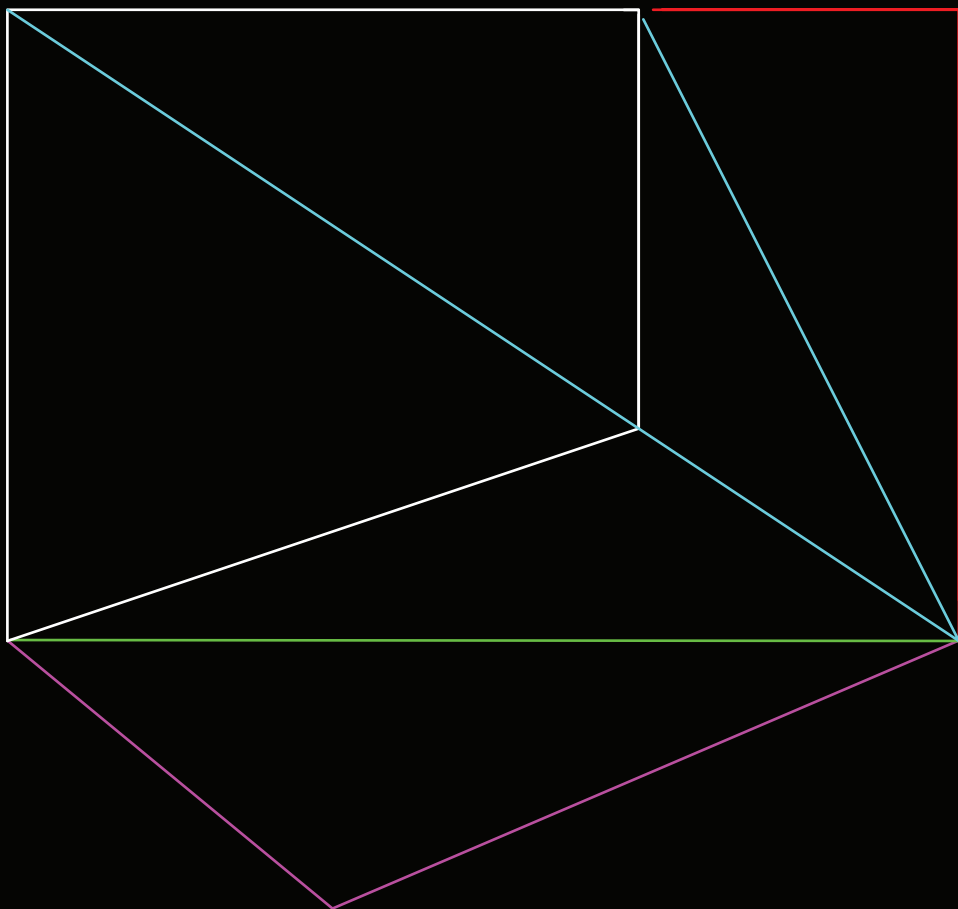


CURADORIA, CINEMA E OUTROS MODOS DE DAR A VER



Gabriel Menotti (org.)

Editora filiada à Associação Brasileira das Editoras Universitárias (Abeu)

Av. Fernando Ferrari, 514 – *Campus* de Goiabeiras

Vitória – ES · Brasil · CEP 29075-910

+55 (27) 4009-7852 · edufes@ufes.br · www.edufes.ufes.br

Reitor	Reinaldo Centoducatte
Vice-reitora	Ethel Leonor Noia Maciel
Secretário de Cultura	Rogério Borges de Oliveira
Diretor da Edufes	Wilberth Claython Ferreira Salgueiro
Conselho Editorial	Cleonara Maria Schwartz, Eneida Maria Souza Mendonça, Fábio Demolinari de Miranda, Fátima Maria Silva, Giancarlo Guizzardi, Gilvan Ventura da Silva, Giovanni de Oliveira Garcia, José Arminio Ferreira, José Elias Feres de Almeida, Julio César Bentivoglio, Luis Fernando Tavares de Menezes
Secretário Executivo	Douglas Salomão
Secretária do Conselho Editorial	Tânia Canabarro
Revisão de Texto	José Irmo Gonring
Capa	Nik Neves e Marina Camargo
Projeto Gráfico e Diagramação	Michael France
Revisão Final	O organizador
Coordenação Besides the Screen	Gabriel Menotti e Virginia Crisp

A rede de pesquisa *Besides the Screen* recebe apoio do CNPq por meio do seu edital Universal 2016. A conferência *Besides the Screen 2015 - Os Métodos e Materiais da Curadoria* contou com suporte da Capes por meio de seu Programa de Apoio a Eventos no País e do *Arts and Humanities Research Council-UK*.

Dados Internacionais de Catalogação-na-publicação (CIP)
(Biblioteca Central da Universidade Federal do Espírito Santo, ES, Brasil)

C975 Curadoria, cinema e outros modos de dar a ver [recurso eletrônico]
/ Gabriel Menotti (org.). - Dados eletrônicos. - Vitória : EDUFES,
2018.
229 p. : il.

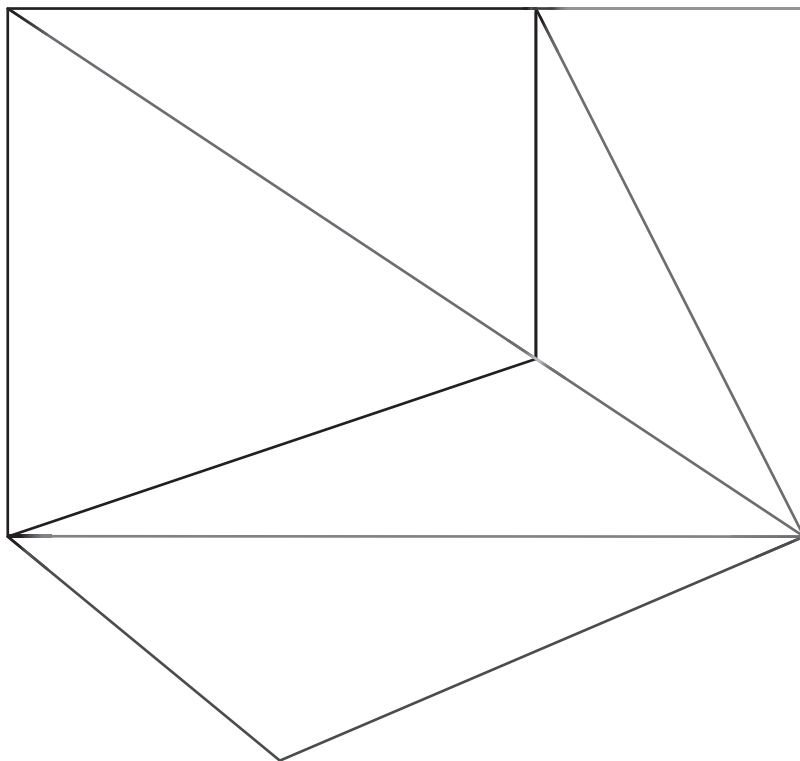
Inclui bibliografia.
ISBN: 978-85-7772-381-2
Também publicado em formato impresso.
Modo de acesso:

<http://repositorio.ufes.br/handle/10/774/browse?type=title&sort_by=1&order=ASC&pp=20&etal=-1&null=&offset=0>

1. Cinema. 2. Curadoria (Artes). 3. Recursos audiovisuais. 4. Arte moderna. I. Menotti, Gabriel, 1983-.

CDU: 791.43

CURADORIA, CINEMA
E OUTROS MODOS
DE DAR A VER



Gabriel Menotti (org.)

