2008), Prospect – 1st Biennial of New Orleans (New Orleans, 2008).

Katia Maciel: Some of your videos question the narrative issue, such as *Espelho Diário* and *Febre do Sertão*. How do you think of this relation in your work?

Rosângela Rennó: I think that my option for video—when it happens—it happens exactly because of the need for a special treatment of the narrative, which is denied or made difficult to achieve with photography due to its intrinsic characteristic of discontinuity. The continuity and fluidity of the narrative may be the elements I most seek in video. Therefore, video would be, to me, a widened photograph, stretched in time. And that becomes even more evident in video projects where the narrative is not as important as the widening in time, as in *Frutos Estranhos*, for example.

K.M.: Could you comment on the relation your work creates between memory and archive?

R.R.: That question cannot be answered in a single essay, let alone in one paragraph... So, summarizing what is impossible to summarize, I usually say I rather treat the amnesias, so much more frequent and recurring in our country and so equally more related to the reasons and procedures of the archive. Exactly for liking more and being more concerned with the forgetfulness than with the memory, I say I always try creating projects based on the idea of archives that keep active or that at least show some more pulsation for transformation, growth, ordering, than those that do not appear to have any possible order, since they do not have a defined content. In a country where the future is constantly retraced, there is very little time left over for maintaining the past and its witnesses, that's why the archivists have to be creative.

K.M.: In the installation *Experiência de Cinema*, you create a device that simultaneously relates with experiences of the pre-cinema and the post-cinema. How do you relate your work with cinema?

R.R.: Cinema was born from the desire of representing images in motion or the desire for motion within the representation. Physically, conventional cinema is possible by the fast succession of still images, in other words, photographic images. Nevertheless, physically as well, it is an illusion of motion on a wall or screen. That is the magic that interests me. Digital images are more complex in their origin and only about one hundred individuals get involved

with the magic of handling them. The other millions of individuals, that enjoy them, do not reach the dimension of their “physicality,” even because digital images were not made to be seen as magical, on the contrary, they were created to be seen and manipulated in a banal, practical, and fast way. To put it briefly, they are produced in a banal, boring way, lacking mystery, and they are discarded in the same way. I always like to think about how much magic I can add to the contemporary image, to take it away from the same old banal thing.

K.M.: Many contemporary installations generate new relations between photography and cinema. What works inspire you today?

R.R.: Those in which other senses are activated in addition to the sight. Works that deal with taste, smell, sound, texture, and tact—even if only virtually.

SOLID FILMS*

Interview by Tyler Coburn with Anthony McCall

Anthony McCall Born in the UK in 1946 and resident in New York since 1973, Anthony McCall is known for his solid-light films, a series of sculptural installations that began in 1973 with *Line Describing a Cone*. Recent solid-light works include *Breath*, *Between You and I*, and *You and I, Horizontal*.

Tyler Coburn is a journalist and artist and lives in New York. Tyler's artwork spans video, photography, performance, and sculpture. Tyler holds a BA in Comparative Literature from Yale University and is a contributing editor to *ArtReview*.

*This interview was first published at www.kultureflash.com.

Tyler Coburn: How do you find the reception to your work has shifted?

Anthony McCall: In the 1970s the work I made was shown mainly to other artists and filmmakers. If you went to any avant-garde film screening, I would say that three-quarters of the people in the audience were other filmmakers. It wasn't really a general public. That created something of a crucible, because we were closely involved with one another and one another's work. In London there was the London Filmmakers Co-op up in Camden Town. Here in New York there was the Collective for Living Cinema, Millennium Film Workshop, and Anthology Film Archives.

TC: I'm very interested in the rise, over the past decade, of the category, "artists' film and video", which is different from that of experimental or avant-garde film and video, and which has ties with galleries and museums. In a talk you gave at the Whitney in 2001, you mentioned that, even in the 1970s, there was something of a rift between the two realms. It seems like you were circulating within an avant-garde film and video community in that era, whereas now your work has become emblematic of exhibition-based installation. Presumably a lot of this has to do with the people who are currently championing your work.

AM: The centre of gravity has shifted in the art world, such that time-based work—video being one of them—has become one of its central discourses. That's happened in the last ten or fifteen years. Despite being shown in some large exhibitions like the 1977 Documenta, work like mine back then was outside the gallery system. But the shift has changed things and my early work has been absorbed into the art world as part of the history of video and installation. But I'd want to note that there is still a separate avant-garde film community, and it's one that maintains an uneasy relationship to the moving-image culture within the art world.

TC: Is there a preferred context? When *Line Describing a Cone* was installed at the Whitney [for *Into the Light: The Projected Image in American Art 1964-1977*, 2000–1], I believe it was the first time the work was installed for such an extended duration.

AM: It was certainly the first time that I had shown *Line Describing a Cone* as an installation. However, the idea of installation wasn't in itself foreign to me. In the 1970s, three of my films were deliberately structured and thought of as extended-duration pieces that occupied the space continuously. For instance, *Long Film for Four Projectors* [1974], *Four Projected Movements* [1975], and *Long Film for Ambient Light* [1975]. It was during this period that I first developed the idea of the 'cycle'—the cycle being a kind of continuous 'tidal' structure that ebbed and flowed.

TC: Even as early as some of the *Fire Cycles* [1973–4], it seemed like you were experimenting with extended duration. Some of these works were twelve or thirteen hours.

AM: That's right, which in a way was my testing out the ideas that would then be incorporated into *Long Film for Four Projectors*. And when Chrissie Iles proposed showing *Line Describing a Cone* at the Whitney, she was quite open as to how we might show it. She said, "Look, we can show it at certain specific times, but what if we were to show it continuously?" I was quite resistant at first to the idea of looping it, because I had felt that *Line Describing a Cone*—rather uniquely out of all of those films of mine—had a very clear, simple, narrative structure: it declared its purpose and, by the end, it has realised it. But in the end that is what we did. The experience of the work as an installation is quite different from seeing it once though as part of an assembled audience. But I came to appreciate the improved access to the public and also to realise that there were now two viable ways to present the same piece. It wasn't a question of one or the other.

TC: And when you first exhibited it in the 1970s, what was the normal context or duration?

AM: In the 1970s it was normally shown to an assembled audience, typically in the evening. The audience would assemble, the projector would be organised, the room would be made dark, and the film would be shown once. Everything was rather improvised.

TC: Were these theatre-based contexts?

AM: No. From the start the films were intended to be shown in empty spaces, without a projection room, a screen, or rows of seats. Just a large empty space.

TC: You've talked about these seven works from 1973–1975 as a series. Did you know, going in, that there was a specific number you wanted to make?

AM: No, I didn't know in advance. I pretty much followed my nose when I was working, but after making *Long Film for Ambient Light*, I did feel that I had completed a body of work. Aesthetically, I had also put myself into a bit of a corner;

the strategies of deconstruction and reduction sometimes take you to places where you have little room to manoeuvre. I knew that I was doing it with *Long Film for Ambient Light*. But it was also the right time for me to pause, and I began working collaboratively for a few years. I did assume that I would return to this particular form again, but one of the things that had become insurmountable was the problem of visibility. When the films were shown in downtown lofts and rough warehouse spaces, the films were visible essentially because the spaces were full of dust. And of course, people smoked. But once they got to museums or kunsthalls or biennials, visibility became a major problem. And I tried various things—I experimented with charcoal and incense, for example—but they were all very unsatisfactory. So I had thwarted myself in some way: I knew that I had created a form that suited me; yet I didn't see how I could get around this fundamental issue of visibility. Later, during the 1990s, the first off-the-shelf fog machines were becoming available, which removed the problem entirely. This made a return possible, and a few years later, I did in fact, begin again.

TC: Beyond the practical reasons for why you stopped the solid-light series at that point, it strikes me that *Long Film for Ambient Light* is a very appropriate—if temporary—conclusion, insofar as the work isn't reliant on the presence of particulate matter or a projector. In a sense, you were able to produce something that didn't entail any of the units of projection, and yet fell in suit with the agenda of the rest of the solid-light films.

AM: I think that's right. Aesthetically, it was a time of distilling, of rendering down, and I was certainly always searching for the ultimate film, one that would be nothing but itself. *Long Film for Ambient Light* was continuous with the earlier 16mm pieces: it existed in the present tense, the projected event unfolded within the space that it shared with the audience, and it was based on light within a durational structure. All it had shed was the machinery and the optics of a film projector. At the time, despite the fact that I had obviously backed into three-dimensional and therefore 'sculptural' space, I understood these ideas essentially in relation to 'cinema'. But over the past six years, I've become more consciously interested in the way that the cinematic and the sculptural can inform one another. I'm interested in the question of whether or not I'm practicing sculpture, and indeed what a sculptural practice means within an era of information and virtuality.

TC: When you say that you now approach the current solid-light films, which you're making digitally, with an eye towards their sculptural dimension, how is that manifest?

AM: Well in the 1970s, I was working with sets of ideas about duration, the creation of 'an audience', the apparatus of projection and exhibition, temporal structure, and so on. The approach to form and to medium was straightforward and materialist. The approach and the titles of the works reflected this: *Line Describing a Cone*, *Four Projected Movements*, and so on: simple and descriptive, and very much a part of the temper of the time. I've brought some of this approach forward into the present and I still have a central interest in duration as central problem, but whereas for me in the

1970s these ideas were connected to aesthetics, now they seem more connected to mortality and the body. If you start thinking about representing the body and you are working in three-dimensional space, you are, whether you like it or not, connected to an ancient sculptural problematic. Obviously, I'm not trying to make pictures or models of bodies, but when you work with certain kinds of motion, or you compose in pairs, or you structure your time in cycles, you're already doing something that suggests the corporeal. In *You and I, Horizontal (III)* [2007], the large installation at the Serpentine, there's a moment when the oval suddenly and rapidly expands; colleagues have sometimes referred to this moment as a sort of a 'swoon'.

TC: I was also going to bring up that moment in *You and I, Horizontal (III)* when the oval expanded. In the main room of the Serpentine, there was a diagram of the stages of the wipe that occurs in the film, so walking into the film, I had a basic idea of the structural premise. There's a uniform pace to the film, which is also true of some of your other works: speed is slow and constant, as if giving an assurance to visitors that they can move through the space. But what was interesting about this film was that there wasn't any structural prediction of that rapid movement, so the surprise of the speed shift made it corporeal and affective in a way that didn't seem to have to do with pattern or math. It made a demand that no one expected.

AM: Essentially what's going on with motion of the elliptical forms in all of these recent films—in particular *Breath* [2004] and the *You and I* series—is the idea of breathing, which is to say the expansion and contraction of a volume. And what I'd always done, up to *You and I, Horizontal (III)*, was to make the expansion and the contraction mirror one another, so that the extent of the change of volume and the speed of the change would be equal for both the 'inhale' and the 'exhale'; it would be very measured and often extremely slow. But with *You and I, Horizontal (III)*, I threw this out of kilter; the volume displaced or replaced remained the same, but the speed of contraction was radically different from the speed of expansion. Starting with a tall open, elliptical conical form that could easily contain your whole height, I made it very, very, very slowly contract—vertically—until the form had closed down to the point that it was only able to absorb your head and shoulders. There is a period where it rests. Then the form suddenly rapidly expands, returning in ten seconds to its original full height. It's very surprising. I had never done that before.

TC: It's the thing that stayed with me most after leaving the Serpentine. Certain of your 1970s films like *Four Projected Movements* and *Long Film for Four Projectors* had variable speeds, but the shifts were entirely calculated—and the films, if anything, were about structurally assessing the permutations of speed.

AM: They were systematic. Brandon [Joseph] described the experience of *Long Film for Four Projectors* as "being in a whirlpool"—the whole thing is moving like crazy. But the reason why you can quietly look at it is because the motion operates within consistent boundaries; there are pockets of quiet through which the blades of light never pass; and

the pattern of motion is predictable. And then, every thirty-five minutes, the installation pauses so that the reels can be rethreaded on the projectors.

TC: I also wanted to ask about the other new film *Turning Under* [2004], which I believe has the structure of two travelling waves.

AM: Actually one travelling wave and one flat plane. The wave passes through the flat plane as they both turn through 90 degrees. The forms begin vertically and end horizontally. In a way, this film has an A-to-Z structure [like *Line Describing a Cone*].

TC: It does, but there's something about the nature of the travelling wave that also resists being read as a pattern.

AM: I think that this film is rather unlike all the other new works because the undulating motion is the most noticeable sensory event. The complexity comes from the interference that one form performs on the other as one passes through the other during their mutual fall to the ground. The undulation is very sensual, very figural, and you can only really experience it spatially as you stand within it. If you look at the projected image on the wall, it's pretty, but it doesn't do anything more than anchor the three-dimensional object.

TC: But unlike *You and I, Horizontal (III)*, there was something about *Turning Under* that made me feel like I needed to continue to refer to the projected image while experiencing the projection. I knew there was a discernible structure to the film, but somehow I couldn't discern it. So that experience was actually one of great anxiety, because I felt like I was caught in something that was both affective and withholding.

AM: Yes, it's the question of, where is the work? Is the work on the wall? Is the work in space? Am I the work? Because you can't get a complete sense of the thing from any one of those places, and of course the work is in a state of motion—it is hard to pin it down, or to hold it in the mind as fully understood. And in the case of *You and I, Horizontal (III)*, which is a double projection, the drawing itself up on one of the walls is enormous. It's panoramic. You have the problem with that work—which is unique to the double-projector installations—that if you're in one of the more-or-less conical forms, you don't know what's going on in the other. And you can try to grasp that by turning round and staring at the drawing, but then there is one single continuous drawing whereas there are two conical forms in space, so then you can't be sure. The question of 'what or where is the object?' is very difficult to answer. By being absorbed into one of the projected forms you are also surrounded. There must be some element of both pleasure and anxiety in this kind of engagement.

TC: Additionally, the types of forms you're dealing with in your digital films are becoming so complicated that they make different demands of a viewer than those of your earlier works. The travelling wave, for instance, is not something that you dealt with in the 1970s. Oddly enough, after going through these two newer projections at the Serpentine, I entered the room with *Line Describing a Cone* and felt a comfort in knowing that I could readily apprehend the structure of that work.

AM: And it's not only that you can apprehend it; it's that you can remember it, and then you don't have to look at it any more. With *Line Describing a Cone*, once you've understood the principle that the line on the wall is slowly describing a circle, and that the circle on the wall is slowly creating a cone is space, you 'know' what will ultimately happen so you can then simply enjoy and explore the coming-into-being of the volumetric form. With the works that I've made since I've started working again, the forms are more irregular and they interfere with each other in a more complex way; you may not quite grasp the rules of transformation and even if you do, the forms being generated by them will be too irregular to commit to memory. So unlike *Line Describing a Cone*, you will probably feel the need to repeatedly refer back to the drawing. So there's a more equal relationship between the volumetric form and the drawing than there was in the 1970s.

TC: I think having those two new films in rooms adjacent to *Line Describing a Cone* really did make that point quite emphatically.

AM: And also, how hand-made *Line Describing a Cone* looks to me now, by comparison to the digitally produced pieces! The line-thickness is uneven; the image shakes a little bit. There are tiny scratches which project like shooting stars.

TC: So *You and I, Horizontal (III)* is the third in a series?

AM: Yes. It began with the vertically oriented, two-projector installation, *You and I*. Then I made *Between You and I* [2006]. I began to refer to the vertical pieces as 'standing figures'. But if they were standing figures, then what were all the horizontal ones? I decided that they must be 'recumbent'. So I followed this thought up by making *You and I, Horizontal (I)*, followed by another single-projector work, *You and I, Horizontal (II)*. Then I decided to make a two-projector horizontal installation, which became *You and I, Horizontal (III)*. Every time I make one of these, there are new developments.

TC: It's interesting how, in the same series, you've taken certain pattern progressions and certain movements like the wipe and then flipped them to a horizontal orientation. If the vertical and horizontal films were ever shown in the same environment, the differences would be striking.

AM: They would be very striking. Thirty feet across a room is a normal distance, but thirty feet into the air is an unusual dimension relative to your own standing body. It's towering above your head.

TC: The vertical films are really the first cases where the spectator's distance from the projector is predetermined.

AM: Yes. And you can't get in the way of the object in the same way you can in the horizontal films, where you can block it.

TC: There's also the idea that the spectator and projected image are compressed, and that one is always standing on the projected image if one is standing within the projected light.

AM: For a couple of years now, I've referred to the projected lines as the "footprint" in order to point out that the real body is in space: you have the footprint on the wall, and the body in space. With the vertical ones, that's become quite literal. You're walking on the footprint.

TC: And the titles, like *Between You and I*, reinforce the idea of two figures in communication.

AM: In some kind of dialogue. Our whole experience of our corporeal selves is in relation to others. So representation sort of got it wrong, because it thinks the body is an object, which it isn't. Cybernetically speaking, you have a circuit of communication, the bodies being two nodes within the circuit.

TC: The new works in the Serpentine were digitally projected?

AM: They were. Everything this time around is done with digital projectors. The works are made to be shown that way—I don't work on film now.

TC: But you could transfer to film.

AM: Yes, and I once did. The first film that I made entirely digitally was *Doubling Back* [2003], the first work I completed after my return. But afterwards I made a transfer onto 16mm film and at its first showing, which was at the Whitney 2004 Biennial, it was shown as a film. But the absurdity of that began to be clear when I reflected that the transfer costs were about \$6,000. With \$6,000, I could make six works if I wasn't using film, so I thought, how bad can digital projection really be? A lot of the digital projectors I had used before were LCD ones, which have a very poor black, so you didn't have the clarity of form that you have with film. But then a new kind of digital projector

was invented around this time called the DLP projector, where the black value was almost as good as film, and that's what I now use.

TC: Given the rarity of 16mm projectors in this day and age, it also seems like an actual film projector might have been more of a distraction than an asset.

AM: That is quite true. Sixteen-millimetre projectors have become exotic. You might as well be looking at a piece of archaeology, or a dinosaur. People pay too much attention to them. The point about 16mm projectors in the 1970s was that they were so familiar. And digital projectors are like that now. There are some artists (Tacita Dean, for instance) who are militant about the disappearance of the film medium and film projection, and I do understand that. But for me, those aren't issues, and I like to use whatever medium is the simplest and most obvious.

TC: Particularly given how much your recent animations owe to virtuality, something about the absent-but-present sound of the digital projector is a very important element in viewing the works.

AM: I was worried about the loss of the sound of the projector. It was another reason why for a while I thought that the film projector had something over digital. The film projector itself produced what I call a subaudible sound track: it's a whirring sound that you barely notice until it's not on, and then you realise how quiet it is. The whirring sound creates a subtle but continuous presence which envelops the space, and it provides privacy because it masks quiet conversation. But I've come to recognise that in fact when you're focused, your own mind has a murmur to it, which functions very much like the sound of the projector. It creates a cover for your own concentration.

TC: There's a quote from when Cage was once in an anechoic chamber...

AM: Yes, he asked about the roaring noise. "Mr. Cage, you are hearing your own blood."

TC: For me, the activation of the body in your exhibitions is entirely multisensory, so all of the sounds and tics and murmurs, as you put it, are foregrounded.

AM: It's apt you should mention Cage. I was stimulated in the early 1970s by his writing and performances. One of his ideas was that 'everyone is in the best seat' which contains, firstly, the idea of the spectator as a decentralised independent being, and secondly, the idea that everything within a given moment can be listened to or seen as significant.

TC: Can you tell me what you're working on at the moment?

AM: The film I'm working on right now, which is called *Leaving*, has a narrative structure very similar to *Line Describing a Cone*, but in reverse, so you begin with everything and end with nothing. But unlike *Line Describing a Cone*, there is a structure of exchange whereby the gradual loss of the visual object is balanced by the gradual addition of a three-dimensional sonic field based on foghorns.

TC: I'm interested in the role sound has played in your practice, and in how it enacts a mapping similar to the light works. For *White Noise Installation* [1972], which you never realised, you proposed having two sounds just above and below the range of apprehensible sound, played from speakers at opposite ends of the room at so great an intensity that, while they couldn't be heard, they were physically manifest. And with the *Landscape for Fire* series, the foghorn itself became a mode of mapping space.

AM: Yes, the presence of foghorns in my outdoor *Landscape for Fire* and *Fire Cycle* performances extended the performance space by a quarter of a mile in every direction. In *Leaving*, the act of exchange between something you can see and something you can't, and the use of the foghorns within a mist-filled space—the suggestion of ocean or river, if you like, as well as the suggestion of vast space in every direction—sets up various kinds of poetic resonances within the black box.

TC: Also, just as the two projectors in certain works from the *Between You and I* series function on a relational level that might imply social exchange, the foghorn, as a practical tool, implies two bodies and a mode of communication.

AM: And what's so interesting about the foghorn, from a sculptural point of view, is that it's all about pinpointing a space. It also signifies two things: safety and danger.

TC: So how will the foghorns be installed [in *Leaving*]?

AM: The foghorn sounds themselves constructed from a combination of field recordings and synthetic rebuilding. Each foghorn is spatially located within a 360-degree space which will be represented by a five-speaker installation. The speakers will form an approximate circle on the perimeter of a large space. You will barely hear the foghorns to start with, and they will appear, as it were, from a distance, then very gradually they'll converge on the projection space, so by the time the visual form has vanished, the foghorns at all five pitches, each at maximum amplitude, will be present in the room.

TC: Very interesting. And when will the piece be realised?

AM: I hope that I'll have it completed by the spring, but the math for the visual part of it has been quite complex and it may actually take a little longer. I also have a new version of *You and I, Horizontal* in the wings. I've been working on the assumption of the absolute value of slowness in relation to sculptural behaviour. The projected object has to move slowly or predictably, so that the spectator is confident enough to move freely around it. But I've been holding to that position through enough pieces that I want to throw myself a curveball. I think that swoon was the beginning of this. The newest version of *You and I Horizontal* will have the subtitle, *Fever*, and will explore faster and more demented motions.

TC: I read there's a new project involving a bridge or a tunnel.

AM: Yes. That's the other thing that's happened in the past year: I've developed an interest in off-site projects that involve light and duration and space, but not projected light. One of them, *Crossing the Hudson*, is a proposal for a deserted railroad bridge that spans the Hudson seventy-five miles north of Manhattan, at a point where the river is eight hundred metres across. It was originally built for carrying coal from Pennsylvania to New England in the 1870s. Since 1971, it has been disused, but it's about to be converted into a pedestrian walkway. The piece consists of a 365-day lighting of the bridge, starting from one bank and moving slowly and systematically across to the other bank at a speed of about two metres a night. On the first day of the following year, it begins again. The repeating cycle turns the bridge into a kind of perpetual calendar.

TC: How will the bridge be lit?

AM: The struts of the structure will be lined with strings of LED light nodes. LED lights can be connected to a single controlling computer, so it's possible to set up a very precise durational structure. Structurally at least, *Crossing the Hudson* has some resemblances to *Line Describing a Cone*. But this would be a large-scale public project, which would ideally exist indefinitely. The bridge would always be in a partial state of coming-into-being. The other project is a proposal for the High Line, a disused elevated railway track in downtown Manhattan, which in a year or so will become a public recreational space. The High Line runs close to the Hudson and at one time was connected to the traffic of New York Harbour. It includes a sixty-metre-long tunnel that passes clean through a building which runs from 15th to 16th Street. The proposed installation would occupy the entire tunnel. The tunnel's side walls would be lined with vertical strings of LED nodes, so that each of the walls would become a kind of giant screen. On each screen you would see a horizontal line of lights which would resemble a row of airport landing lights, running from one end of the tunnel to the other. It would look very much like one of my fire pieces; it wouldn't be a straight line, but a set of points that connect to suggest a straight line. And each row of lights would be in constant motion, slow, very slow motion, moving in parallel

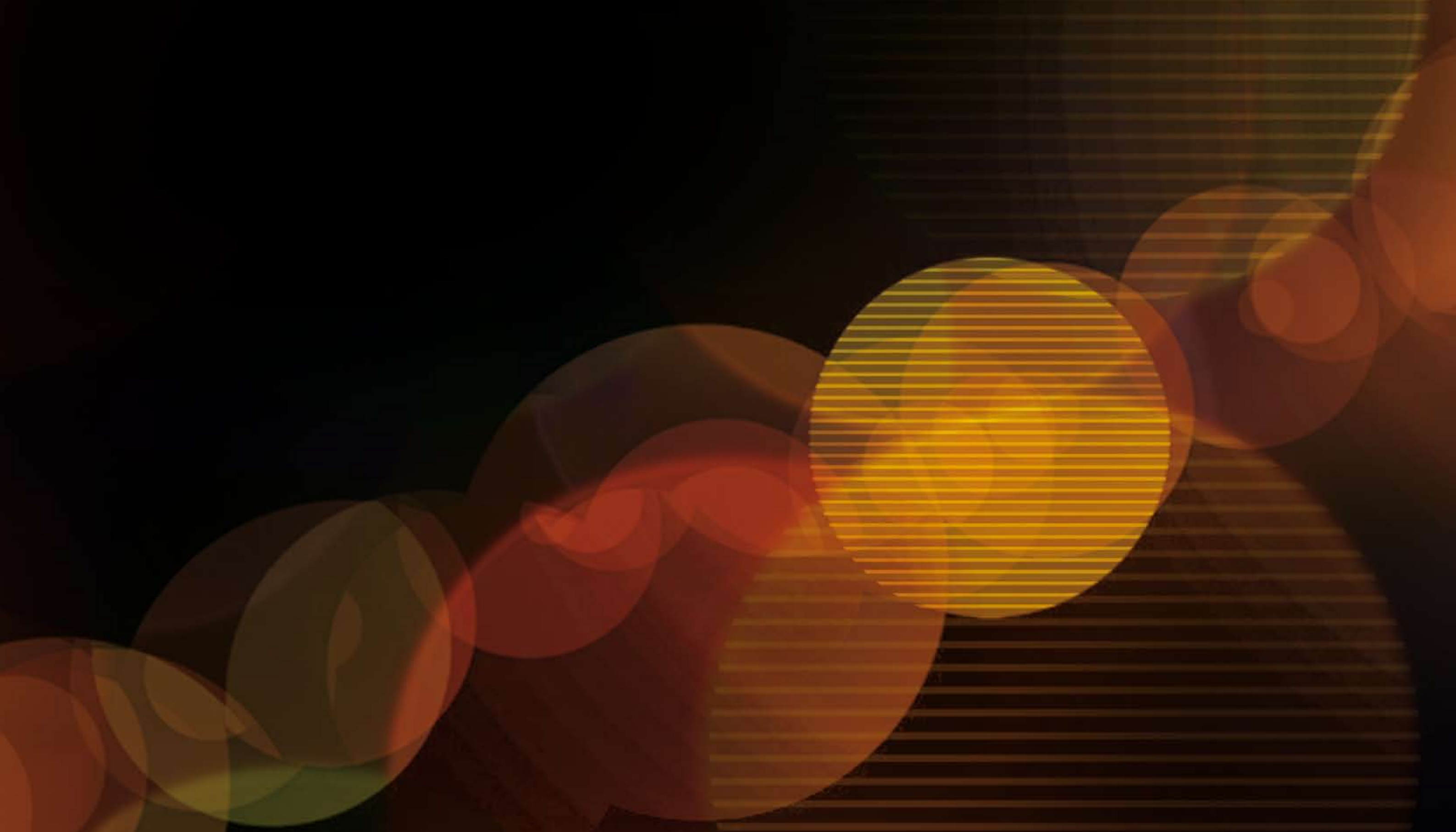
to one another, rising and falling and changing in angle. The motion would be reminiscent of the pitching and rolling of a ship at sea.

TC: It's nice that with these off-site projects, you've developed things that feed into the history and lore of the spaces, without failing to produce something that feels very much your own.

AM: It's an extension. The motion comes straight out of the films, but the technology doesn't. I'm realistic about public projects, though—compared to studio projects, they may need years to realise.

TC: I imagine, having left art for a series of decades to do other things, you have a sense of patience that many artists might not.

AM: Oh, I don't know. Given that I spent twenty years doing other things, I think I'm in a hurry. I'm having a good time and I know that one's not always on a roll. But I am feeling very productive at the moment.



ESSAIS ET RÉFLEXIONS

Katia Maciel (dir.)

TEXTES ORIGINAUX EN FRANÇAIS

274 > CINÉ-INSTALLATIONS

Raymond Bellour

292 > RÉFLEXIONS SUR LE "CINÉMA EXPOSÉ"

Dominique Paini

302 > LE POINT DE L'ART

Raymond Bellour

CINÉ-INSTALLATIONS

Raymond Bellour

Raymond Bellour est chercheur et écrivain spécialisé en littérature et cinéma. Avec Serge Daney, il a été un des créateurs de la revue de cinéma *Trafic*. Il est considéré comme un des théoriciens les plus notables traitant des régimes mixtes d'images : peinture, photographie, cinéma, vidéo et nouveaux médias. Il a publié entre autres, *The Analysis Of Film* (1979), *L'entre-images* (1999) et *L'entre-images 2* (1999). Il a été curateur des expositions *Passages de l'image* (Centre Pompidou, 1989), *States of Images : Instants and Intervals* (Centre Culturel Belém, Lisbonne, 2005) et *Thierry Kuntzel, Lumières du temps* (Le Fresnoy, Studio national des arts contemporains 2006).

Déjà ancien, mais tellement accéléré depuis le tournant symbolique des Biennales de Venise 1999 et 2001, le développement des installations (vidéo et cinéma) conduit à repenser le cinéma lui-même comme une installation, dans la longue histoire des dispositifs d'images et de sons. Défini par la projection, dans une salle obscure et pour une séance donnée, le cinéma peut ainsi être vu comme une installation qui a particulièrement bien réussi, au point de coïncider avec l'invention d'un art. Mais il ne faut pas craindre, aussi, de diviser, deux fois, le cinéma sur lui-même. En amont, quand muet encore, il partage son image entre l'enregistrement de la vie et des suites de mots apparentés au livre, et se soutient d'une musique extérieure à cette image, orchestre ou piano, proche du théâtre et de l'opéra. Puis, une seconde fois, en aval, dès que le cinéma se trouve concurrencé par la montée en force de la télévision. Il y aurait ainsi quinze ou vingt ans, de l'arrivée du parlant à l'après-guerre, où le cinéma comme tel, "le cinéma, seul", disait Serge Daney, a eu la charge exclusive de l'image en mouvement et de son expérience propre du temps.