SUMÁRIO

Apresentação 06

Gabriel Menotti

1. INTERMEDIANDO IMAGENS

Internet landscapes: infraestrutura e espacialidade da imagem em rede 12

André Mintz

Curadoria e programação como pós-produção 27

Thomas Elsaesser

Cinema expandido: questões sobre uma curadoria e os desafios da preservação e difusão de obras em *time-based media* 41

Roberto Moreira S. Cruz

Sobrevivendo à exposição 55

Sarah Cook

A obra da obra 67

Thiago Carrapatoso

2. PLATAFORMAS DE CIRCULAÇÃO

Da curadoria de artista 76

Lucas Bambozzi

Cinemas dos cinemas: permanência e mudança nos/dos circuitos	96
Patrícia Moran	
Novos desafios na curadoria e programação no cinema brasileiro do século XXI	107
Marcelo Ikeda	
Por um cinema com arestas: a experiência da Mostra Corsária no Festival de Cinema de Vitória (2012-2016)	117
Erly Vieira Jr.	
Cinema de bordas: a experiência de uma curadoria	133
Bernadette Lyra	
Políticas da primeira arte computacional: Frieder Nake, Gustav Metzger, <i>Page</i> e a construção de um gênero	142
German Nunez	

3. DEVIR CINEMA

Objetos audiovisuais não identificados	160
Alisson Ávila	
O audiovisual na Bienal de São Paulo: reflexões sobre a 13ª edição	165
Cassia Hosni	
O Festival do Rio e a construção do imaginário da cidade	177
Tetê Mattos	
Em busca de uma música visual: duas abordagens pioneiras	189
Sergio Basbaum	
Além da visão: <i>Haptic field</i> e atmosferas de toque	206
Chris Salter	

Biografia dos autores	224
------------------------------------	-----

APRESENTAÇÃO

Gabriel Menotti

Este livro surge como um desdobramento da conferência internacional Métodos e Materiais da Curadoria, realizada em novembro de 2015 na Universidade Federal do Espírito Santo. O evento, organizado pela rede de pesquisas Besides the Screen, propiciou uma rara aproximação entre especialistas associados às instâncias tradicionais do cinema (como salas de projeção, mostras e festivais) e aqueles que atuam no mundo da arte (galerias, museus e exposições). Nessa reunião heterotópica, estava colocado em questão o papel das práticas curatoriais na contínua formação dos meios de expressão audiovisual.

Aqui estão reunidas algumas contribuições dos participantes do evento, que abordam, em diversas formas discursivas, uma constelação de temas igualmente variados. A materialização dessas discussões em texto e a sua difusão junto ao público leitor ambicionam não apenas contribuir com a bibliografia para o estudo de processos curatoriais disponível em língua portuguesa. Ao ressaltar o curador como um agente estratégico das reconfigurações sociotécnicas da imagem, interessa-nos também evidenciar a centralidade desse campo para a compreensão da cultura midiática contemporânea.

A parte mais significativa do título foi tomada de empréstimo da influente série televisiva *Modos de ver* [*Ways of seeing*], dirigida pelo crítico inglês John Berger em 1972 e posteriormente adaptada em livro. Naquele trabalho, tributário do ensaio benjaminiano sobre a obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica, Berger realizou uma análi-

se crítica dos processos de mediação audiovisual que condicionam a recepção e circulação da arte no mundo moderno. *Curadoria, cinema e outros modos de dar a ver* avança com esse projeto, considerando a mediação suplementar promovida pelas tecnologias computacionais em rede (cujo uso, é interessante frisar, contribuiu para a acelerada disseminação e consequente diluição do termo “curadoria” para além do campo da arte).

A ênfase dada à noção de “dar a ver” busca ressaltar a complementaridade entre *visão* e *exibição* como práticas igualmente ativas na produção do sentido e do valor de uma obra. Como bem apontou Sean Cubitt (2004, p. 72), a projeção de imagens e a sua recepção pela audiência são identificadas por uma certa reciprocidade. O fenômeno audiovisual emerge da articulação entre as práticas de exibição e aquelas de consumo midiático. Ao presumir o *dar a ver* como uma prerrogativa do curador, atribuímos a esse sujeito funções de intermediação que são contínuas à própria realização artística, na medida em que esta se caracteriza como um anúncio do real.

Ao mesmo tempo, essa definição imputa ao curador uma dose extra de responsabilidade na negociação de relações entre os públicos e as coisas. Prestando-se ora à intermediação dos sentidos (da audiência), ora à gestão da presença (do trabalho artístico), a curadoria serve particularmente ao que o filósofo Jacques Rancière (2009) designou como *partilha do sensível*. Por meio da sua atuação institucional ou comunitária na sistematização de evidências sobre *aquilo que é o cinema* (por exemplo), o curador instituiria os meios cinematográficos enquanto tal.

De modo a abordar diferentes modalidades dessas dinâmicas estético-políticas, o livro se organiza em três partes. A parte um, “Intermediando imagens”, explora os processos de exposição e conservação como elementos fundamentais para a constituição extensiva de uma obra. A principal dimensão abordada é o *tempo*. Os capítulos ressaltam a curadoria como uma prática do cuidado, marcada pela dedicação duradoura a trabalhos sempre em transição, prestes a se desmanchar. Já no primeiro texto, André Mintz nos introduz à obra audiovisual como um fenômeno em rede, fragmentado. Na sequência, Thomas Elsaesser explora as interações entre o cinema e o museu, considerando a passagem de obras de um contexto para o outro. Roberto Cruz aponta para os esforços envolvidos na manutenção e apresentação de instalações de cinema expandido que possuem no tempo um componente essencial. Sarah Cook examina o desafio representado por imagens computacionais cuja duração extrapola limites institucionais e até mesmo a existência humana. Thiago Carrapatoso considera os processos

de mediação tecnológica que dão existência histórica à obra, forçosamente inserindo-a em redes discursivas particulares.

A parte dois, “Plataformas de circulação”, apresenta exemplos de como a curadoria pode ser instrumental para a territorialização de imagens, colaborando na constituição de espaços nos quais a obra possa vir a existir. Entre as três partes do livro, é a que está mais fortemente associada ao campo de *história de exposições*. Os relatos ali reunidos buscam calcar a existência do trabalho artístico no seu contexto material de atualização cotidiana, dando conta dos diagramas de forças por trás da história da arte propriamente dita. Lucas Bambozzi fala de sua atuação múltipla como curador e artista, enxergando na ambivalência desse papel uma posição estratégica para a renovação de circuitos. A partir de sua experiência no Cinusp, Patrícia Moran examina como uma sala de cinema pode responder às transformações radicais nos hábitos de consumo do público. Os textos de Marcelo Ikeda (Cinema de Garagem), Erly Vieira Jr (Mostra Corsária) e Bernadette Lyra (Cinema de Bordas) igualmente versam sobre o trabalho curatorial como um projeto de intervenção política na realidade do cinema Brasileiro, visando ora a dar espaço para gêneros periféricos, ora a legitimar o lugar do cinema na periferia. Por fim, German Alfonso Nunez discorre sobre as disputas inerentes a esses processos de territorialização, analisando a emergência da “arte computacional” nas décadas de 1960-1970 no contexto estrangeiro.

A parte três, “Devir cinema”, aborda a contribuição das práticas curatoriais na formação de linguagens e gêneros artísticos, dando especial destaque às dinâmicas que ocorrem ao redor do cinema. Com seu poder de definir formas para a apresentação de novas modalidades de imagem e preservação das antigas, seria a curadoria não apenas capaz de perguntar o que será do cinema, como também de propor respostas para essa questão? Alisson Ávila fala da reinvenção do conceito de “filme” dentro do festival Cine Esquema Novo, pioneiro no Brasil a tratar diversos tipos de audiovisual com a mesma atenção. Cássia Hosni explora as articulações do vídeo dentro do projeto expositivo da Bienal de São Paulo, apontando para o momento em que os meios de reprodução técnica e as artes contemporâneas começam a se misturar no país. Tetê Mattos avalia as estratégias de *city branding* mobilizadas pelo Festival de Cinema do Rio, aproximando-o do imaginário urbano. Sérgio Basbaum, recuperando o contexto levantado anteriormente por Nunez, analisa a dupla emergência do conceito e do campo da música visual. Chris Salter reflete sobre a performatividade dos processos de

comunicação em sua própria obra, aventando circunstâncias em que o *dar a ver* se vale não de estratégias ópticas, mas sim hápticas.

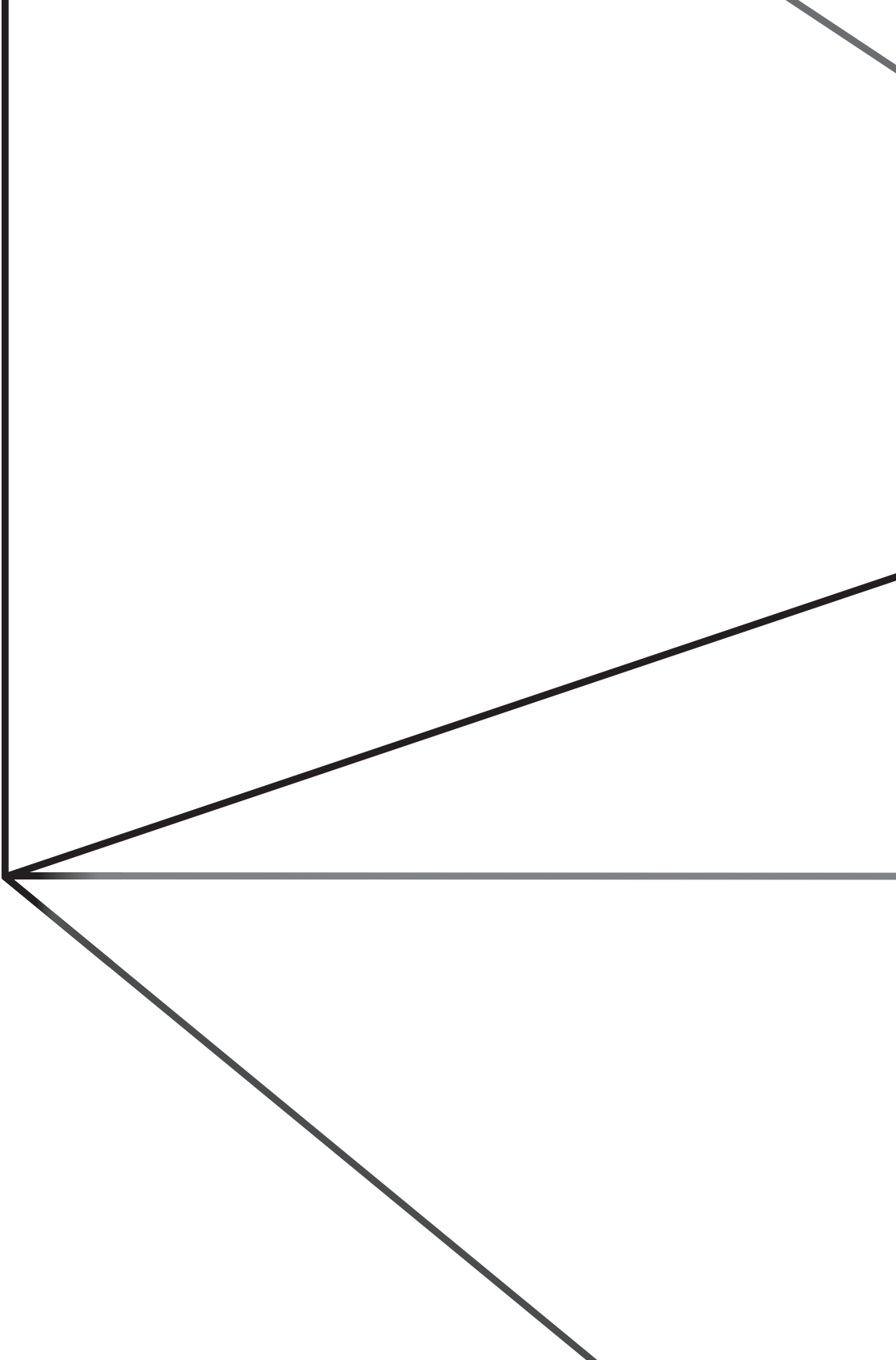
Com esse conjunto de artigos, *Curadoria, cinema e outros modos de dar a ver* pretende contribuir para o avanço de pesquisas e práticas no campo da imagem, suprimindo lacunas existentes no Brasil sobre os processos curatoriais, as relações sociotécnicas entre o cinema e a arte contemporânea e a produção de artes em novos meios – e, particularmente, sobre a intersecção entre esses três campos.