Depuis, bien des forces se sont conjuguées pour varier la formule unique de ce dispositif, favorisant l'entrée des images mobiles dans les espaces de la galerie et du musée : le cinéma expérimental (ses formes multiples d'"expanded cinema"), l'art vidéo (ses formes encore plus multiples d'"expanded television"), puis toutes les nouvelles images rendues possibles par l'ordinateur, toutes les nouvelles techniques de diffusion et de projection d'images induites par la numérisation (de l'écran plat au DVD et jusqu'à l'Internet). Si bien que chaque installation semble aujourd'hui, au gré du dispositif singulier qu'en chaque cas elle élabore, réinventer son propre cinéma, ouvrir sur la virtualité proprement infinie d'un "autre cinéma".

Ce n'est pas un hasard si un développement tel des installations fondées sur l'image en mouvement est allé de pair avec une recherche accrue sur les conditions historiques de projection du cinéma muet et plus encore de celles du cinéma des premiers temps. C'est supposer aussi, en deçà, une reprise généralisée portant sur tous les dispositifs de monstration d'images (mobiles ou immobiles) antérieurs à la conception du cinéma. Il s'agit donc, en tous sens, de réinterroger la variété innombrable des cinémas possibles par rapport à celle du "cinéma, seul", en même temps qu'un art nouveau cherche à en réincorporer la puissance unique, au risque de la perdre, mais pour la métamorphoser. Car il s'agit, également, de mieux capter la dimension mentale propre à tous les dispositifs d'images.

Aussi, sous cet angle de vue, trois grands courants, surtout, semblent d'être développés dans les installations contemporaines, au gré d'une multiplication des passages entre les arts et d'une intensification des états, physiques et psychiques, qu'ils rendent possibles. Le premier réunit les tentatives qui ont pris le cinéma même comme objet (le cinéma classique américain surtout), afin d'en détourner l'image. Le second concerne les installations, chaque jour plus nombreuses, de cinéastes, qui nouent ainsi avec leur art des relations d'une complexité par nature vivante et extrême. Le troisième courant regroupe des installations qui, tant par leurs dispositifs que par leurs choix de thèmes et d'objets, ouvrent directement sur les fictions d'un "autre cinéma".

Ensemble, et avec d'autres, tant les installations se multiplient, ces œuvres ouvrent, à la charnière entre le cinéma, l'ordinateur et le musée, une esthétique de la confusion à laquelle il ne faut pas se dérober, pour l'éclairer comme pour s'en réjouir.

Les trois œuvres récentes que je vais à partir de ce simple état des lieux prendre en exemple, pour faire miroiter la réalité d'une telle confusion, ont chacune une vertu propre, à la mesure de l'exigence de leurs auteurs.

David Claerbout, dans *Sections of a Happy Moment* (et les œuvres formant série avec cette tentative), par une mimétique de la projection développée dans le temps, qui ressort pourtant de la réfraction à l'infini, par la photographie, d'un seul instant.

James Coleman, dans *Retake with Evidence*, en amenant vers la réalité du film continu, tourné et interprété comme tel, mais projeté comme installation de musée, la logique développée jusque-là dans ses *slide-shows* à partir d'images fixes enchaînées.

Chris Marker, dans *The Hollow Men*, en choisissant de répartir sur huit écrans disposés en ligne, animés par un incessant mouvement, la matière d'images fixes mélangées de mots, en écho au poème écrit par T.S. Eliot sur le trauma ouvert par la Première Guerre Mondiale.

Chaque œuvre, ainsi, incarne un segment isolé d'un paysage paradoxal et sans limites. Cependant, réunies, si difficile que ce soit de les penser selon leurs relations complémentaires, ces quatre œuvres composent une image possible d'un univers d'installations devenu étranger au cinéma, mais qu'on ne peut pas comprendre sans lui – au moins sans son fantôme.

Comment voir ?

Pourquoi penser si fort à un film de Ozu en voyant *Sections of a Happy Moment* de David Claerbout ? Sans doute parce que les acteurs de cette histoire qui n'en est pas une ont en partage le "sourire de la race jaune" qui touchait si fort Henri Michaux. Mais surtout, parce que les 180 photos enchaînées formant dès lors autant de plans de ce film singulier montrent un calme, une clarté, une qualité de transparence (c'était le mot qu'affectionnait André Bazin cherchant à qualifier le cinéma), au plus près du quotidien de la vie et de la nécessité qui en émane, pour apprivoiser sa cruauté, de parvenir à en exprimer au plus près le temps.

Bien sûr, on sait d'emblée que c'est là pure illusion. Quoiqu'on puisse ou qu'on veuille se conter, on se trouve ici dans un autre monde, où on cherche à jouir autrement de l'image, pour s'en désenchanter d'abord et peut-être ainsi trouver encore à s'en réenchanter. L'heureux moment qui se trouve évoqué, pendant près de vingt-six minutes, image après image, montre pour l'essentiel un groupe de chinois jouant au ballon dans un espace vert aménagé au cœur d'un ensemble d'immeubles, ou passent et s'attardent aussi quelques autres personnes. Comme cela lui arrive souvent, David Claerbout a trouvé dans une archive des photos qui l'ont intéressé. Il s'est rendu sur les lieux représentés pour y photographier à son tour cet ensemble construit dans les années 1960 par l'architecte belge Renaat Braem. Puis il a retravaillé, "restauré", dit-il¹, ces photos par des moyens informatiques pour les rapprocher de leur modèle d'origine, mais aussi bien pour les modeler à son gré. Il a ensuite photographié en studio, sur un fond bleu, les actions et les poses des onze personnages choisis. Il utilise pour cela simultanément quinze appareils, concentrés chaque fois sur une ou deux personnes, et répète les prises à satiété, de sorte à enregistrer environ 16000 images par séance. Quatre séances ont été nécessaires pour "filmer" ainsi *Sections of a Happy Moment* ; de sorte que ce sont plus de cinquante mille images parmi lesquelles il a fallu choisir pour les incruster ensuite sur les fonds d'immeubles sélectionnés et parvenir aux 180 photos-plans qui composent la bande. Il est arrivé aussi que certaines de ces images finales aient été obtenues par prélèvement sur des images plus grandes, devenant par là au fil de la projection autant de détails d'une texture plus floue, "pour faire comme si j'avais eu une caméra dans les mains".

On sait à quel point David Claerbout se tient loin du cinéma. Mais cela n'empêche pas, par exemple, qu'on ait pu intituler le catalogue de sa grande exposition de Berlin, à l'Akademie der Künste en 2005, Les Films de David Claerbout. Il y a donc là confrontation, et elle s'avère des plus retorses. Comme beaucoup d'artistes contemporains, mais avec une franchise simple et conséquente, Claerbout reproche à peu près au cinéma tout ce que lui reprochait il y a déjà bien longtemps Roland Barthes : sa "nervosité", l'élimination du corps réel, qui va de pair avec son obstination narrative, la passivité dans laquelle il tient son spectateur, bref un défaut de "pensivité" dont Claerbout, comme Barthes, tend plutôt

¹ Les citations non référencées proviennent de conversations avec David Claerbout ou d'éléments de son intervention au Centre Georges Pompidou dans le cadre de la série *Vidéo et après*, le 1^{er} octobre 2007.

à créditer la photographie². Mais il manque à celle-ci le mouvement, et à travers celui-ci, quel qu’il soit, une plus vaste et plus réelle expérience du temps. D’où l’attente toujours déçue, mais continuellement aiguisée de Barthes envers le cinéma. Elle le portait jusqu’à concevoir l’utopie d’un cinéma encore absent, “ le filmique”, un “ filmique d’avenir” dont il ne pouvait, au début des années 1970 où il écrit “ Le troisième sens”, entrevoir l’idée qu’à travers une théorie du photogramme; de sorte que le mouvement, plutôt que simple « animation, flux, mobilité, « vie », copie », devienne « seulement l’armature d’un déploiement permutatif »³. Or telle est bien la possibilité qu’ouvre d’elle-même, de façon exponentielle, l’image digitale, permettant par exemple à David Claerbout de s’installer avec une exactitude encore inégalée *entre* photographie et cinéma, avec la détermination avouée de transformer ainsi leurs “aspects solides” respectifs par le traitement informatique. Il précise : “Et qu’advient-il de l’image sitôt qu’elle est traitée selon un seul et même signal électronique depuis son encodage jusqu’à sa sortie comme vidéo – ou projection de données ? Cependant que l’aplanissement se poursuit au gré des médias digitaux, les concepts fondamentaux de la photographie et du film demeurent valides. Dans la zone aplanie entre eux, je cherche à développer mon travail.”⁴

On mesure le chemin parcouru depuis treize ans à peine (1994, c’est l’année même où Claerbout commence à travailler, d’abord par le dessin), lorsque Arthur Danto s’interrogeait sur “James Coleman, artiste de la diapositive”⁵. Pour cerner l’étrangeté de *La Tache aveugle*, installation au gré de laquelle Coleman dilate jusqu’à une durée d’environ huit heures le spectacle de quelques photogrammes de film traités par deux projecteurs de diapositives animées d’un imperceptible décalage, Danto éprouvait le besoin de revenir à l’exemple d’*Empire* de Warhol dont l’œuvre de Coleman lui paraissait inverser les procédures. Invoquant l’esprit paradoxal de Warhol, il écrivait : “comme on ne saurait créer d’image fixe dans laquelle quelque chose bouge, il décide de réaliser une image mouvante dans laquelle rien ne bouge.” Danto ajoutait : “une image de diapositive qui se mettrait à bouger serait complètement étrangère à l’ordre naturel”. C’est précisément le point de départ de Claerbout : sitôt accompli le geste quasi bazinien qui l’a poussé d’abord à enregistrer longuement dans un même cadre la cohabitation étonnamment pacifique d’un chat et d’un oiseau⁶, il ouvre avec *Boom* (1996) la très longue série qui lui fait d’abord animer exagérément un arbre simplement agité par le vent, puis, au contraire, de *Ruurlo*, *Bocurloscheweg, 1910* (1997) à *The Stack* (2002), produire à partir de photographies des animations partielles, d’arbres, de personnes, ou globales, portant sur des situations, et toutes plus ou moins improbables et (im)perceptiblement variées.

² Claerbout s’est précisément exprimé sur ces points dans deux entretiens très attentifs : “Conversation », de Lynne Cooke, sous forme d’un échange de lettres, dans le livre collectif dirigé par Kurt Vanbellengen, *David Claerbout, Video Works, Photographic installations, Sound Installations, Drawings*, A Prior, 2002, p. 24-66 - Claerbout dit ainsi à Lynne Cooke : “le film relève, presque par définition, du progrès. La caméra enregistre un photogramme après l’autre, son but est de synchroniser des photogrammes immobiles pour évoquer l’illusion de mouvement tel que le perçoit l’œil humain, dans son clignotement. Même sous le métrage qui paraît le plus calme gît la nervosité propre du film.” (p. 42) ; et Marie Muracciole, “Le bruit des images. Conversation avec David Claerbout”, *Cahiers du Musée national d’art moderne*, n° 94, hiver 2005-2006, p. 124-134. La comparaison entre photo et cinéma autour de la “pensivité” est en particulier menée par Barthes dans *La Chambre claire*, Cahiers du cinéma/Gallimard, 1980, p. 89-90.

³ Roland Barthes, *Le troisième sens*” Cahiers du cinéma, juillet 1970 (dans Œuvres complètes, II, Seuil, 1994, p. 82-83).

⁴ Conversation avec Lynne Cooke, p. 42. Dans son article “David Claerbout : le spectre du temps”, Valérie Lamontagne a ramassé cet entre-deux dans une formule : “Phoma + Cineto” (Ciel variable, n° 67, 2005, p. 26).

⁵ Ce texte de 1994 a été repris dans Arthur Danto, *La Madone du futur*, Seuil, 2003, p. 127-136.

⁶ *Cat and Bird in Peace* (1996). C’est dans *Montage interdit* que Bazin, à la faveur d’exemples touchant des animaux aussi bien que des animaux et des humains, fait de leur réunion dans l’espace homogène d’un seul plan un critère de l’ontologie du cinéma et de son éthique (dans Qu’est-ce que le cinéma ?, I, Cerf, 1958).

Pour cet artiste jeune, contemporain de la révolution digitale, il s’agira donc, à partir des perspectives inouïes qu’elle ouvre, de repenser de part en part le temps accordé à l’image. Avec la photo, le cinéma, la vidéo analogique, et d’emblée au-delà d’eux. Il est frappant que cette exploration ait quelque chose de systématique : déjà riche et très diverse, ouverte à beaucoup d’impulsions, cette œuvre procède aussi largement par séries, chacune ayant à cœur d’explorer singulièrement une couche, une strate de temps investie de ses paradoxes propres. Comme si c’était seulement par les contrastes accumulés de tant de temps variés qu’on pouvait approcher, peut-être, une idée nouvelle du temps.

La première de ces séries, on vient de le voir, tient à l’animation de l’immobile, donnant vie à l’hypothèse du trauma individué propre au *punctum* barthésien. La condition de cette animation est une passion de l’archive (“Je vais une heure par jour en quête d’images”), le choc que l’image produit et dont l’animation induit l’analogie. Cette quête a pu donner lieu à des renversements et à des entreprises extrêmes : c’est en retrouvant le lieu réel de la photo, en le filmant et en reprojétant le film sur celle-ci qu’on obtient selon une sélection appropriée une projection vidéo composite, d’un temps aléatoire et cependant prescrit (dix minutes pour *Ruurlo*..., où le mouvement provoqué sur l’arbre, seul motif commun aux deux temps de l’image, communique son trouble aux éléments figés d’une photo ancienne ; trois minutes et demie pour *Vietnam, 1967, near Duc Pho (reconstruction after Hiromishi Mine*, 2001), où le paysage patiemment retrouvé anime de ses insensibles variations de lumière le corps fixe déchiqueté d’un avion abattu en vol.

Une seconde série, en deçà de tout mouvement réel, est formée par des suites de light-boxes très sombres (*Nocturnal Landscapes*, 1999, deux images, *Venice Lightboxes*, 2000, quatre images). Ici, c’est de la progressive habitude rétinienne à ces images d’abord presque noires entrevues dans l’ombre que naît une impression de mouvement, le temps que l’image prenne à se fixer au corps de ceux qui la contemplent.

La troisième série ouvre une aire de perversion franche envers toute réalité du cinéma. *Bordeaux Piece* (2005) en est l’exemple même. Claerbout y a suffisamment insisté⁷ pour qu’on puisse seulement répéter après lui l’enjeu avéré qu’il se donne : se doter d’une intrigue (plus ou moins rapportée à celle du *Mépris* de Jean-Luc Godard) ; choisir un lieu, une maison de Rem Koolhaas près de Bordeaux, pouvant aussi bien rappeler la structure étagée de la villa de Capri ; écrire, pour la première fois, des “dialogues très plats” ; diviser l’action en sept longs plans de durée sensiblement égale; tourner d’affilée, toutes les dix minutes, un seul de ces plans, à partir de 5 h 30, quand paraît en été la lumière, jusqu’à 22 h où elle disparaît ; monter ensemble les soixante-dix prises retenues de chaque plan de sorte à obtenir autant de films variant de dix à douze minutes et composant ensemble une œuvre de treize heures et quarante minutes. Claerbout conclut : “J’ai fait semblant de réaliser un court-métrage, une fiction et un montage, sur un fond structuré par la lumière. Ce “fond” passe progressivement au premier plan, et annule l’histoire, au contraire de ce qui se passe au cinéma. C’est la lumière qui organise tout. On peut s’intéresser au récit la première fois, peut-être la seconde, mais déjà il devient une

⁷ En particulier dans sa conversation avec Marie Muracciole, à laquelle j’emprunte ces éléments (p. 125-126).

sorte de canevas assez décevant, un motif rythmant le véritable enjeu de *Bordeaux Piece*, qui est de donner une forme à la durée au moyen de la lumière naturelle.” Il en ira de même, dans *White House* (2006), sur le fond d’un argument beaucoup plus violent virant au meurtre qui se répète inlassablement, de l’aube au couchant. Dans ces deux œuvres, dont aucun visiteur n’est vraiment devenu le spectateur, au regard de leur durée supposée, l’expérience physique se double par là même d’une visée virtuelle, franchement conceptuelle, là où les œuvres des deux séries précédentes faisaient coïncider virtualité et physicalité dans une co-présence limitée des temps. En un sens, *Villa Corthout* (2002) - installation dont le principe est à ce jour unique dans cette œuvre - induisait une virtualité quelque peu comparable du temps à partir d’une multiplication d’espaces, tout en déployant de façon élémentaire la tension entre animation et fixité propre aux séries antérieures : une situation simple, montrant un jeune homme et une jeune femme immobiles autour d’une piscine dans un paysage champêtre à peine animé par le vent, s’y trouve développée selon cinq points de vue hétérogènes d’une durée de vingt-cinq minutes environ, répartis au gré de cinq salles différentes. Là, c’est le son, dit Claerbout, son acuité sensible, qui sculpte surtout dans l’image le vide d’une narration déniée et sert de mémoire à une discontinuité première⁸.

Tel est le fond de tensions temporelles très diversifiées sur lequel se détache, plus récente, la quatrième série dont *Sections of a Happy Moment* forme un premier volet. Ici, la réalité ou l’impression de temps est toute différente. Le temps s’y donne en effet de façon doublement cyclique : parce que la bande est en boucle, selon le principe de la plupart des projections vidéos en DVD ; mais surtout parce que s’établit entre les images une circularité singulière, qu’implique un montage essentiellement achronique. Cela suppose que le temps qui passe ne passe pas vraiment puisqu’il tient seulement à l’éclatement d’un instant, même si celui-ci s’éternise pendant vingt-six minutes. L’indice le plus sûr de l’unicité de l’instant est que le ballon autour duquel se rassemble le groupe reste toujours en l’air, à la même hauteur, quel que soit l’angle choisi. De même, l’homme qui arrive son sac plastique à la main se tient toujours au bord de la même portion de trottoir. Il s’agit donc bien d’un instant, et continuellement du même. Pourtant cet instant dure, multiplié par les images qui l’attestent, c’est là son paradoxe ; il dure au point de faire croire qu’il s’écoule, qu’on serait donc dans une sorte de fiction, ou au moins une succession d’actions, alors qu’elles sont par définition simultanées.

Ce paradoxe a intéressé Claerbout au point de lui faire tenter une seconde expérience autour d’une idée comparable, et qui plus est, à partir d’un autre ballon. *Arena* a été tourné selon une méthode comparable, autour de la fiction d’un match de basket et d’un instant élu, celui où le ballon qui vient d’être lancé par un joueur pourrait entrer ou non dans le filet. Là encore, des milliers et des milliers de photos ont été prises en studio, au fil de huit séances, pour être mélangées et montées avec les images d’un public prises d’autre part à la dérobee. La bande compte cette fois finalement 450 photos pour une durée à peine plus longue (29’) que celle de *Sections of a Happy Moment*, ce qui s’explique par des plans plus courts multipliant vertigineusement les points de vue tant sur les joueurs que sur le public disposé en cercle,

⁸ Conversation avec Lynne Cooke, p. 34 et 42.

d’où le titre donné à l’œuvre. Et là encore l’instant dure, même s’il est sans épaisseur, dans la mesure où son volume devient celui des plans qui lui confèrent un par un une épaisseur seconde. C’est une masse de points de vue qui se livre, selon une simultanéité improbable à l’œil humain, mais pourtant garantie par le principe de la succession et des enchaînements de plans. Claerbout a entrepris depuis une troisième bande, dont il est trop tôt pour parler vraiment. Mais elle confirme la puissance chez lui de l’idée de série, et singulièrement de celle qui éprouve le paradoxe d’un instant, à la fois idéal et très quelconque, et idéal parce que quelconque, étiré comme à l’infini et doté par là d’un étrange quasi-mouvement. Il s’agira cette fois d’un groupe de personnes rassemblées sur des toits de la casbah d’Alger, et confrontées à un vol de mouettes, de sorte à renchérir encore sur l’affolement du regard naissant de la confrontation des hommes et des oiseaux.⁹

Mais d’où vient que dans *Sections of a Happy Moment* plus que dans *Arena* quelque chose comme un sentiment du temps se donne, plutôt que l’abstraction matérialisée portée à une perfection inquiète par la ronde des joueurs et du public captifs du regard panoptique inouï qui de toutes parts les enserme ? D’où vient qu’on tend à oublier l’effet évident de machine que le dispositif trahit ? Il y a d’abord la durée des plans, de huit à neuf secondes environ et préservant entre eux de menues inégalités de rythme : elle fait consister le moment de rêverie attaché à telles découpes d’espace, tels assemblages de lignes et de corps, tels gestes. Il y a ensuite la musique, la circularité mélancolique d’une musique d’ambiance modelée au piano. “La musique, supposait Baudelaire, creuse le ciel.” Cela reste vrai, ici même, si bas soit son niveau en situation d’exposition, si neutre, si banale semble-t-elle ; le charme de la musique agit comme un lien, dotant d’une mémoire relative les situations d’images les unes par rapport aux autres, affectant les enchaînés d’une qualité de passé feuilleté. Enfin, il faut saisir par le détail combien ce passé s’accumule en termes de rapports, là encore si opaques, si indécis soient-ils, avec les personnages mis en scène. Ce ne sont pas vraiment des relations d’identification, mais de solidarité instinctive envers la promesse animale investie dans la silhouette humaine. Il y a onze personnes dans *Sections of a Happy Moment* : le groupe qui joue au ballon — deux enfants, deux jeunes adultes et deux personnes plus âgées, entre lesquels on peut soupçonner diverses relations de parenté ou aucune ; il y a deux jeunes filles qui traversent ensemble l’esplanade ; un homme arrêté à distance du groupe, avec son sac plastique ; enfin, également un peu en retrait, un homme et une femme, côte à côte, qui se lèvent à demi de leurs sièges de jardin.

Cette projection n’a en un sens ni commencement ni fin puisqu’elle passe en boucle, et que le visiteur pressé n’en percevra jamais qu’un fragment indistinct. Mais il peut aussi en devenir un spectateur pensif (des bancs ont été ménagés, comme pour *Bordeaux Piece*) pour peu qu’il ait pris le temps d’attendre une fin que marque un bref temps d’arrêt et que la bande recommence. Il éprouvera d’autant mieux une circularité attachée aux figures humaines comme aux motifs d’architecture qui leur correspondent ; elle s’impose de toute façon à tout regard un tant soit peu attentif. L’apparition de l’homme avec son sac plastique (à la minute 1’48, si on adopte la fiction d’une vue continue) est par exemple un

⁹ Cette œuvre a été depuis réalisée, sous le titre symptomatique : *Algier's Sections of a Happy Moment* (2008)

événement. Il était absent du plan général en plongée qui ouvre *Sections of a Happy Moment*, comme des quelques plans larges encore qui suivent ; ces derniers introduisent en revanche, sur les marges du cadre occupé surtout, au beau milieu de l'esplanade, par le groupe attaché au ballon, les deux autres paires de personnages. Après quoi, tout se concentre un moment sur le jeu de ballon, dans des plans rapprochés d'une grâce extrême qui développent dans leur temps équivoque l'art de la suspension photographique en évoquant celui de l'arrêt sur image. Cela, jusqu'à l'apparition de l'homme au sac, cadré en plan américain, de dos, face aux joueurs qu'il contemple. L'intérêt des cinq plans qui suivent, isolant sa figure, tient à la variation des cadres (passant du plan américain à des plans rapprochés à un plan plus large en plongée) ainsi qu'à celle des angles choisis : ils décomposent à loisir la figure, comme feraient des plans de cinéma. Mais puisque son action en tant que telle est livrée d'emblée une fois pour toutes, ces plans la varient comme en pure perte, librement, sans souci d'aucune efficacité, orchestrant une partition d'espaces (cependant d'autres plans, à d'autres occasions, esquissent aussi des équivalents de raccords dans l'axe). Après quoi, la figure de l'homme se trouve réinsérée pour de nombreux plans encore à l'intérieur de visions larges impliquant à nouveau le jeu de ballon. Pour qu'ensuite une focalisation nouvelle se produise, d'autre façon, sur les deux personnages se levant de leurs sièges et, plus tard, sur les jeunes filles traversant l'esplanade. Il en ira ainsi tout au long de la bande, par séries de plans focalisés alternant avec des suites de plans d'ensemble, et revenant au moins une fois sur chaque unité de personnage(s). Et ceci au gré de cadres qu'on pourra croire parfois identiques mais qui s'avèrent toujours plus ou moins autres, de sorte à maintenir la variation perpétuelle par laquelle de la mémoire s'inscrit : mémoire du temps concentrée et diffractée au sein d'un instant elliptique.

Il y a dans les films de Ozu des plans fameux qui ont pour pur effet de suspendre le temps : "pillow-shots", plans de stase, qui retournent la narration sur elle-même et induisent par le détournement qu'ils opèrent en elle ce que Gilles Deleuze appelle "une image-temps directe, qui donne à ce qui change la forme immuable dans laquelle se produit le changement." Il ajoutait : "La nature morte est le temps, car tout ce qui change est dans le temps, mais le temps ne change pas lui-même, il ne pourrait changer que dans un autre temps, à l'infini. Au moment où l'image cinématographique se confronte le plus étroitement avec la photo, elle s'en distingue aussi le plus radicalement."¹⁰ Ce que touche Claerbout à travers *Sections of a Happy Moment* n'est évidemment pas semblable, ne serait-ce que parce que la photo en est le cœur. La cristallisation de temps qui s'y opère par le traitement simultané de l'espace et sa métamorphose en projection invente bien une image d'un genre nouveau et en elle l'imminence d'un nouveau temps. Mais, faisant de l'instant produit par la démultiplication de la photographie et son traitement informatique un instant absolu affecté d'une durée visible et ainsi devenant quelconque (l'instant apparemment décisif du ballon se diluant à travers tant de gestes et de postures neutres : l'homme au bord du trottoir, le couple qui se lève, etc. :) – faisant cela, cette image réalise selon ses moyens propres une transmutation d'une radicalité analogue à celle qui se trouve induite chez Ozu entre tout plan de récit et un pillow-shot.

¹⁰ Gilles Deleuze, *L'Image-temps*, Minuit, 1985, p. 27-28.

C'est sans doute parce que cet instant est aussi quelconque qu'il doit être exposé, et que l'installation est le dispositif le plus exactement accordé à sa réalité nouvelle. Pourtant, cette installation agissant comme projection développe encore une image-temps. Mais cette image-temps n'est plus une image-cristal, avec la réfraction de temps qui selon Deleuze y opère. Elle flue librement, flue et reflue à partir de la contrainte machinique impérieuse qu'elle s'est donnée et qui la prescrit, et qu'elle oriente selon ses choix d'art vers un tout autre cinéma. C'est une image-flux, cette image mondialisée par la révolution informatique que Deleuze, se référant alors à l'automatisme électronique, annonçait à la fin de *L'Image-temps* et que son livre projeté sur le virtuel se serait donné comme objet de pensée. C'est l'image-flux que Christine Buci-Glucksmann a dégagée dans *L'Esthétique du temps au Japon* et dans *Esthétique de l'éphémère*¹¹. Une image illimitée, fuyant par ses propres limites comme par celles que son dispositif matériel lui confère. On comprend peut-être mieux pourquoi Claerbout a choisi un groupe de Chinois au sourire lisse - tellement plus attirants que les Caucasiens de *Bordeaux Piece* - pour figurer les héros anonymes de cette partition d'images circulaires développée dans une architecture européenne. Ils y sont aussi les signes vivants d'une mondialisation qui va de pair avec les mutations technologiques dont l'installation travaillée par la photo et le cinéma ainsi transformés devient le lieu.

Le "Film" de James Coleman*

Le mot est dit : "Film". Un film. Un film de James Coleman. Bien sûr, un nombre certain de ses œuvres, en général anciennes, ont déjà utilisé le film comme support. De *Plump* à *Fly* à *Box*, en 8 et 16mm, tous très courts et en boucle, dans les années 1970, à *La Tâche aveugle* (1979-1990), annoncé comme "film muet" alors qu'il s'agit de la projection de deux séries de diapositives légèrement décalées, de sorte à faire accomplir à neuf photogrammes (extraits d'un film classique vraisemblablement choisi pour son titre, *L'Homme invisible* de James Whale) une variation insensible d'espace et de lumière d'une durée de plusieurs heures, virtuellement illimitée. Il y a aussi, l'année même où après onze ans de tâtonnements, le paradoxe de *La Tâche aveugle* s'est trouvé fixé, *Untitled. Jacques Vacher*, 1990, film en 35 mm couleur de 17 minutes. Mais, là encore, quelques secondes de film se trouvaient dilatées de sorte que chacun de ses photogrammes, développés pendant de longues secondes, fasse surgir d'un minimum d'action un nouveau paradoxe du temps.

On sent d'emblée que le spectacle offert par *Retake with Evidence*, l'œuvre la plus frappante et sans doute la plus coûteuse à produire comme à installer de la Documenta XII, est tout différent. Il s'agit bien d'un film, on pourrait dire un moyen-métrage, tourné en studio et en 35mm avec une équipe considérable et joué par un acteur, de surcroît

¹¹ Ces deux livres parus aux éditions Galilée (respectivement 2001 et 2003) développent de façon détaillée les logiques de l'image-flux dans l'espace architectural et plastique du Japon comme dans bien des œuvres de l'art contemporain. Retenons aussi la conclusion de Valérie Lamontagne (article cité) : "Ici, nous sommes témoins de l'image cristal" telle que la propose cette ère numérique : perturbée par des cadres temporels dissonants, des interactions en temps réel et un renouveau nostalgique du spectre de la photographie." (p. 27).

hollywoodien, Harvey Keitel, impressionnant. Le mot qui le crédite, “performed by”, établit bien, pour cerner l’entreprise d’art à laquelle il se prête, l’écart avec un générique où il serait “starring”, comme chez Ferrara ou Scorsese. Le dispositif conçu pour exposer cette “performance” est aussi bien distinct de celui d’une salle de cinéma. Il est comparable à tous ceux qu’a imposé depuis des années Coleman pour ses *slide shows* : un espace nu, parfaitement isolé de sorte à éviter la contamination de tout bruit extérieur et à faire ressortir la splendeur d’une image projetée avec les mots qui l’accompagnent. Le dispositif est seulement cette fois plus imposant : pièce immense et carrée dans laquelle on parvient en suivant sur les côtés l’un ou l’autre de deux longs couloirs obscurs et dans laquelle on s’installe, pour peu qu’on veuille y demeurer, à même le sol d’un tapis moelleux, chacun trouvant sa position pour le temps qu’il voudra. On n’oubliera pas un agencement singulier : avant de s’engager dans le couloir, le faux flâneur d’exposition aura entrevu de l’extérieur tout le dispositif, à travers un immense verre sombre sur lequel, au loin, la forme-lumière de l’écran focalise un appel énigmatique. Façon de rappeler, encore, qu’on n’est pas au cinéma. Mais une fois à l’intérieur, le spectateur singulier qu’on devient aura oublié qu’il peut être deviné dans l’ombre ou se retourner même vers l’espace du musée d’où il vient ; il s’abandonne pleinement à l’image et au son d’où lui vient la lumière. Et il est clair que si le film passe en continu, il s’interrompt quelques instants sa fin venue et semble compter sur sa force pour suggérer au visiteur devenu spectateur de s’y vouer depuis son exorde.