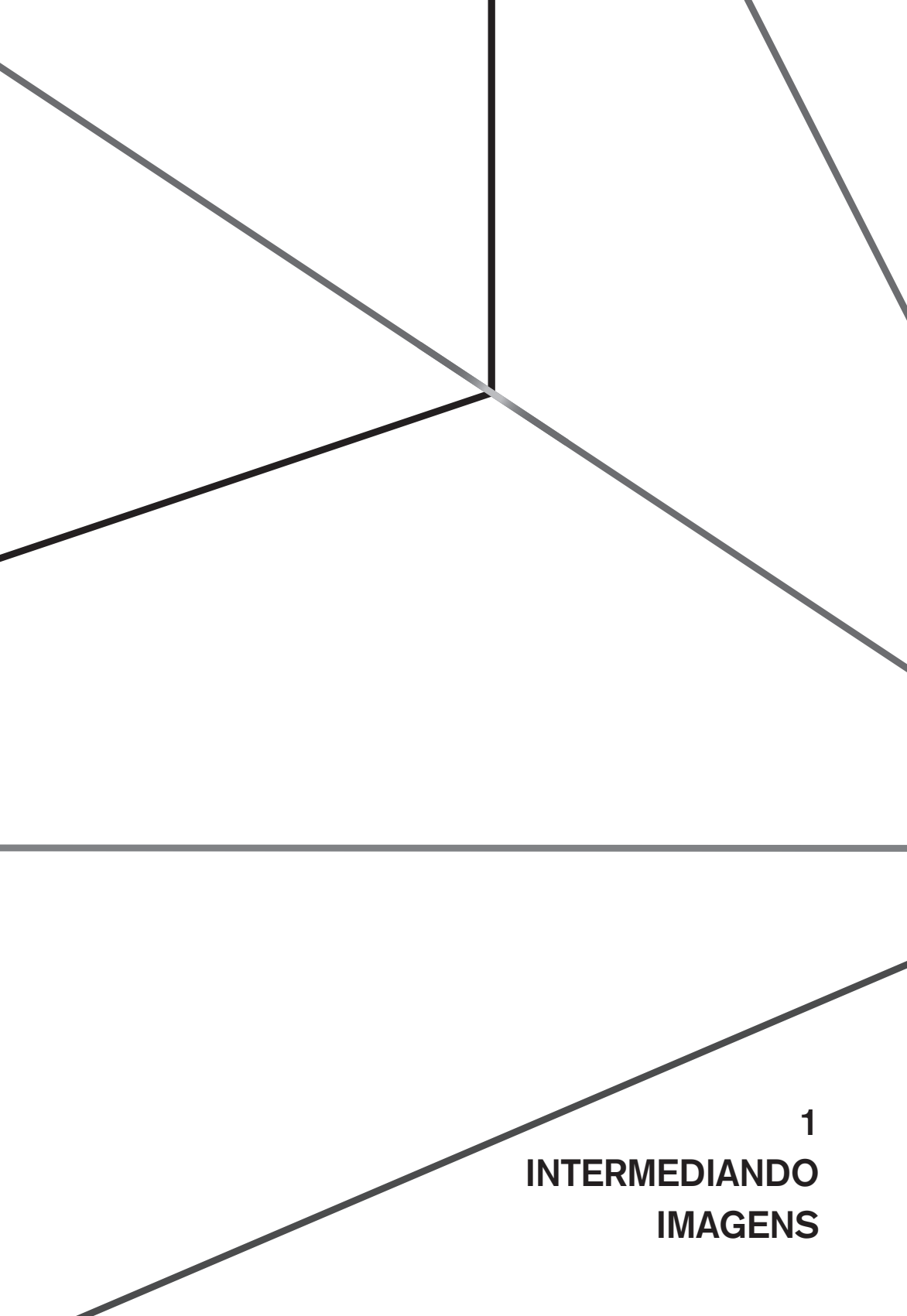
REFERÊNCIAS

BERGER, John. **Ways of seeing**. Reino Unido: Penguin, 1972.

CUBITT, Sean. **The cinema effect**. Cambridge, MA: MIT, 2004.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível: estética e política**. São Paulo: Editora 34, 2009.





1

**INTERMEDIANDO
IMAGENS**

INTERNET LANDSCAPES:

infraestrutura e espacialidade da imagem em rede

André Mintz

Em *Internet landscapes*, o artista estadunidense Evan Roth registra locais das regiões costeiras de diferentes países em que cabos de fibra óptica, que compõem a infraestrutura global da internet, chegam ao continente. Árvores, mar, antenas, horizontes urbanos distantes. O título da série identifica, nessas imagens, *paisagens da internet*, formulação que, por si só, já coloca um problema: qual seria a paisagem de um espaço (que se supõe) *virtual*? Frequentemente entendida sob a noção etérea do *ciberespaço*, não seria a internet uma negação da paisagem – ao menos em seu sentido tradicional? Roth responde a tais desafios performando uma espacialidade da internet pelo agenciamento, na própria obra, de diversos componentes da materialidade infraestrutural da rede.

Dos diversos formatos em que a obra se apresenta – incluindo instalações, objetos e fotografias – é de particular interesse para este texto o que Roth chama de *network located videos* – vídeo localizado, ou situado, na rede. Ele produziu 33 desses até o momento da escrita deste texto. Acessíveis *on-line*, os vídeos são encontrados em domínios compostos pelas coordenadas geográficas de latitude e longitude dos locais em que foram registrados (como <http://s33.727473e151.235952.com.au>). As URLs, por sua vez, direcio-

nam a servidores situados em cidades adjacentes a esses pontos. Os arquivos dos vídeos encontram-se, portanto, geograficamente próximos a onde foram registrados. Por isso, o acesso às imagens necessariamente ativa a mesma infraestrutura da internet que é objeto da representação visual. No exemplo indicado, o vídeo feito no ponto de chegada de um cabo submarino à costa da Austrália encontra-se hospedado em um servidor na cidade de Sidney. O acesso feito do Brasil se realiza, então, por meio da infraestrutura que motivou a realização do vídeo.



Figura 1.1: *Still* de <http://s33.851451e151.286459.com.au>.

Fonte: imagem gentilmente cedida por Evan Roth.

Com foco nessa variante da série, este texto é orientado por dois argumentos inter-relacionados. Primeiro, de que haveria neste trabalho uma recusa da noção de *ciberespaço* com a qual a internet foi inicialmente descrita e que ainda repercute no modo como é compreendida, com consequências para sua dimensão política. Essa recusa também é encontrada em outros trabalhos recentes do artista, em que vem realizando uma ampla reconsideração da internet e de seu suposto potencial libertário. Segundo, inspirado pela *teoria ator-rede (TAR)* (LATOURE, 2005; LAW, 2009), de que o trabalho de Roth apresenta importantes implicações para uma compreensão primária da *imagem em rede e enquanto rede*, em particular pela evidenciação das dependências materiais da circulação da imagem na internet. Proponho, então, partir de *Internet landscapes* para tecer alguns apontamentos acerca dos desafios de se estudar a imagem neste contexto.

RESSITUANDO O CIBERESPAÇO

Uma chave inicial de leitura de *Internet landscapes* é a invisibilidade de seu tema. À parte da sua apresentação *on-line* e da menção feita ao título, a relação da série com a internet parece estar ausente na superfície das imagens, que em nada remetem à rede. Os cabos ópticos, na maior parte dos vídeos, permanecem invisíveis, velados pelo oceano e pelo solo. A invisibilidade é ainda o que guia a captura das imagens, que são produzidas a partir da luz infravermelha – invisível ao olho humano –, escolhida por ser o meio de transmissão utilizado nos cabos de fibra óptica. Consequentemente, os tons das imagens são levemente estranhos ao olhar, com as folhas das árvores intensamente claras e o céu por vezes escuro, apesar do dia¹. A trilha sonora, por sua vez, combina o som ambiente com ondas de radiofrequência capturadas no local, que compõem algo como uma camada oculta da paisagem sonora, inaudíveis sem a mediação de aparelhos de rádio (QUARANTA, 2016). Ou seja, tanto para o som, quanto para a imagem, o artista busca o registro de paisagens não imediatamente acessíveis ao ouvido e ao olhar.

Na superfície das imagens, destacam-se paisagens que por vezes sugerem o bucólico ao privilegiar elementos naturais como árvores ou o oceano. Há casos em que a presença humana se mostra nos transeuntes de uma praia ou parque. Mas, na maioria das vezes, essa presença aparece apenas em vestígios, em paisagens baldias com antenas, construções inabi-

¹ Vale indicar que me refiro, aqui, apenas à gradação monocromática da imagem e não ao seu tom avermelhado. Essa tonalidade nada tem a ver com a luz infravermelha (que, por ser invisível, não é vista ou registrada em cor), e se trata de um tratamento dado às imagens pelo artista.

tadas e detritos. Se nos atemos a este nível da obra, a internet pareceria ser composta ora por terrenos desolados, registrados com um tom distópico; ora por cenários naturais registrados em um tom romântico; ora, ainda, por espaços de lazer e veraneio. Talvez pudéssemos buscar, nessas figuras, alegorias de uma paisagem da internet, mas não parece ser esse o desígnio da obra.

Consistente com as operações de desvelamento enfatizadas na tomada das imagens, é também sob esta camada visível que seu intuito se realiza: não nos vídeos, mas no que pode ser observado no código-fonte² das páginas (como nos trabalhos clássicos da net arte). Entre as pistas deixadas ali por Roth, encontramos o comando *traceroute*, que, nos terminais de comando de sistemas operacionais baseados em Unix (como em distribuições Linux e no MacOS)³, gera uma lista com os endereços de todos os *nós* da rede pelos quais passa a comunicação entre nosso computador e o servidor acessado. Trata-se de uma ferramenta para o rastreamento da conexão ponto a ponto em meio à rede. Para cada estágio desse percurso, é possível também obter sua geolocalização com um programa como o *Open Visual Traceroute* (*visualtraceroute.net*), que exibe em uma imagem do globo terrestre o caminho, por exemplo, entre um computador situado em Belo Horizonte, Brasil e o servidor em Sidney, Austrália (Figura 1.2).