Car il n’empêche. Pendant quarante-six minutes se développe un film nettement découpé en plans dotés de mouvement. Et comme dans tout film conscient de son effet, ce mouvement est double : mouvement de l’acteur qui parcourt la scène d’abord nue puis diversement décorée sur laquelle il paraît ; mouvement de la caméra qui plus ou moins le suit ou le précède en marquant son autonomie. Et si le texte énigmatique que l’acteur profère, errant dans les décors imaginés pour abriter les mots qu’il livre à son public, ne présume pas une identification comparable à celle qui ressort d’une intrigue, il n’en participe pas moins d’un vrai corps d’expression, là où tous les slide shows ménageaient depuis des années un clivage entre la puissance excessive d’une voix et des enchaînements d’images vouées à des corps immobiles. Il y a donc là un saut, qui s’abrite dans son mystère.

L’œuvre de James Coleman est avant tout variée, mais aussi difficile à voir et surtout à revoir ; elle est lovée depuis toujours sur une telle forme de secret qu’on trouve peu d’éléments descriptifs hormis ceux provenant des lectures critiques (la page blanche qui vaut pour évocation de *Retake with Evidence* dans le catalogue de la Documenta en est encore une fois un exemple). Si bien que toute affirmation à son endroit semble d’emblée attirée dans un piège qu’on lui tend. Façon, aussi, de part et d’autre, d’attiser l’écriture. On sera par exemple tenté de dégager à travers l’œuvre au moins une ligne en expansion : celle qui conduit d’une image à une infinité d’images.

L’image en soi, ce serait *Slide Piece* (1972-1973, montré cette année de nouveau, à Paris, chez Marian Goodman). Une image, une seule, d’un fragment de ville anonyme, dont la tentative de description par un texte obsédé multiplie la

virtualité (cette image pourtant revient, à l’identique, à la faveur de noirs ponctuels, comme pour se multiplier sur d’elle-même). Viendrait ensuite *Playback for a Daydream* (1974), ce “film” dans lequel deux images fixes d’un canard et d’un lapin alternent pour induire un mouvement perpétuel creusé d’une hallucination. Puis paraît aussitôt *A Series of Images* (1974), tournant emblématique : sept images-tableaux à parcourir, détournant chacune, selon comment on reçoit leur variation, soit deux silhouettes de visages face à face ou la partie centrale d’un vase ou d’une colonne, sur des feuilles de papier d’aluminium violemment éclairées, et qu’il faut parcourir d’un mouvement de marche pour éprouver la valeur de leurs intervalles. Enfin se succèdent, croisant les deux films singuliers déjà évoqués et se développant bien au-delà, les multiples séries de diapositives projetées (“*projected images*”, dit Coleman), avec leur narration synchronisée, regroupant chaque fois, au gré de tant d’intervalles savamment ménagés par un projecteur visible et surtout audible, de *Clara and Dario* (1975) à *Photograph* (1999), des dizaines et des dizaines d’images (157 pour *Living and Presumed Dead* par exemple, sans compter les images noires). Au terme de quoi apparaît le Film, avec ses 66240 photogrammes dérobés dans l’illusion de la projection au profit d’une seule et même image continûment et naturellement vivante.

Ce n’est pas pure rhétorique. Que soutient cette irruption de mots identifiés soudain au corps qu’ils traversent, cette caméra attachée à ce corps comme aux décors à travers lesquels celui-ci déambule selon des plans si mesurés, en proie à une douleur sans nom et pourtant si reconnaissable ? On s’est interrogé sur l’origine de ce texte qui a paru à chacun venir soit de Shakespeare (celui de *Macbeth* ou de *King Lear*) soit plutôt de Sophocle (celui des deux *Ceïpe*). Ce pourrait être aussi bien et l’un et l’autre qu’un assemblage d’autres choses encore, choisies pour leurs rythmes et leurs valeurs musicales autant que pour leur sens. Ce texte s’ancre dans les icônes de l’antique que la caméra et son héros découvrent avec patience : statues, d’hommes et d’animaux, colonnes, intègres ou brisées, disséminées, et qu’on retrouve aussi, agencées à d’autres motifs, sur un cyclorama évocateur de décors de théâtre ou de cinéma au tournant du siècle, lorsque tant de modes, d’art et d’histoire, prenaient corps ensemble, pour un premier tour de piste de ce qui revient aujourd’hui sous les allures d’un supposé post-modernisme. Il y a aussi ces ossements, ces crânes accumulés au sol, longuement effleurés dans l’ombre. Et face à tout cela, il y a ce corps d’acteur qui souffre, une âme en deuil d’elle-même et du monde, ces respirations suspendues, ces soupirs qui s’incrument dans les mots, sur ce fond de scène d’un bleu-gris moiré surtout qui évoque si fort les paysages désolés, mer et ciel confondus, de tant de toiles de Gerhard Richter.

Risquons une hypothèse. Hanté depuis toujours par le tragique intérieur à tous les processus d’images, à toutes leurs formes possibles, Coleman s’ouvre ici à un tragique plus direct, plus entier, plus violent, plus obscur, touchant au destin de l’espèce, remontant de fragments de passé convoqué vers un temps présent inassignable. *Retake with Evidence* a dû être ainsi filmé, joué, dramatisé, autour des idées de jugement, de témoignage, de culpabilité, de procès en acte, de destin personnel et social. Quelle “nouvelle prise” pour quelle “évidence” ? On ne peut que conjecturer. Mais du vivant se donne, en quête des limites de l’humain. Une terre. Un état. Des dieux. Des crimes. Des fléaux. Un héros aveuglé. Du temps prescrit. De la mémoire. Du tragique s’impose. Cela suggère qu’en dépit de tous les écarts attestés propres

à l'exposition et au musée, autant qu'au statut même de l'artiste, le film, dans son idée comme dans sa réalité, cherche ici à toucher ce que le cinéma, de Griffith à Rossellini, de Resnais à Petro Costa, est le seul art d'images à pouvoir ainsi espérer sentir et figurer.

The Hollow Men

Comment recommencer, quarante ans après *La Jetée*, presque autant après *Si j'avais quatre dromadaires*, à s'inspirer d'images fixes, et à les mettre en mouvement paradoxal ? Et non pas, comme dans le CD-Rom *Immemory*, par une animation de feuilletage plus ou moins interactive, mais bien comme une projection, sous la forme singulière d'une installation.

“Des hiboux à midi, des oiseaux de nuit en plein jour, des choses, des objets qui n'appartiennent à personne et cependant sont là. Prospectus, cartes postales, estampes, graffitis, photographies oubliées, photogrammes dérobés au flot continu et insensible de la télévision (appelons cela le syndrome Duchamp : une fois que j'ai aperçu un quinzième de seconde qui a échappé à tout le monde, ce quinzième de seconde m'appartient). Ramener à la lumière des événements et des gens qui restent habituellement cachés. C'est plus ou moins le projet que nourrissait Benjamin dans *Passagenwerk* : s'appliquer aux détails, aux petites choses méprisées par les historiens et les sociologues. C'est de cette matière première, la petite monnaie de l'Histoire, que je tente d'extraire un voyage subjectif à travers le xx^e siècle.

Chacun s'accorde sur le fait que le moment fondateur du siècle dernier, sa source, a été la Première Guerre mondiale, et que ce fut aussi le contexte à partir duquel T.S. Eliot écrivit son beau poème désespéré : *The Hollow Men*. Ainsi, le “Prélude” à ce voyage sera une réflexion sur ce poème, mêlée à quelques images recueillies dans les limbes de ma mémoire.”

Ces lignes, datées du 6 avril 2005, figuraient en anglais à l'entrée de la salle obscure où fut montrée, à l'occasion de la réouverture du musée d'Art moderne à New York, l'installation de Chris Marker *Owls at Noon Prelude : The Hollow Men*. Elles disent l'ampleur du projet : après *La Jetée* et la fiction de la “troisième guerre mondiale” au futur du passé, après la quête exacerbée de la Seconde dans l'intimité du Japon, de *Sans Soleil* à *Level Five*, après *Immemory* passant du souvenir de la Première à la réalité de la Seconde (“Drôle d'enfance, calée entre deux guerres comme un livre coincé entre deux éléphants de bronze”) et fixant les images de tant d'autres dans la zone “Guerre”, l'une des six du CD-Rom, voilà que la Première Guerre mondiale revient comme le moment fondateur du siècle et ainsi d'une mémoire qui voudrait une fois encore tenter de faire le tour d'elle-même par de nouveaux moyens.

L'impression qui frappe d'emblée et qui demeure est celle d'une impossible remémoration, naissant d'une première impossibilité propre de la perception. Le dispositif les prescrit, alignant dans un noir profond (à peine altéré par les entrées et sorties de visiteurs soulevant un rideau), face à un banc fixant la distance choisie pour les saisir ensemble, huit moniteurs formant une ligne discontinue, sur lesquels des images et des mots défilent, accompagnés seulement d'une musique, continuellement. Le visiteur des installations antérieures de Marker se souvient, pour *Zapping Zone*, d'une mémoire éclatée à proportion de la multiplicité des sources, moniteurs et ordinateurs, mais où chaque élément était aisément saisissable en lui-même ; ou, pour *Silent Movie*, d'une mémoire baladée selon qu'on tentait de saisir ensemble les cinq écrans empilés verticalement ou qu'on se consacrait plutôt à l'un ou l'autre, leur rapport relevant d'une forme nouvelle de montage intérieur, fait de contraste et d'hétérogénéité. Le lecteur d'*Immemory*, lui, sait que l'immémoire est d'emblée attachée à la circulation même, infinie, entre les zones, dont la proposition lui est faite ; mais elle est assurée pas à pas comme mémoire actuelle par l'activité propre à chaque geste, l'action du corps, si minime soit-elle, rapportée à la sélection de l'esprit. Alors que, face à *The Hollow Men*, le visiteur est d'emblée converti en spectateur, soumis à un dispositif où la difficulté de percevoir ce qui se donne à voir paraît à proportion de l'effet de hantise induite par l'histoire du siècle et de l'événement qui le fonde, dont l'œuvre se veut la déploration.

Tout tient à la programmation des huit écrans, aux images et aux mots qui les emplissent, aux mouvements qui les animent. Les éléments y apparaissent de façon discontinue, selon une alternance qui oppose en général deux ensembles et provoque déjà par elle-même un brouillage du regard : disons A, correspondant aux écrans 1, 3, 5, 7 ; et B, correspondant aux écrans 2, 4, 6, 8. Ce principe posé, des variables sont possibles, par exemple une série se donnant seule, interpénétrée alors d'immenses noirs formés par les quatre écrans laissés un instant vides. Il arrive aussi, rarement, que les huit écrans montrent rapidement le même texte ou la même image.

L'effet de mouvement paradoxal tient au fait qu'il est produit à partir d'images toutes fixes faisant le plus souvent l'objet de lentes trajectoires avant et arrière ou latérales, selon les quatre directions possibles. De nombreux fondus, enchaînés surtout mais aussi au noir, se combinant ou non aux trajectoires, renforcent ces impressions de mouvement. Leur violence et leur étrangeté propres tiennent au heurt de principe que provoque tout mouvement produit dans une image, donc dans une série, contre le bord de l'écran habité par l'image de la seconde série, cela à proportion d'une quadruple détermination. Un mouvement multiple, d'une exactitude réglée, mais d'effet chaotique, se trouve induit par le saut réflexe qui s'opère entre un écran et un autre, que ce soit pour la continuation brisée du même mouvement, ou le heurt entre des mouvements de sens divers, touchant des images en regard les unes des autres, aussi bien que des matières opposées, d'images et de mots. Par exemple, un instant, un visage de femme en gros plan, les yeux fixes regardant au-delà, est affecté dans la première série par un très lent mouvement avant ; alors que la seconde série montre ce même visage, décoloré, blanchi, comme vu au travers d'un voile de fumée, et parcouru d'un aussi lent déplacement de bas en haut qui va jusqu'à faire passer les yeux hors champ au moment où dans l'autre image ceux-ci

se rapprochent, d'un mouvement haptique. Ou encore, un peu plus tard, deux visages de femme en très gros plan, de la bouche aux yeux emplissant tout le cadre, sont disposés en regard, comme s'observant d'une série à l'autre, d'un regard quatre fois multiplié, renforcé par une très lente avancée ; ou encore, une même image, montrant une masse confuse de soldats, est parcourue d'un mouvement de gauche à droite, mais selon deux vitesses différentes dans chacune des deux séries, au prix d'une insécurité perceptive immédiate. Ou aussi ces lettres immenses qui, surgissant d'un carton de lettres plus petites, paraissent entrer dans un corps monstrueux, un corps sculpté de fibres qui pourrait être une icône de la guerre implantée dans la chair du vivant.

Car ce *Prélude* est un des exemples extrêmes de dialogue rompu comme d'interpénétration intime entre des mots et des images, aux côtés des essais vidéo de Godard ou des poèmes visuels de Gary Hill. D'autant que le texte y est lui-même de multiple nature. Il comprend d'un côté le commentaire écrit par Marker, inspiré de très près par le poème de T.S. Eliot qu'il cite, incorpore et commente, l'emportant aussi dès sa première laisse dans les feux implicites et croisés de la référence personnelle (en 1925, quand paraît le poème, Marker a bien quatre ans, et c'est bien quatre-vingts ans plus tard qu'il y revient) ou de l'allusion amicalement culturelle (souvenir de l'aveugle dans le *Siegfried* de Giraudoux). Ce commentaire, pour la première fois dans son œuvre, non-dit, mais écrit à l'image, survient par blocs, en lettres majuscules, qui semblent des stèles gravées ; il est soumis parfois à l'effet général de mouvements avant glissants et aux chocs qu'on a suggérés. Mais surtout, le texte, sans doute celui d'Eliot surtout, se trouve aussi repris souvent sous la forme massive de lettres plein écran, les mots ou plutôt les fractions de mots formés apparaissant comme des fragments de sculpture dont le sens, effondré dans une sorte de mutisme intense, ne ressort plus que comme écho des mots antérieurement lus, auxquels ils confèrent une dimension menaçante et une vie quasi autonome. Ces apparitions font ainsi mentir la loi fondamentale de la linguistique moderne, que Thierry Kuntzel avait aimé soumettre au paradoxe en la gravant pour *Le Tombeau de Ferdinand de Saussure* dans une plaque de marbre luxueuse ("Que j'écrive les lettres en blanc ou noir, en creux ou en relief, avec une plume ou un ciseau, cela est sans importance pour leur signification"). D'autant que ces fragments de mots saturant l'écran bord à bord sont animés d'un mouvement plus ou moins rapide et plus ou moins incessant ; il est à double sens, mais plus souvent de droite à gauche, inversant ainsi non seulement l'ordre convenu de la lecture, mais le mouvement de la plupart des trajectoires, qui se portent plutôt de gauche à droite.

Si bien que ce film à quatre fois deux entrées disposées en ligne et exclusivement composé d'images fixes paraît animé d'un mouvement incessant. Un mouvement très surréel, sur lequel la vision a peu de prise, car elle est soumise à des variations en conflit qui la font comme éclater, se dérober, perdre d'instant en instant une fixité illusoire, difficilement conquise. On sait à quel point le pur mouvement du cinéma développé à l'extrême sur et au travers des images fixes peut devenir déconcertant et inventif, comme l'a autrefois découvert le *Van Gogh* d'Alain Resnais. Ou combien les nouveaux mouvements auxquels différents modes de calcul parviennent à soumettre l'image montrent d'étrangeté,

dans certaines des installations de Thierry Kuntzel – mouvement du morphing dans *Tu*, inventé à partir de l'animation de huit photos fixes ; mouvement à la fois latéral et ellipsoïdal, créant l'impression d'un regard en couches, à partir de la fiction d'un corps figé, dans *Hiver (La mort de Robert Walser)*. Mais ici, l'étrangeté ressort des moyens les plus simples. Elle tient aux directions contraires et antagonistes prescrites à la perception, aux contrariétés que le corps, l'esprit du corps, éprouve à se sentir continuellement déporté de lui-même face à ce qu'il voit.

Ces contrariétés de principe sont d'autant plus vives qu'elles frappent au cœur la nature des images, elles-mêmes, pour beaucoup, douloureusement énigmatiques. De surcroît, le commentaire écrit à l'écran ne les éclaire pas vraiment, comme il l'a fait au long de tant de films de Marker, par tant de modes et de contrepoints possibles, selon l'idée multipliée de ce "montage horizontal" entre l'image et les mots qu'André Bazin avait su aussitôt y lire¹². Le texte de Marker éclaire ici en un sens le prophétisme abstrait et sauvagement incarné du poème de T.S. Eliot. Mais il renchérit sur son obscurité propre, en créant par sa mise en écran des énigmes du visible qui paraissent analogues à celles dont les images sont elles-mêmes si cruellement porteuses. Travaillées à l'ordinateur, sans doute par des moyens simples que Marker affectionne, elles sont souvent d'une texture improbable. On pense au Goya des gravures, aux estampes de Callot, à des dessins de Kubin, aux êtres tremblants de Michaux. On les dirait souvent constituées d'une matière radioactive (proche des plans d'ouverture de *Hiroshima mon amour* ou des images d'empreintes de l'explosion atomique fixées par Imamura dans *Pluie noire*), comme désintégrées dans leur texture. Graffitis d'outre-tombe. Images de limbes, d'au-delà. Si la tentation vient, comme pour mieux voir, de quitter le banc du spectateur et de s'approcher des écrans, on ne perçoit très vite plus qu'une matière indécise en fusion.

De beaux plans rapprochés de visages de femmes, de celles qui soutiennent le regard, comme dans *Sans Soleil* les femmes du marché de Bissau et du Cap-Vert ("le vrai regard, tout droit, qui a duré 1/25^e de seconde, le temps d'une image¹³), de tels plans ici fixes d'emblée traversent *The Hollow Men*, mais pour aussitôt se heurter à leur double d'image ruinée, effondrée dans le blanc. Ces plans sont comme aspirés dans le désastre obscur d'où ils proviennent, sur lequel ils tranchent un instant. Rappels entraperçus, comme ce cou et cette tête à peine tournée, rappel du premier plan d'*Une journée d'Andrei Arsenevitch*, l'hommage de Marker à Tarkovski, rappel déjà d'une image de *La Jetée*.

C'est que nous sommes entrés dans la Zone, "la zone radio-active" que Marker évoquait si fort dès 1950 dans son commentaire d'*Orphée* de Cocteau¹⁴ : ce mot et cette idée qui n'ont cessé depuis de désigner aussi bien, de *La Jetée* à *Sans Soleil*, de *Zapping Zone* à *Level Five* et à *Immemory*, l'état de guerre et l'état concentrationnaire que les états multipliés de transformations des images, de la photo analogique aux mutations informatiques. C'est l'image du regard même qui est atteinte dans la Zone, et par tant de moyens à travers *The Hollow Men*, dans le sillage par exemple de

¹² André Bazin, *Chris Marker – Lettre de Sibérie* (1958), dans *Le Cinéma français de la Libération à la Nouvelle Vague*, Cahiers du cinéma, 1983, p. 180.

¹³ Chris Marker, *Sans Soleil*, op. cit., p. 86.

¹⁴ Chris Marker, *Orphée*, *Esprit*, vol. 18, n° 11, novembre 1950, p. 694.

ces quelques vers du poème d'Eliot dont on a peut-être vu défiler, sans pouvoir les reconnaître, certaines des lettres géantes, nettes ou floues, mais toujours si brutalement énigmatiques dans leurs glissements et leurs heurts contre des images qu'elles irréalisent encore. « Sans regard, à moins que / Les yeux ne reparaissent / Telle l'étoile perpétuelle / La rose aux maints pétales / Du royaume crépusculaire de la mort / Le seul espoir / D'hommes vides¹⁵.

Si cette remémoration de la Première Guerre mondiale résonne d'un tel accord avec la fiction des débuts de la troisième, c'est que l'immémoire s'y donne pareillement au travers d'une hantise renouvelée de la mémoire, celle d'un spectateur obligé de l'Histoire comme celle du spectateur du film ou de l'installation qui en sont innervés. Dans *La Jetée*, ce travail se menait aussi bien à travers l'expérience subjective supposée de la production d'images mentales reconquises par le héros sur sa propre mémoire que par le développement circulaire d'un récit tenant à la tension première entre la fixité des photos et le mouvement qu'elles recevaient de leurs enchaînements, de la musique et du commentaire. Dans *The Hollow Men*, d'autres moyens induisent cette même tension renouvelée selon une distance nouvelle, la difficulté de perception venant s'ajouter à l'oubli programmé des images et à la conscience douloureuse que des mots eux-mêmes devenant images contribuent à grandir – cependant que résonne seule avec une violence contenue, continuellement dissonante, l'admirable composition de Toru Takemitsu, "Corona", jouée au piano par Roger Woodward. Si bien qu'en terme d'expérience de mémoire intériorisée-projetée par un spectateur, *The Hollow Men* est sans doute l'œuvre la plus avancée que Marker ait conçue depuis *La Jetée*.

* Ce texte a été prononcé lors de la Table ronde en hommage à James Coleman organisée le 20 octobre 2007 au Centre Georges Pompidou par Omar Berrada.

¹⁵ T.S. Eliot, *Les hommes creux*, dans *Poésie*, Seuil, 1947, 1950, 1969, p. 111 (trad. Pierre Leyris).

RÉFLEXIONS SUR LE “CINÉMA EXPOSÉ”

Dominique Paini

Dominique Païni est critique d'art et chercheur sur les relations entre le cinéma et les arts visuels. Il a été curateur du Centre Pompidou à Paris, du Musée des beaux-arts de Montréal, des expositions *Hitchcock et les arts* en 2001 et *Jean Cocteau sur le fil du siècle* en 2003 et il prépare le projet *Vers le cinéma* pour le Musée d'Orsay à Paris. Il a écrit plusieurs essais sur la présence de l'image en mouvement dans les musées, y compris l'article *Le temps exposé : le cinéma de la salle au musée* (Cahiers du cinéma, 2005).

Depuis une quinzaine d'années, le cinéma “sexpose”... Des cinéastes sont l'objet d'expositions (Hitchcock, Renoir, Godard, Lynch, Varda...) et des extraits de leurs films sont “accrochés” aux cimaises des musées à proximité des peintures, des sculptures et des installations.

Enfin, des artistes contemporains utilisent la projection d'images animées.

Qu'est-ce qui distingue des autres expositions, les expositions de cinéma ?

- L'exposition de cinéma présente des extraits d'œuvres. Elle est avant tout une mise en pièces des films, une entreprise de “mise en détail”, une fragmentation des films. C'est une entreprise singulière, car on ne peut imaginer exposer des détails de tableaux. Autrement dit, le “cinéma exposé” est débarrassé de sa structure fictionnelle complète. Le caractère narratif d'un film n'est pas exposé. N'est exposé n'est qu'un détail dramaturgique. On peut exposer le dramaturgique, pas le narratif. L'intensité est exposable, mais pas l'étirement.
- L'exposition de cinéma est un accrochage de “reproductions” : les extraits de films sont reproduits sur des DVD et projetés.
- L'exposition de cinéma est une présentation “d'images lumineuses” projetées à la faveur d'une relative obscurité scénographique et cela appelle la nécessité de s'éloigner de l'image.
- L'exposition de cinéma est la présentation d'images en mouvement qui imposent donc la dépendance du visiteur par rapport à la “durée de l'œuvre”.

Mise en détail, reproduction, image lumineuse, temps exposé : voilà des caractéristiques des expositions de cinéma

Les expositions de cinéma futures, si elles confirment leur développement, devront être pensées attentivement, car elles inviteront à une très spécifique tension entre divers matériaux dont la plus grande hétérogénéité réside sans

doute, dans le fait qu'elles associent des objets temporels et d'autres objets qui ne le sont pas, des séquences d'images animées et des images fixes, des images qui exigent du temps pour être regardées et appropriées, qui imposent leur durée de contemplation et des images immobiles qui laissent libres le visiteur, des images lumineuses projetées ou diffusées qui exigent parfois une légère obscurité et des images qui appellent au contraire un éclairage ambiant. Ce dernier aspect est désormais plutôt assez bien résolu. En revanche, les relations entre les images temporelles projetées et les images photographiques et dessinées demeurent complexes à mettre en scène.

Les œuvres du cinéma sont des objets temporels. Arrêtons-nous un instant sur cet aspect. Pendant la projection d'un film, le temps de notre conscience passe totalement dans le temps des images en mouvement, liées entre elles par des bruits, des sons, des paroles et des voix. Une certaine durée de notre vie se passe ainsi hors de notre vie réelle, dans une vie ou dans des vies de personnages, réels ou fictifs, dont nous épousons le temps, dont nous "adoptons" les événements qui nous arrivent "comme" ils leur arrivent.

Le spectateur adhère au temps de l'écoulement des images, car un film "se constitue" temporellement, il se trame au fil du temps, il se manifeste en disparaissant, il est un flux s'évanouissant à mesure qu'il se produit. Un film serait ainsi "le" bon objet pour rendre compte du tissu temporel du flux de la conscience, parce que le "flux de l'objet" temporel "coïncide absolument avec le flux de la conscience" dont il est l'objet. Rendre compte de la constitution du flux de l'objet temporel, ce sera rendre compte de la constitution du flux de la conscience dont il est l'objet d'absorbement.

Or la présentation d'images en mouvement à des spectateurs mobiles, visiteurs libérés de la captivité du "théâtre cinématographique", met sous tension cette coïncidence entre l'objet temporel qu'est un film et la conscience dont la structure est au fond de part en part "cinématographique". Car la conscience procède également d'un montage d'objets temporels, c'est-à-dire d'objets constitués par leur mouvement.

L'installation d'une projection d'images en mouvement est toujours une mise sous tension d'un continuum d'images qui tend à épouser le flux de la conscience ; mais ce flux est contrarié par la flânerie aléatoire du visiteur spectateur dans une exposition de cinéma. Celle-ci s'affronte donc à la nature particulière de l'écriture cinématographique, une écriture dans le temps, une écriture avec du temps, marquée par le phénomène de la "succession": succession des photogrammes qui défilent dans le projecteur, succession d'événements qui étend une dramaturgie à l'échelle d'une certaine durée d'un film ; alors qu'une photographie, une peinture, une sculpture, une maquette offrent "simultanément" tous leurs aspects, tous les éléments qui les composent.

Même si un visiteur met un certain temps pour "envisager" une image fixe, néanmoins "tout est là", d'un coup, présenté à sa guise temporelle. Alors que le visiteur d'une exposition de cinéma, même libre de ses pas et de

son parcours, est captif des images cinématographiques faites de temps (à la condition évidemment qu'il veuille vraiment les regarder.

Ce sont d'importantes questions posées aux scénographes futurs qui doivent conjuguer les images fixes et les images mouvantes.

Qu'est-ce qui peut expliquer une quinzaine d'années plus tard, cette vague du cinéma exposé, cette exposition du cinéma hors des salles de cinéma traditionnelles ?

Ce sont bien entendu les possibilités de la technologie numérique qui ont permis la reprise en boucle d'une même séquence, la stabilité et la fiabilité de projection, épargnée du grippage de l'enroulement fragile d'une bande passante, qu'elle soit pellicule ou bande magnétique. Le numérique a finalement favorisé l'effet tableau, l'effet pictural de l'image animée projetée. Ce qu'a bien exploité un Bill Viola par exemple et ses ralents imperceptibles.

Mais d'autres raisons plus "idéologiques", expliquent l'engouement et l'évidence de ce qui paraissait encore une difficulté et une performance techniques il y a vingt ans.

L'air du temps de ces années 90 a induit le privilège de l'acuité sensorielle d'un spectateur-visiteur, privilège contemporain qu'on retrouve dans un certain type de musique techno, répétitive et aux basses sonores qui "touchent l'estomac". La sensation est recherchée plutôt que le sens, la sensation contre le sens, la flatterie des sens plutôt que la complexité dramaturgique qui s'accomplit, de fait, difficilement lorsque le corps du spectateur est en mouvement, non captif dans un fauteuil. L'effet cinéma se confond donc avec un effet plastique, du moins avec ce qu'on suppose sensoriel dans l'effet plastique.

Aujourd'hui, il y a recherche d'une satisfaction dans la demande de nouvelle distance physique et optique avec l'image en mouvement. Demande qui n'est pas sans relation avec le renforcement d'une culture contemporaine qui privilégie la liberté individuelle dont la publicité est un important foyer de propagande. La distance imposée par le cinéma industriel entre l'écran et la salle ne satisfait plus comme jadis. L'interactivité est devenue une vertu pour les arts les plus technologisés. "Ne pas se soumettre à l'image" et à la distance qu'elle impose ne relève plus aujourd'hui d'un réflexe théorique comme jadis, réflexe qui cultivait le doute à l'égard des processus d'identification (sémiologie, marxisme, structuralisme, psychanalyse).

Le cinéma "exposé" offre la possibilité d'une vision rapprochée de l'image-mouvement projetée et surtout la liberté de varier cette distance et de s'en détourner à sa guise, à la différence du spectacle cinématographique qui a gardé la mémoire d'un dispositif théâtral contraignant.