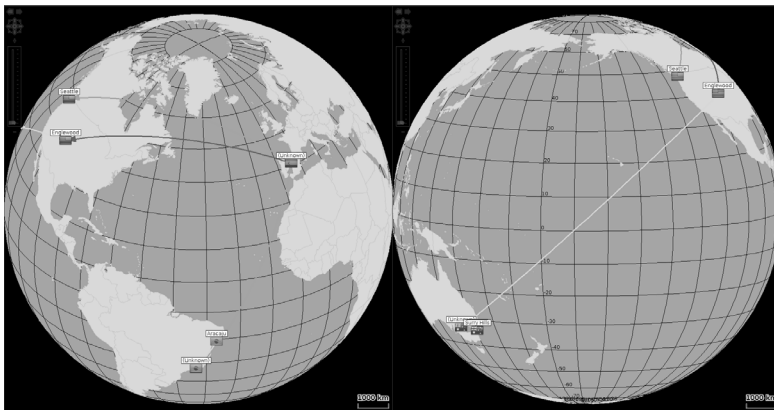


Figura 1.2: Visualização da rota obtida pelo Open Visual Traceroute entre Belo Horizonte e o domínio <http://s33.851451e151.286459.com.au>.

Fonte: imagem gerada pelo autor.

2 Os navegadores da internet possuem funções para exibir na tela o código-fonte da página acessada. No *Mozilla Firefox* basta anteceder o endereço da página acessada por “view-source”: no campo correspondente, ou buscar a opção “view source” nos menus do programa.

3 No Windows, o comando equivalente é o *tracert*.

Nesse nível da obra, somos levados em um movimento ao exterior da imagem, em direção a seus constituintes materiais. Alcançamos rastos de sua trajetória de um ponto a outro do planeta, que são, também, vestígios da infraestrutura que compõe a internet. A *paisagem* elaborada por Roth não se encerra no interior do quadro, portanto, nem em uma dinâmica representacional da imagem. Nesta camada, as imagens servem como um pretexto para a ativação e a evidenciação da infraestrutura da internet: os complexos encadeamentos que dão existência e visibilidade a essas imagens. O que Roth elabora nesse trabalho poderíamos descrever como *paisagens estendidas* que os vídeos, em si, não são capazes de mostrar. As paisagens da internet não são apenas pictóricas, mas são *performadas* pela obra.

A performatividade de sua operação é ainda mais saliente quando se considera que o comando *traceroute* e sua representação cartográfica não são capazes de mostrar *exatamente* o caminho do vídeo até nós. Primeiro, porque, pelas próprias características dos protocolos de roteamento da internet, cada acesso ao servidor cria, potencialmente, um caminho distinto. O tráfego de dados busca sempre o trajeto menos congestionado, àquele momento, entre os vários possíveis que ligam dois pontos da rede. Deste modo, a execução do comando *traceroute* gera um caminho que não é necessariamente aquele que os dados teriam percorrido em um acesso específico, mas um dos caminhos possíveis. Segundo, porque o arquivo de vídeo não vem a nós de uma só vez, sendo decomposto em unidades de transmissão chamadas *pacotes* que não necessariamente seguem todos o mesmo caminho – cada um deles pode ser levado por rotas distintas, com a integridade do vídeo sendo recomposta no ponto de chegada. Não por acaso, os arquivos dos vídeos de *Internet landscapes* têm como nome “packets.mp4”, aludindo à unidade protocolar de transmissão de dados na rede⁴.

Em *Internet landscapes*, portanto, a espacialidade da paisagem é performada, mas, ao mesmo tempo, fisicamente constituída. Em cada acesso ao vídeo, estabelece-se um vínculo transitório entre duas localidades, vínculo este que potencialmente atravessa diversas rotas entre um e outro lugar. A potencialidade e a performatividade com que caracterizamos essa trajetória, contudo, não a desvinculam de seu caráter *situacional* ou de sua fundamentação em um espaço físico e material. A conexão é dependente de cabos, lugares e fronteiras, e há paisagens

4 No código-fonte das páginas, Roth também indica que nesta nomeação dos arquivos alude a Olia Lialina, que também deu esse nome ao arquivo de imagem utilizado na obra Best Effort Network, de 2015 (best.effort.network/).

– também em um sentido tradicional – em cada um dos lugares pelos quais os dados passam.

Gostaria de argumentar que uma tal compreensão do *espaço* da rede recusa a noção de *ciberespaço* que pautou boa parte do discurso sobre a internet desde sua emergência comercial em meados dos anos 1990. Uma das mais emblemáticas expressões da ideia talvez encontremos no manifesto *A declaration of independence of cyberspace*, de John Perry Barlow (1996). Nele, o autor defende uma radical autonomia do ciberespaço em relação aos estados nacionais e a tudo aquilo que os define: a economia, os governos, as fronteiras. Em uma de suas passagens, Barlow escreve, em nome do “futuro” e endereçando aos “governos do mundo industrial”: “Your legal concepts of property, expression, identity, movement, and context do not apply to us. They are all based on matter, and there is no matter here”⁵ (BARLOW, 1996). Tratava-se de apenas uma das diversas manifestações do que veio a ser compreendido como um ciberutopianismo, que compreendeu a internet, por sua própria constituição tecnológica, como inerentemente libertária e capaz de transcender as limitações do espaço, dos corpos e da matéria. Trata-se de um imaginário generalizado que se manifesta, ainda hoje, tanto em discursos do Vale do Silício – e suas ambições de “dataficação” de tudo – quanto, ainda que de forma diferente, na perspectiva de ativistas de uma “internet livre”, com valores fundados na “liberdade da informação”, no compartilhamento e no livre acesso. Também aí, a internet figura como terra prometida, demonstrando a renovada atualidade da crítica de Barbrook e Cameron, de 1995, àquilo que então denominaram “ideologia californiana” (BARBROOK; CAMERON, 2015).

Wendy Chun (2006) desenvolveu uma crítica do ciberespaço em seu estudo acerca das relações entre controle e liberdade na internet. Tal noção, ela argumenta, se baseia em um apagamento das referências ao tipo de conteúdo, ao dispositivo, ao processo e à forma do meio digital: “[...] offering instead a metaphor and a mirage, for cyberspace is not spatial”⁶ (CHUN, 2006, p. 39). O próprio modo de funcionamento e as limitações do comando *traceroute* justificariam o caráter não espacial do ciberespaço, algo que ela indica na sequência de seu argumento ao afirmar que, no nível do *hardware* e dos protocolos da internet, o ci-

5 “Seus conceitos legais de propriedade, expressão, identidade, movimento e contexto não se aplicam a nós. Eles são todos baseados em matéria e aqui não há matéria” (tradução do autor).

6 “[...] oferecendo em troca uma metáfora e uma miragem, pois o ciberespaço não é espacial” (tradução do autor).

berespaço estaria em constante mutação e seria, portanto, “imapeável” (CHUN, 2006, p. 39). Segundo a autora, essa aparência de imaterialidade e de “imapeabilidade” do ciberespaço teria sido fundamental para sustentar a concepção da internet como um campo aberto às liberdades individuais, ou ao capitalismo. Dessa concepção também derivaria a ideia de superagência do usuário, como se fosse possível constituir, na rede, um ambiente de liberdade irrestrita, desconsiderando a contraparte do controle.

À sua maneira, *Internet landscapes* elabora uma recusa dessa noção imaterial de ciberespaço por uma complexa articulação entre uma espacialidade efêmera da rede, performada pelo acesso, e uma espacialidade física, mas não menos performada, que enfatiza reiteradamente a proeminência do *local* e do material como elementos constitutivos da internet. O artista se desloca a pontos geográficos específicos, vinculados à infraestrutura da internet. Os vídeos são hospedados naquelas localidades. Os endereços URL remetem às coordenadas geográficas em que as imagens foram captadas. Ensaia-se uma operação de controle, ainda, no rastreamento da trajetória. Há um esforço em situar a internet a partir de sua infraestrutura, distanciando-se da compreensão etérea de um ciberespaço. Se no plano dos protocolos de rede o mapeamento total das rotas é praticamente impossível – como argumenta Chun –, isso não significa o total divórcio do espaço, por mais que assim aparente de início. Cada rota potencial segue situada e dependente de um encadeamento de cabos, servidores e roteadores, ainda que não os vejamos em nosso uso cotidiano da internet.

Ao reforçar essa vinculação entre a internet e um espaço físico, a obra de Roth recusa, então, um paradigma fundante do imaginário da rede. Os *network located videos* enfatizam sua condição *situacional* na rede, expressando a complexidade de sua localização efetiva e do trajeto que os conectam à localidade de seus espectadores. Expressam, portanto, a complexidade da rede para além de suas miragens utópicas. Contribui a esse sentido a caracterização deste trabalho por Roth como um exercício de “peregrinação” (BRUSADIN et al., 2016, p. 138-139) no qual suas viagens seriam uma forma de retiro e desconexão – até porque, na maioria dos casos, os locais são relativamente afastados de centros urbanos, de difícil acesso e sem conectividade à internet. Em função desse afastamento, em trabalhos mais recentes da série, ele tem inclusive retirado a internet do título, resumindo-o a *landscapes* (BRUSADIN et al., 2016, p. 139; ROTH, 2017).

O projeto é consistente com um discurso de desencantamento com a internet, ao qual Evan Roth tem aderido em trabalhos e entre-

vistas recentes. Tal aspecto é evidenciado em *We lost* (fffff.at/we-lost), obra-manifesto dele e de Magnus Eriksson que marcou o fim do coletivo F.A.T. Lab – do qual ambos eram membros e Roth, fundador. O grupo fora descrito por ele, quando ainda ativo, como “[...] the unsolicited guerrilla marketing division for open source [...]”⁷ (ROTH, 2013, p. 18). Seus trabalhos eram em sua maioria cômicos em uma mescla de ativismo e cultura pop da internet (QUARANTA; JUÁREZ, 2013). Em *We lost*, os autores declaram, frustrados, haver perdido a “guerra da internet” junto a outros artistas e ativistas – entre eles Peter Sunde, um dos membros do coletivo sueco *Piratbyran*, que fez declarações similares na mesma época (SUNDE, 2015). O prognóstico compartilhado por eles é o de que o avanço da vigilância, do consumismo e da centralização da rede seria irrefreável e irreversível. Pode-se dizer que, ainda que criticamente, o coletivo teria incorporado aspectos do ciberespaço “libertador” em seus frequentes ataques ao monopólio da Google, ou à censura e vigilância estatal. Seus trabalhos atacavam aquilo que parecia tratarem como máculas a uma internet cuja vocação seria inerentemente libertária – em certa maneira aproximando-se do que vislumbrou Barlow (1996). Em sua declaração de encerramento, o grupo diz, de outro modo, haver se equivocado em sua busca e reconhece a internet livre como inatingível – ao menos em vista de um panorama político e econômico mais amplo.

É também emblemática dessa virada do posicionamento de Roth a instalação *Burial ceremony* (2015), em que ele dispõe toda a extensão de um rolo de cabo de fibra óptica na forma de um 8 ou de infinito, encenando o desenrolar da bobina realizado antes da instalação do cabo sob a terra ou no leito do oceano. Nessa disposição, os 2 km de cabo formam também uma forma piramidal, pela qual Roth faz da obra uma espécie de monumento à “morte da internet”, seu túmulo – ou um velório de corpo presente. Trata-se de outro gesto de ênfase às dependências materiais da internet, em consonância com *Internet landscapes*, em que se reitera o esforço de desfazer a miragem projetada sobre a internet. A ideia de ciberespaço torna-se mais complexa quando contrastamos suas representações mais características – em que múltiplos feixes de luz envolvem o globo terrestre – ao mapa dos cabos que efetivamente conectam as distintas partes do globo. A horizontalidade se revela em hierarquias, centralidades e geopolítica. Ao reiterar o local e o material,

7 “[...] o departamento não solicitado de marketing de guerrilha do open source [...]” (tradução do autor).

Roth se distancia das plataformas de sociabilidade *on-line* da “Web 2.0” e sugere o retorno a algo como um estágio primitivo da internet ou da *net art*, tomada em um sentido quase romântico. Como se ocupar a internet que segue existindo ao largo da Google, do Facebook e dos aplicativos móveis se realizasse, hoje, quase como um ato de resistência. A infraestrutura e os protocolos primários contrapõem-se à *nuvem* – um conceito que dá nova roupagem à miragem do ciberespaço⁸.

Pode-se então compreender *Internet landscapes* como uma tentativa de localizar a internet e ressituar-se em relação a ela. Os *network located videos* que compõem a série enfrentam esse desafio não apenas com imagens, mas com as próprias dinâmicas de acesso e operações protocolares que compõem a camada fundamental da rede – à maneira das experiências pioneiras da *net art*. Desdobram-se, assim, múltiplos níveis de constituição da internet, que a revelam como uma espacialidade híbrida: performada a cada acesso, porém substanciada por uma infraestrutura pesada e nada etérea. Sua paisagem é assim desvestida da clássica miragem do *ciberespaço* e da metáfora contemporânea da *nuvem*, para ser encarada em sua real constituição e extensão.

A IMAGEM EM REDE

Argumentei até o momento que Roth elabora uma compreensão da internet pela evidenciação de sua infraestrutura e protocolos de funcionamento. Tal procedimento aponta para um conjunto de tensões que perpassam pela relação do artista com a rede, em uma ampla revisão das expectativas que a envolvem. Um segundo ponto que gostaria de desenvolver parte da obra de Roth para elaborar uma compreensão da imagem *em rede e enquanto rede*, descentrando a preponderância do visível para observar as dependências materiais e as dinâmicas de sua circulação, a miríade de elementos que tomam parte da constituição e das transformações das imagens. Esse seria um segundo aspecto sugerido pelo modo com que o trabalho de Roth se organiza.

Para esse segundo ponto, inspiro-me na perspectiva da *teoria ator-rede* (TAR), linhagem teórico-metodológica inicialmente gestada na década de 1990 no domínio dos Estudos Sociais de Ciência e Tecnologia. Um de seus proponentes iniciais, John Law (2009), sugere, em um artigo de revisão, que a TAR poderia ser entendida como um pós-estruturalismo aplicado, como uma versão empírica da filosofia nômade de

8 Para uma crítica da *nuvem*, cf. Velden e colaboradores (2015), “Captives of the cloud”.

Deleuze e Guattari, voltado ao estudo de arranjos de entidades heterogêneas para compreender sua capacidade de ação (LAW, 2009, p. 145-146). Fundamentalmente, a TAR se volta à tarefa descritiva, em estudos de caso interessados nas dinâmicas associativas entre atores humanos e não humanos. Entre as muitas implicações desta abordagem, tem-se um alto grau de indeterminação ontológica pela qual não apenas são consideradas entidades de naturezas diversas (humanos, animais, plantas, máquinas, instituições, etc.) como, também, entende-se que as entidades tanto constituem a rede quanto são por elas constituídas.