Au fond, le cinéma projeté aux cimaises des musées est un phénomène contemporain de la démocratie triomphante c'est-à-dire, paradoxalement, son terme : le triomphe de l'individu hors de toute contrainte, alors que le cinéma est lié économiquement et imaginairement lors de son époque la plus dominante, à une société contraignante. Le cinéma garde la mémoire des années 30, années des dictatures et des totalitarismes, années qui offraient un même horizon, un même "écran" pour capter les regards. Ces derniers étaient tournés dans le même sens que le faisceau de la projection lumineuse.

Il existe une incontestable contemporanéité au milieu des années 60 entre la généralisation domestique de la télévision et le succès croissant des grandes expositions. Dans les deux cas, il s'agit "d'audience" et non plus de "fréquentation". Progressivement, le public a trouvé dans l'exposition un loisir et une relation avec les images, assez comparables avec ce qu'offre la télévision : être un spectateur mobile et sans obligation de silence.

Devant la télévision et dans une exposition, le spectateur se meut et parle. Cette soumission aux images désormais émoussée n'est pas sans avoir donné le goût d'une relation nouvelle avec l'effet cinéma, effet assorti de la même permissivité transgressive, celle qu'autorisent l'exposition et la télévision : le cinéma dans les musées offre cette relation "distraite" avec les images.

Dans l'histoire de l'art de ces 20 dernières années, le cinéma projeté sur les cimaises muséales a permis finalement une sorte de retour de la figuration, mais un retour épargné précisément de l'effet de retour. Le cinéma exposé "déculpabilise" l'art contemporain de ces quinze dernières années de revenir à la figuration et empêche d'interpréter cette évolution comme un "retour en arrière". La technologie numérique et l'importation d'un art exogène pour le musée - le cinéma - dédouanent et "autorisent" le "retour figuratif" après plus de trente années de minimalisme conceptuel dominant.

L'exode du cinéma dans les musées, sa présentation aux cimaises, a suivi la progressive utilisation par les artistes de l'image en mouvement qui agrandirent, "élargirent" le cinéma. Le mot "élargissement" est un mot-clef puisqu'on parla dans les années soixante, *d'expanded cinema*, de "cinéma élargi".

Le cinéma élargi est un courant qui pour l'essentiel est né dans les années 60. Stan Van der Beek a inventé les mots d' "*expanded cinema*, *movie murals*, fresque mouvante, actualités oniriques". Il mettait plusieurs appareils de projection côte à côte et formait de véritables fresques. Il mettait également des appareils de projection sur des plaques pivotantes et projetait en sculptant, en remodelant l'espace. Mais on pourrait faire commencer le cinéma élargi antérieurement. D'une certaine manière, quand les surréalistes, au Studio des Ursulines, crient dans la salle pendant la projection du film *La coquille et le clergyman* : "Dulac est une vache", on retient plus la performance des surréalistes que le film.

Le cinéma élargi, c'est l'élargissement et la multiplication de l'espace de l'écran. Dans son film *Chelsea Girls*, Andy Warhol filme la vie de l'hôtel avec deux caméras, selon deux angles. Il projette en même temps, mais l'un des deux films est muet et l'autre est en apparence le même, mais il a été filmé en décalage. Le son du film de droite contamine le film de gauche qui ne montre pas l'image vraiment synchrone avec le son. Puis, les deux films se superposent.

En ce début de 21^{ème} siècle, des cinéastes-plasticiens "élargissent" en faisant en sorte que le spectateur accomplisse lui-même des zooms ou des travellings-avant vers l'écran, en ralentissant les images également (ils les accélèrent aussi parfois). Il y a une volonté, parfois naïve ou enfantine, chez ces artistes de "voir de près" de voir en détail, d'interroger la trame, la texture de l'image projetée, donc la texture temporelle de l'image projetée. Le magnétoscope a favorisé ce regard nouveau sur le cinéma : arrêt sur l'image, ralenti et accéléré ont été possible "domestiquement", chez soi. Le cinéma est devenu manipulable et la salle d'exposition récupère cette vision des films qui était depuis vingt ans télévisuelle et "domestique". Au cinéma, on ne pouvait faire autrement que de rester assis dans son siège. Si le cinéma a commencé de cette manière dans les expositions universelles et chez les forains - le spectateur pouvait flâner, au sens baudelairien du terme, en référence au flâneur de la ville moderne - ce n'est plus le cas depuis 1907-1908, date de la généralisation des "théâtres cinématographiques".

C'est ce qui fait retour dans les musées aujourd'hui : un spectateur "primitif" "revient", un spectateur mobile qui a une "vision variable" de la grandeur de l'écran et une possibilité "d'entrer" dans l'image. Et pour lui, les artistes ralentissent ou accélèrent l'image et transforment le projecteur en une sorte de loupe du temps (*zeitlupe*) qui permet de voir de près, de voir en détail.

Ces artistes sont aux frontières de différentes disciplines. Ils sont aux frontières également de différents supports. En fait, ils jouent sur les marges du cinéma, de la photographie, du diaporama, de la vidéo, des images produites par l'infographie, l'ordinateur, la performance.

Ils invitent donc à s'interroger sur l'exposition du temps. Au cours du vingtième siècle, la grande question ne fut pas, finalement, "conceptuel ou figuratif, structural ou déconstruit", mais : peut-on exposer du temps ? Est-ce qu'il est légitime d'exposer du temps ? La matière temps s'expose-t-elle ?

Et cela, indépendamment du fait d'avoir une expérience subjective du temps, car le temps est toujours vécu subjectivement, d'autant plus subjectivement si ce temps est incarné dans une fiction. On a remarqué fréquemment qu'au cinéma, trois temps sont en concurrence : le temps du film, le temps décrit par le récit et le temps qu'on a l'impression de vivre en voyant le film.

Le temps a toujours été une obsession des peintres, des fresques de Giotto à Padoue à Nicolas Poussin et son tableau *l'Enlèvement des Sabines*. Au premier plan de cette toile, les personnages semblent être très distincts, chacun des personnages étant très individués, aucun ne se ressemble. Pourtant, on peut avoir l'impression d'un développement très proche d'Etienne-Jules Marey, d'un développement dans l'espace d'un même corps. Avec Watteau dans *l'Embarquement pour Cythère*, on se souvient de la description par le sculpteur Rodin de ce tableau : les trois moments d'une séduction (il y a trois couples) : ils se rencontrent, ils se séduisent et ils partent... Ces trois couples ne seraient en fait que trois phases inscrites dans la durée, mais métaphorisées... Du temps métaphorisé.

La photographie introduit également à la question du temps. Elle gèle le temps, mais elle renvoie au temps d'avant et au temps d'après l'acte photographique. Quant au panorama, il est un "chaînon" entre photographie et cinéma.

Au cinéma, la lumière traverse les images qui défilent et qui deviennent image unique. Et les images du cinéma sont parfois relativement "immobiles" (les films de Straub, ou ceux d'Akerman). C'est avant tout du temps qui se voit. Qu'est-ce que ce temps que l'on voit dans le cinéma ? Comment s'incarne ce temps que l'on voit ? C'est de la "poussière". Quand vous vous approchez très près d'un écran, il n'y a plus d'image, c'est flou, il y a le fond poussiéreux de l'image de cinéma, il y a une agitation fébrile de millions de particules. C'est l'incarnat de l'image-temps. En peinture l'incarnat est le rouge qui donne l'illusion de pouvoir toucher la peau. Dans le cas du cinéma ce n'est pas la matière picturale, ce ne sont pas les plis de la peinture, avec ses pigments posés sur la toile, c'est cette poussière. Je renvoie au beau livre de Jean-Louis Schefer, *Du monde et du mouvement des images*.

Méliès a été fasciné par une seule chose dit-on, dans le film des Lumières, *Le goûter de bébé*. La seule chose qu'il l'aurait stupéfié dans ce plan, ce sont les feuilles qui bougeaient. Les feuilles miroitent, deviennent une poussière, une infinie tessiture, un infini moirage.

Un artiste contemporain, Bertrand Lavier, s'est attaché à ce phénomène. Avec une caméra super-huit, il a filmé *Croix noire sur fond blanc* de Malevitch pendant trois minutes. Le film est projeté dans un musée, en boucle, et le tableau de Malevitch est ainsi "projeté" sur le mur. Si le cinéma est avant tout mouvement, il est surtout du temps. Ici le tableau de Malevitch est vu "dans le temps". Le tableau projeté est exactement aux dimensions du vrai tableau. C'est un moment d'enregistrement du temps d'existence du tableau de Malevitch et c'est ainsi que le cinéma met le monde en ruines. Le tableau de Malevitch se dégrade, la couche picturale se fendille et aujourd'hui tous les Malevitch, pour la plupart, n'ont plus leurs fonds blancs initiaux ; ils sont improbablement gris, traversés de hasardeuses craquelures, de grandes rayures, des pointillés sur un fond blanc plutôt sale. Au fond, ils sont en ruine et le film de Lavier en ayant reproduit ce tableau, en l'ayant projeté, restitue le processus en cours de cette ruine. Bertrand Lavier n'a pas mis en ruine le tableau, l'enregistrement cinématographique du tableau ne l'a pas dégradé. Mais le seul fait d'avoir filmé le tableau et de l'avoir

projeté intègre la poussière lumineuse dans la représentation du tableau. Ces particules sont la ruine au travail, le travail de la ruine comme on dit le travail du deuil...

Dans une exposition aujourd'hui, que se passe-t-il ? Surtout une exposition qui comporte des images immobiles et des images mouvantes. Les visiteurs restent devant les images immobiles et les regardent selon le temps qu'ils veulent y consacrer. Et dans de petites salles, des films sont montrés. Que font les visiteurs ? Ils regardent à peine parce que le regard a été formé par l'immobilité. Soudain le regard se confronte à du "temps exposé". Les visiteurs ne restent pas longtemps et l'oeuvre n'est réellement pas vue.

D'Est de Chantal Akerman, a été projeté à Minneapolis et à la Galerie Nationale du Jeu de Paume dans une première salle. Dans une seconde salle, il est décomposé sur plusieurs écrans vidéos. Dans une troisième salle, un petit écran vidéo par terre reprend une vingtaine de plans du film, des plans fixes avec un commentaire sonore. Cette forêt de moniteurs, qui montrent des extraits du film entre lesquels les visiteurs circulent, est comme une ville. Akerman est une cinéaste de fiction et avec ce film elle est entrée dans le monde des musées en tant que cinéaste. Quelque chose avec le film d'Akerman ainsi présenté, participe d'un effacement de l'opposition entre *Historia et Figura*.

Tous les faits sont banals, il y a dédramatisation.

Chantal Akerman :

"des visages, des bouts de rues, des voitures qui passent, des autobus, des gares et des plaines, des rivières ou des mers, des fleuves et des ruisseaux, des arbres et des forêts, des champs et des usines, et encore des visages. De la nourriture, des intérieurs, des portes, des fenêtres, des préparations de repas, des femmes et des hommes, des jeunes ou des vieux qui passent ou qui s'arrêtent, assis ou debout, même parfois couchés, des jours et des nuits, la pluie et le vent la neige et le printemps".

C'est une énumération de choses du réel sans volonté de les positionner les unes par rapport aux autres. Et c'est un cinéma non parlant, bien que sonore.

Ce phénomène, cette tendance ont été préfigurés dans les années 70-80 avec des artistes comme Boltanski et ses films (*l'Homme qui tousse*, etc.) et surtout Alain Fleischer. Dès les années 70, ce dernier a introduit la projection dans le musée.

Ces expériences ont rétroagi sur le cinéma et ont fait redécouvrir aux cinéastes, un certain nombre de procédures d'écriture cinématographique oubliées. Par exemple, avant 1990, aucun cinéaste ne se risquait à faire des ralentis au

cinéma. L'intervention sur l'image elle-même était absolument "interdite" depuis les années vingt formalistes. Le cinéma était soumis à sa dominante d'ontologie réaliste et au principe prioritaire de reproduire le réel. Dans les années 90, le cinéma asiatique a déferlé sur l'Europe, enrichi par cet extraordinaire apport des travaux de plasticiens contemporains héritiers pour certains du courant *Fluxus*, qui ont utilisé la vidéo sous la forme de la rétro-projection ou sur moniteurs. Le plus "historique" de ces artistes est Nam June Paik qui a fait retrouver la validité, la légitimité esthétique du ralenti, de la dilatation, de la décomposition, à la déconstruction des images.

Il y a un retour de la sollicitation de l'acuité sensorielle du spectateur qui n'est pas sans rappeler ce qu'était le cinéma à son origine, avant qu'il ne raconte des histoires. Les premiers films, quasiment sans histoires, privilégiaient l'acuité sensorielle.

Aujourd'hui la dilatation du temps et la sensation sont recherchées contre le sens. Étrangement, chez des cinéastes extrêmement commerciaux, y compris et surtout dans le cadre hollywoodien ou dans le cadre de Hong-Kong, il y a recherche délibérée de la sensation contre le sens.

Aujourd'hui, le cinéma, en termes purement plastiques, remet la sensation aux postes de commande. C'est aussi une recherche de rupture de la distance entre l'image et le spectateur, alors que le cinéma classique avait instauré, une distance, "bien tempérée". Enfin, un film projeté en boucle a aussi tendance à devenir tableau à la mesure même de son interminabilité. Dans ce cinéma qui s'expose, quelque chose participe d'un devenir-peinture paradoxal, alors que le cinéma fut emprunté fréquemment par les peintres contre l'académisme en peinture, contre la peinture même (Fernand Léger, Marcel Duchamp...).

Jean Luc Godard :

"La projection a été inventée en prison, la projection ne peut avoir à voir qu'avec l'enfermement. Dans une prison de Moscou, Jean Victor Poncelet, officier de l'armée de Napoléon reconstruit sans l'aide d'aucune note, les connaissances géométriques qu'il avait apprises dans les cours de Monge et de Carnot. Le traité des propriétés projectives des figures publié en 1822 érige en méthode générale le principe de projection utilisé par Desargues, pour étendre les propriétés du cercle au conique et mises en œuvre par Pascal dans sa démonstration sur l'hexagramme mystique. Il a donc fallu, un prisonnier qui tourne en rond en face d'un mur pour que l'application mécanique de l'idée et de l'envie de projeter des figures sur un écran prennent pratiquement son envol avec l'invention de la projection cinématographique. Notons également que le mur de départ était rectangulaire."

(extrait du commentaire du film *Les Enfants jouent avec la Russie*)

Godard a donc toujours pensé que la projection, l'acte de projeter, précède l'enregistrement du film. Projeter est pour lui, l'acte premier et primordialement ontologique du cinéma. L'acte d'enregistrer l'image est déjà, toujours selon lui, un acte de projection : la projection mathématique, la projection de la perspective auxquelles renvoie l'optique.

Je voudrais remarquer ainsi à quel autre registre des images on accède avec les artistes contemporains qui projettent des images mobiles dans les musées. Jusqu'ici l'image cinéma était liée à l'enfermement, à l'enchaînement, à la captivité (on dit d'ailleurs que le regard du spectateur est "captivé" par l'écran, par le film). Aujourd'hui, le visiteur contemporain des musées qui rencontre une oeuvre projetée n'est plus captif, "il tourne en rond" comme lors de "l'invention" ainsi que le décrit Godard. La visite d'une exposition de cinéma s'identifie à un acte de filmage.