Especialmente ao tratarmos da internet, é importante ressaltar que não há correspondência direta entre a *rede*, da TAR, e a *rede de computadores* da internet. Bruno Latour (2005, p. 129), a esse respeito, afirma que a rede não designa algo que assim se apresenta no mundo. Trata-se, antes, de uma qualidade da descrição, sua capacidade de descrever as associações e traduções do arranjo observado. Venturini e colaboradores (2016), ao aprofundarem essa ambiguidade conceitual, indicam que, apesar da confluência entre estudos de redes digitais, análise de redes sociais e teoria ator-rede, cada um desses domínios perfarzaria conceitos distintos com a noção de *rede*. O fato de termos uma rede de computadores não implica se tratar de uma rede no sentido visado pela teoria ator-rede, para a qual vale menos a rede tecnológica em si do que a cadeia relacional (tecnológica ou não) que conecta as entidades e a compreensão de que *ator* e *rede* seriam conceitos intercambiáveis. A conjugação desses dois termos indica que, além de se constituírem mutuamente, o *ator* seria descritível como *rede* e esta, por sua vez, pode ser tomada também como *ator* (VENTURINI et al., 2016, p. 7-8). Outro aspecto particularmente importante para a distinção entre os conceitos de rede diz respeito à ênfase no *transporte* e *transmissão* de dados dada pela internet enquanto a noção de rede na TAR visa primordialmente à *tradução* (VENTURINI et al., 2016, p. 9). Isso não equivale a dizer que seria impossível estudar a internet pela perspectiva da TAR, mas apenas que a sua aplicabilidade não é automaticamente justificada pela rede tecnológica que a compõe.

Por *imagem em rede* e *imagem como rede*, portanto, busco um conceito capaz de descrever os múltiplos tensionamentos e traduções de que a imagem constitui um corpo visível. *Internet landscapes* sugere tal formulação na medida em que, para experimentá-la, nos é demandado associar-nos aos protocolos de transmissão na internet para que contemplemos a paisagem como subproduto de sua operação. O vídeo é apenas um dos elementos que compõem a obra e que se sustentam mutua-

mente – integrando também cabos, roteadores, servidores e protocolos, câmeras, antenas, luz, paisagens, artista. Ao assistir ao vídeo, ativamos protocolos que traduzem o dado bruto em pacotes, em pulsos luminosos e elétricos que, diante de nós, retornam ao visível. Simultaneamente, são também esses componentes que conferem à imagem circulação e visibilidade e que nos permitem agir como observadores⁹.

Olia Lialina explora um jogo similar, em tom lúdico, em *Summer* (2013) (art.teleportacia.org/olia/summer/). A obra consiste em uma animação fotográfica da artista oscilando em um balanço, apresentada *on-line*. A passagem de um quadro a outro da animação se realiza pelo redirecionamento sequencial da página a distintos servidores emprestados por amigos – outros artistas, inclusive Evan Roth – fazendo com que o campo de endereços do navegador salte constantemente entre diferentes domínios. Com os *frames* da animação espalhados por diversos servidores, a execução do trabalho serve de pretexto para a ativação não tanto da infraestrutura da internet (embora ela esteja inevitavelmente implicada) mas de uma rede social em seu sentido “*não facebookiano*”: os vínculos de amizade, materializados nos códigos de redirecionamento, mantêm a imagem de Lialina em movimento. Há algo de melancólico na expressão da artista ao brincar no balanço, e a oscilação do movimento harmoniza-se à ambiguidade no trabalho. Lialina não alcança a sobriedade manifesta nos trabalhos de Roth, mas tampouco se aproxima da celebração da “*superautoestrada da informação*” que fez Paik, em seu tempo. Há algo de resignação e de uma nostalgia do início da internet que se realiza nesse ciclo de redirecionamentos¹⁰. Também em *Summer*, é impossível tratar da imagem em movimento da artista em isolamento: seu sentido se realiza justamente pela rede de relações ativadas pela imagem, em particular a infraestrutura técnica que sustenta a animação.

Vem à memória outra obra que realizou, na televisão, operação similar às de Lialina e Roth, porém com um tom mais marcadamente celebratório da tecnologia. Em um dos momentos do programa *Good Morning Mr. Orwell* (1984), Nam June Paik compôs em *chroma key*, sobre um mesmo quadro, uma coreografia performada por Merce Cunningham, registrada em Nova York, e o *feedback* de sua transmissão

9 Não poderei desdobrar esta discussão aqui, mas para o tema da constituição do observador pela técnica, segundo um regime de visualidade de seu tempo, cf. Crary (2005) e Senra (2013).

10 Michael Connor (2014) indica algumas destas características do trabalho de Lialina para reivindicar sua proposição de um outro sentido para a chamada “*pós-internet*”.

a Paris, via satélite. O sinal de vídeo era transmitido ao outro continente e de volta, e o tempo levado nessa transmissão era o que provocava o rastro atrás do bailarino. Um eco transatlântico da transmissão por satélite tornado visível na imagem, evidenciando a tecnicidade de sua constituição e esgarçando-a na espacialidade de sua circulação. Mais uma vez, a imagem se faz não apenas como representação, mas como rastro de um gesto performativo em que se faz perceber a infraestrutura de sua constituição. Tudo isso parece já dito. Porém, se a internet ou as redes de transmissão televisiva não justificam automaticamente a remissão à rede no sentido que lhe confere a TAR, deve ser possível abordar de modo similar imagens produzidas e distribuídas de outro modo.

Encontramos tal caso em *One ton II*, do artista britânico Simon Starling. Não por acaso, essa obra integrou a exposição *Reset Modernity!*, realizada no ZKM em Karlsruhe, com curadoria liderada por Bruno Latour (2016), em seção dedicada a se reverterem as representações modernas das paisagens – em que a humanidade figurava como tomada pelas forças indomáveis da natureza. A obra apresenta uma fotografia que retrata a paisagem de devastação de uma mina de platina na África do Sul. A imagem é reproduzida em cinco impressões idênticas, apresentadas em conjunto, e que foram feitas, por sua vez, em emulsão de platina. Há, ali, um jogo de proporções, segundo informa o artista ao público: a quantidade ínfima do metal depositado naquelas cinco impressões equivale àquela obtida pela extração de uma tonelada de material bruto da mina. Starling vincula, assim, a fotografia à ação devastadora sobre a paisagem que ela retrata: mais do que representá-la, a imagem é o próprio agente de sua transformação. Ela opera como ponto nodal de uma rede de traduções e modos de ação que se estendem para muito além do quadro, revelando suas dependências materiais e vinculações ao referente. A destruição da paisagem se traduz em imagem, e a imagem emerge como parte dessa destruição. Nós, observadores, somos também implicados, diante do desafio de nos posicionarmos diante da obra. O que dizer diante da destruição que teria sido necessária para produzir a imagem? Da cumplicidade do artista com a destruição? Ou das dependências de nossa observação? Fruir dessas imagens é também destruir?

Tomar a imagem *em rede* e *como rede*, na perspectiva da TAR, parece então demandar que percorramos as múltiplas associações que a produzem, bem como as associações que a imagem em si produz: materiais, processos produtivos, distribuição, recepção, paisagem, fotógrafo, câmera, satélite, servidor, cabo, filme, papel, tela, protocolo, algoritmo, observador. Haveria que se compreender como essas entidades se

relacionam, as estratégias que as organizam, aquilo que agenciam em sua associação. Em todos esses exemplos – de Roth, a Starling – temos diferentes casos em que os artistas estratégica e refletidamente põem em evidência as associações materiais e técnicas de que suas imagens são produtoras e produtos. Se os vínculos da imagem com seus processos de produção e distribuição tomam parte da estética e dos discursos elaborados por esses trabalhos, há que se considerar que eles não são menos relevantes por estarem ocultos em outras imagens que não incorporam propositadamente essas dimensões. Caberia, em cada caso, considerar a maior ou menor pertinência em se percorrer a rede da imagem em sua extensão.