LE POINT DE L'ART

Raymond Bellour

Raymond Bellour est chercheur et écrivain spécialisé en littérature et cinéma. Avec Serge Daney, il a été un des créateurs de la revue de cinéma *Trafic*. Il est considéré comme un des théoriciens les plus notables traitant des régimes mixtes d'images : peinture, photographie, cinéma, vidéo et nouveaux médias. Il a publié entre autres, *The Analysis Of Film* (1979), *L'entre-images* (1999) et *L'entre-images 2* (1999). Il a été curateur des expositions *Passages de l'image* (Centre Pompidou, 1989), *States of Images : Instants and Intervals* (Centre Culturel Belém, Lisbonne, 2005) et *Thierry Kuntzel, Lumières du temps* (Le Fresnoy, Studio national des arts contemporains 2006).

Tout grand artiste est à la recherche d'un point limite. Une sorte de point ultime, qui incorporerait, comprendrait à ses yeux tous les autres.

Il est probable que Thierry Kuntzel a éprouvé pour la première fois une matérialité de ce point lorsque dans l'exercice de l'analyse de film, par laquelle son travail a commencé au tournant des années 1970, il s'est trouvé devant une table de montage, face à des images mobiles qu'il pouvait arrêter. La décision, pour ceux qui l'ont alors vécue, n'allait pas de soi. Elle supposait d'attenter, pour des raisons supposées théoriques, au défilement réglé de la projection de cinéma. Comment oser l'arrêter ? Comment s'y immiscer ? Comment le révéler sans en rester captif ? Comment le transmuier, le métamorphoser ? Comment rendre visible le film "sous" le film, le "film-pellicule" caché dans "le film-projection" ? Ce sont les termes que Thierry Kuntzel invente alors pour cerner les opérations enfouies qu'il devine dans un film d'animation de Peter Foldes dont il devient ainsi le "désanimateur". C'est à décomposer "l'appareil filmique" (notion qui lui est propre, bien différente du "dispositif cinématographique") qu'il s'emploie, à vouloir se glisser entre les intervalles matériels du film pour tenter d'y demeurer, dans un improbable entre-deux, impossible à fixer. Mais la détermination obstinée, lancinante, de ce point par nature fuyant a ouvert le destin d'une œuvre qui n'a cessé de varier ses stratégies pour s'en tenir en vue.

Comment faire vivre et revivre une image animée dont le cœur prétendu, son mouvement, serait aussi bien stase, immobilité ? "Cœur révélateur", tel qu'il résonne du fond de la mort même à la fin du récit dont Thierry Kuntzel s'est inspiré pour en faire entendre le battement, dans son installation *Le Tombeau* d'Edgar Poe. Dans son œuvre, les installations conceptuelles, à ses débuts (de 1974 à 1977) puis dans la série étagée (de 1994 à 2006) de ses nombreux "tombeaux", ont à charge de faire surgir la pensée d'une expérience dont chacune des œuvres vidéo, bande et installation, essaye d'atteindre plus sensiblement le corps. Un corps physique, tant interne qu'externe, formé d'images, de couches sans fin d'images, aussi soi-même comme image. Mais cela au regard d'un corps mental accablé par la hantise d'images ou trop claires ou trop obscures, toujours supposées mais jamais connues. Parce qu'on ne peut tenir face à l'image, que l'image n'en finit pas de s'effondrer sur elle-même, il faudra tourner autour d'elle et recueillir son mouvement pour espérer le fixer. Peine perdue, mais la survie en dépend, comme la chance d'une offrande. Cette position-limite sans cesse impartie à son visiteur-spectateur fait le prix singulier des visions créatrices de Thierry Kuntzel.

C'est à ces niveaux mêlés que *La Peau*, son avant-dernière œuvre et la première à être exposée depuis sa mort au mois d'avril dernier, est cruciale. Car il s'agit, pour la première et unique fois, d'une installation-film – inconscient et finalité enfouie de chacune de ses tentatives antérieures. Un appareil filmique, peut-on dire, figure en effet dans le dispositif. Une étrange machine projette en direct sur un grand écran qui lui fait face une image dont on peut entrevoir au même instant le déroulement matériel formé par les boucles multiples, impressionnantes, d'une pellicule de 70 mm. Entrevoir, car le mouvement de la boucle qui glisse entre les mécanismes de la machine est si lent qu'il faut se fixer sur les perforations pour être sûr de la voir vraiment s'animer. Mais sur l'écran, ce mouvement qui va interminablement de droite à gauche est plus que perceptible : il est hallucinant.

Ce qu'on voit dans ce glissement défie toute évaluation. De la peau, le titre l'énonce, des peaux, puisque les apparences ne cessent d'en changer, défilent, sur le modèle du makimono ou rouleau japonais dont Thierry Kuntzel a reçu une première inspiration à travers le film de Werner Nekes (Makimono, 1974). "Il en sera donc de la peau comme d'un paysage roulé, déroulé : ces surfaces lisses, accidents, particularités (grains, taches de rousseur, pigmentation, bleus, traces anciennes, rides), paysage lunaire, jamais vu – sauf dans la proximité de l'amour, d'un trop réel (halluciné)." La peau-paysage s'étend, se modifie, coule insensiblement. Du rose pâle, presque blanc, au brun foncé, toutes les nuances de matières possibles sont ainsi suggérées : du rocher à l'herbe, du cuir à l'eau, du marbre aux feuillages, de tant de tissus à des variations de déserts, des plis du bois à des infinités de mers. Rarement la limite, si essentielle à contenir, entre abstraction et figuration, aura été aussi intimement touchée. Le corps-monde se virtualise, perception rendue à ses seuils de visibilité.

Les arrêts sur image ou les ralentis que le film peut opérer sur lui-même et que la vidéo a tellement permis d'étendre sont ainsi portés dans *La Peau* à une limite paradoxale. Dans *Tu*, déjà, le *morphing* opérant dans un neuvième écran à partir de huit photos d'enfant produisait une illusion irréaliste de film continu, les intervalles bien visibles ménagés entre les photos s'abolissant dans une sorte de no man's land du mouvement, d'autant plus saisissant qu'il paraissait produire dans le corps de l'enfant des expressions nouvelles. Ici, à nouveau, une machine, cette fois d'une conception unique, permet une transmutation de prises de vues photographiques en un mouvement énigmatique, opérant des transitions continues entre maintes qualités de peau captées au plus près, loin de toute référence aux corps dont elles proviennent. Toutes ces photos (quatre-vingts retenues sur plus de mille) ont été retravaillées à l'ordinateur de sorte à fondre insensiblement les unes dans les autres tant de différences et d'identités méconnaissables. On voit le paradoxe atteint, par rapport à l'idée de film et de réalité de projection. Le mouvement produit est celui d'un film purement continu, c'est-à-dire sans intervalles. Pour la première fois sans doute (à moins de quelque équivalent dans une préhistoire de l'animation des images), une projection réalise ainsi par une transmission directe une performance comparable en un sens à celles que tant de films expérimentaux ont tenté de simuler par le moyen d'un mécanisme latent demeuré inchangé depuis les premiers temps du cinéma.

Il reste à imaginer ce qui a conduit Thierry Kuntzel à cette extrémité, là où le désir de pensée et sa transmission sensible touchent à l'intime de la vie. Le lecteur de *Title TK*, son grand livre de notes, des notes de *Tu*, par exemple, si antérieures à l'installation qui adoptera plus tard ce titre, savent à quel point l'art de Thierry Kuntzel s'est donné comme la transfiguration interminable de blessures d'enfance. Une note récente, postérieure à la publication du livre (11/03/07), commente ainsi sa toute dernière installation, *Gilles*, inspirée par le tableau de Watteau, *Pierrot* (autrefois dit *Gilles*), récemment exposée au Domaine Pommery (elle consiste en une animation minimale du tableau recomposé dans un cadre contemporain, mais suffisante pour que tranche sur ce peu de mouvement la figure du Pierrot transposé, en proie à une immobilité neutre et désarmée). "Gilles (T.K.), nouvelle et même figure de Gilles : une évidence déboule à la lecture de *Petit éloge de la peau* de Régine Detambel, écrivant – j'ai lu la même chose mainte fois, mais cette fois fait effet, plus que d'habitude – sur l'enfant dans son rapport à la mère impossible, frigide, statue – Méduse." En marge on trouve les mots : "Méduse (la Gorgone. Le regard paralysant.)" L'auteur de ce livre se réfère à la fameuse expérience, familière aux psychologues et psychanalystes de l'enfance, qui fait adopter à la mère une attitude impassible en réponse aux sollicitations de l'enfant, provoquant chez celui-ci retrait immédiat et terreur. Cette expérience fait partie des données nombreuses qui ont conduit Didier Anzieu à son hypothèse du "Moi-peau", fondée sur une pulsion d'attachement au corps et au visage maternels, indépendante de la pulsion orale comme de toute référence sexuelle. La peau devient ainsi, enveloppe psychique autant que physique, une condition du Moi comme corps fondamental, et par là une matrice de la pensée, induisant par exemple l'idée d'une pellicule du rêve, référée aussi bien à la photo et au cinéma. On devine l'incidence de cette virtualité du "Moi-peau" chez celui dont le travail de recherche, il y a bien des années, visait à comparer le travail du film et le travail du rêve (les notes accumulées dans son exemplaire du livre d'Anzieu en témoignent).

Quel est à cet égard l'effet propre de *La Peau* ? Thierry Kuntzel avait déjà imaginé, par le moyen de caméras automatiquement programmées, de lents parcours de peaux (la peau nue de Ken Moody dans *Été*, son corps stratifié de voiles dans *Hiver*, figurant un nouveau gisant). Mais ici, c'est la peau devenue pure enveloppe, dans son absolu, paraissant à la limite du visible et de l'invisible, qui est rendue toute-visible, comme par un toucher continu, en écho à la fameuse formule de Valéry ("Ce qu'il y a de plus profond dans l'homme, c'est la peau."). Le paradoxe de la machine choisie, conçue par son inventeur à d'autres fins, mais affectée ici à l'idée métamorphosée de "l'autre film", est de susciter la réalité d'une image absolument pleine, insécable, sur laquelle l'arrêt n'a plus de prise. C'est toute l'importance de l'absence d'intervalles, de la transformation du photogramme en pure idéalité de passage, non marquée, illocalisable autrement que selon un abstrait calcul de temps. "Zénon, cruel Zénon" : ces mots sur lesquels se clôt la note d'intention de *La Peau* sont ceux de Valéry saluant dans Le cimetière marin le paradoxe grec de la divisibilité du temps qui rend "Achille immobile à grands pas" ; ils sonnent là comme le rappel ironique d'une fatalité que l'installation s'est donnée comme fin de déjouer. Car, d'un côté, Thierry Kuntzel donne ici littéralement et doublement à voir le "filmique" : aussi bien "le filmique d'avenir", cette utopie ouverte comme virtualité par Roland Barthes, presque à l'aveugle, à partir de sa réflexion sur le photogramme, que le "filmique" propre à l'analyse de film, dont Thierry Kuntzel écrivait alors qu'il ne serait

“ni du côté de la mouvance ni du côté de la fixité, mais entre les deux”. Et d’un autre côté, on voit bien que la force propre de cette installation est de passer en même temps au-delà. *La Peau* réussit en effet une chose unique en substituant au défilement du cinéma son propre défilement d’un sur-cinéma, dont le 70 millimètres témoigne avec une belle ironie à l’ère du tout-digital, puisqu’aussi bien un traitement informatique des photos assemblées devient sa condition de visibilité. C’est ici du pur vivant qui défile, dans le flux constamment variable de ses intensités moléculaires. Si bien qu’une telle image a été pour Thierry Kuntzel finalement gagnée, on l’imagine, contre l’empierrement de la Méduse.

Un dernier sentiment saisit, face à cette projection. On sait (on l’aurait sinon deviné) que Thierry Kuntzel a choisi de figurer lui-même dans ce “paysage panoramique de peaux”. Là où presque au même moment, il réalisait avec *Gilles* un autoportrait massif déplacé, et comme condamné à son image, il parvient dans *La Peau* à un autoportrait évanoui – tellement plus dérobé encore que l’image anamorphosée du visage de Michel Ange enfouie dans les tourbillons de son Jugement dernier. La beauté de cet anonymat est qu’il se livre au regard d’une image de la société humaine que l’installation figure, dans un dénuement primordial. C’est “la vie nue”, dont parle Giorgio Agemben, mais dans une simplicité première, sans recours métaphysique. La peau dont Malaparte écrivait : “Il n’y a que la peau de sûr, d’intangible, d’impossible à nier.” Mêlant peaux d’âges, de complexions, de races, de sexes différents, chacune marquée par sa singularité extrême, et toutes offrant ensemble la variété du vivant, cette image qui passe en dessinant les paysages de la terre est celle d’une humanité saisie dans sa réalité comme dans son irréalité fondamentale.

(Merci à Corinne Castel et Gérard Harlay).

CRÉDITOS | CREDITS

Créditos | Credits

Organização | Organized by

Katia Maciel

Autores e Palestrantes | Authors and Guest Speakers

André Parente
Arlindo Machado
Dominique Païni
Jorge La Ferla
Katia Maciel
Liz Kotz
Mark Nash
Raymond Bellour

Mediadores | Moderators

Antonio Fatorelli
Luiz Cláudio da Costa
Marcus Bastos

Artigos e Entrevistas | Articles and Interviews

Anselm Franke
Anthony McCall
Katia Maciel
Marília Panitz
Rubén Ramos Balsa

Rosângela Rennó
Susan H. Edwards
Tyler Coburn
Yong-seok Oh

Identidade Visual | Visual Identity

Helga Vaz

Projeto Gráfico | Graphic Design

Yoshiharu Arakaki

Design

Liane Tiemi Iwahashi

Equipe de Tradução | Translation Team

Coordenação e Revisão Final | Coordinator and Final Revisor

Marisa Shirasuna

Tradutores | Translators

Dina Laver
Elena Toral Bertolin
Marguerite Marque
Michael Penfield
Rosalind Mobaid
Sieni Campos

Agradecimentos | Acknowledgments

Alianza Francesa de Buenos Aires
André Parente
Anthony McCall
Antonio Fatorelli
Arlindo Machado
Dominique Païni
Fernando Penteado
Frist Center for the Visual Arts
Jean Martin
João Paulo Toledo Quintella
Jorge La Ferla
Katia Maciel
Liz Kotz
Luiz Cláudio da Costa
Marcus Bastos
Marília Panitz
Mark Nash
Maxime Seugé
Paulina Silvia Casabé
Raymond Bellour
Rosângela Rennó
Rubén Ramos Balsa
Susan H. Edwards
Sylvia Beatriz Bezerra Furtado
The College of Wooster Art Museum

Tobi Maier
Tyler Coburn
Vinícius Toledo Quintella
Wonil Rhee
Yann Lorvo

O projeto Cinema Sim e suas publicações foram produzidos pela equipe do Itaú Cultural

The project Cinema Sim and its publications have been produced by the Itaú Cultural team



Cinema sim : narrativas e projeções : ensaios e reflexões /
organização Kátia Maciel. – São Paulo : Itaú Cultural, 2008.

ISBN 978-85-85291-81-5

1. Cinema. 2. Videoarte. 3. Seminário. I. Título.

CDD 791.43