Dando um passo mais largo, parece então pertinente que esta discussão se amplie à circulação contemporânea da imagem. Se tomamos como foco deste texto as dimensões da infraestrutura e dos protocolos e o modo como constituem uma espacialidade da internet, isso se deu tão somente em função do que *Internet landscapes* indicou como caminhos. Se tratamos da arte – como também é o caso de nosso objeto –, a ampliação da discussão precisaria considerar o papel da curadoria nos processos de circulação, bem como a composição do gesto do artista – aspectos desenvolvidos por Gonring (2013) ao tomar a obra de arte com rastro de uma rede de atores. Se visamos a abarcar a imagem em sua complexidade, seria preciso abarcar, ainda, as redes de sentidos, de visualidades, de afetos.

Numa conclusão talvez apressada – já bem distante de onde partimos – tais apontamentos sugerem um caminho teórico-metodológico para o estudo da imagem que visaria a compreender as inter-relações entre materialidades e sentidos, entre tecnicidade e afetos, com a visualidade própria da imagem com ponto de partida e de chegada. Os casos trazidos a este texto talvez sejam ilustrativos em sua simplicidade. Mesmo no plano da técnica, compreender a imagem em circulação na internet envolve hoje uma rede complexa de mediadores para os quais os protocolos de transmissão da internet são um pano de fundo distante. Há que se considerar algoritmos de interpretação de dados visuais, a gestão automatizada de *feeds* de notícia, as *affordances* das plataformas de produção e distribuição das imagens. A agência humana nesse ambiente também se multiplica e se complexifica – que motivações e sentidos se condensam num “compartilhamento” ou em uma “reação” em redes sociais? Que poder podem ter essas ações?

Talvez seja redundante dizê-lo, tendo em vista a perspectiva teórica adotada, mas, para acedermos a esses objetos, parece ser preciso

que nos enredemos. Seria necessário compor, refletidamente, uma rede de observação, como um agenciamento que nos permita melhor apreender a imagem em meio a esses processos. Em *Internet landscapes*, a experiência da obra nos demanda que nos associemos a protocolos da rede digital – só assim acessamos as paisagens que ela constitui, sua espacialidade performada, sua ativação das infraestruturas da internet. Com a crescente complexidade da rede, talvez seja necessário que nos indaguemos quais associações nos são demandadas para compreender cada imagem posta hoje em circulação, já que dificilmente conseguiríamos fazê-lo por nós mesmos.

REFERÊNCIAS

BARBROOK, Richard; CAMERON, Andy. **The internet revolution: from Dot-Com capitalism to cybernetic communism**. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2015.

BARLOW, John Perry. **A declaration of the independence of cyberspace**. 1996. Disponível em: <<https://www.eff.org/cyberspace-independence>>. Acesso em: 8 jan. 2017.

BRUSADIN, Bani; MCCULLOUGH, Ruth; QUARANTA, Domenico. The more time I spend alone in nature, the more I forget about all of the politics surrounding the flow of data under my feet. [Interview with Evan Roth]. In: BRUSADIN, Bani et al. (Orgs.). **The Black Chamber. Surveillance, paranoia, invisibility & the internet**. Brescia: Link, 2016. p. 129-141.

CHUN, Wendy Hui Kyong. **Control and freedom: power and paranoia in the age of fiber optics**. Cambridge, MA: MIT Press, 2006.

CONNOR, Michael. Post-internet: what it is and what it was. In: KHOLEIF, Omar (Org.). **You are here: art after the internet**. Manchester: Cornerhouse, 2014. p. 56-64.

CRARY, Jonathan. **Techniques of the observer: on vision and modernity in the nineteenth century**. Cambridge, MA: MIT Press, 2005.

GONRING, Gabriel Menotti. Obras de arte, pontos de encontro, rastros de redes. **Galáxia. Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica**, n. 27, 2013. Disponível em: <<http://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/14651>>. Acesso em: 25 mar. 2017.

LATOUR, Bruno. **Reassembling the social: an introduction to actor-network-theory**. Oxford: Oxford University Press, 2005.

LATOUR, Bruno (curador). **Reset Modernity!** Karlsruhe, Alemanha: Zentrum für Kunst und Medien (ZKM), 2016. Exposição coletiva, 16 abr.-21

ago. 2016. Curadoria de Bruno Latour, Martin Guinard-Terrin, Christophe Leclerq e Donato Ricci.

LAW, John. Actor-network-theory and material semiotics. In: TURNER, Bryan S. (Org.). **The new Blackwell Companion to social theory**. Blackwell companions to sociology. Chichester: Wiley-Blackwell, 2009. p. 141-158.

QUARANTA, Domenico. **Evan Roth: kites and websites**. 2016. Disponível em: <<http://belenius.com/exhibitions/kites-and-websites/>>. Acesso em: 9 jan. 2017.

QUARANTA, Domenico; JUÁREZ, Geraldine (Orgs.). **The F.A.T. Manual**. Brescia: Link, 2013. Disponível em: <http://www.linkartcenter.eu/public/editions/The_FAT_Manual_Link_Editions_2013.pdf>. Acesso em: 14 abr. 2017.

ROTH, Evan. Artist hacker: from free software to fine art. In: QUARANTA, Domenico; JUÁREZ, Geraldine (Orgs.). **The F.A.T. Manual**. Brescia, Italy: Link, 2013. p. 16-19.

SENRA, Stella. Crary e as transformações do observador. In: CRARY, Jonathan. **Suspensões da percepção: atenção, espetáculo e cultura moderna**. São Paulo: Cosac Naify, 2013. p. 9-19.

SUNDE, Peter. **Keynote speech at the Opening Ceremony**. Conferência proferida no festival Transmediale, Haus der Kulturen der Welt, Berlin, 2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=_DSGRYMbqjE>. Acesso em: 6 fev. 2017.

VELDEN, Daniel van der; KRUK, Vinca; METAHAVEN (Orgs.). **Black transparency: the right to know in the age of mass surveillance**. Berlin: Sternberg Press, 2015.

VENTURINI, Tommaso; MUNK, Anders; JACOMY, Mathieu. **Actor-network vs network analysis vs digital networks: are we talking about the same networks?** 2016. Disponível em: <https://www.researchgate.net/profile/Tommaso_Venturini/publication/278029986_Actor-Network_VS_Network_Analysis_VS_Digital_Networks_Are_We_Talking_About_the_Same_Networks/links/55f69b1208ae63926cf516cc.pdf>. Acesso em: 31 jul. 2017.

CURADORIA E PROGRAMAÇÃO COMO PÓS-PRODUÇÃO

Thomas Elsaesser
(trad. German Nunez)

O argumento que aqui apresento é parte de uma ampla investigação a respeito das mudanças que a virada digital trouxe para a teoria, a prática, o lugar e a localização da imagem em movimento hoje em dia. Meu interesse por esse tópico advém de uma antiga convicção. Essa convicção, sobre a qual discorro por meio dos rótulos “arqueologia das mídias” e “cinemas futuros” (títulos aparentemente opostos mas que, para mim, são complementares), é pensada desde 1996. Para mim, o reposicionamento do cinema se apresenta como uma feliz oportunidade para repensarmos o cinema de modo geral. Caminhamos aqui, portanto, em direção a uma reavaliação ampla e impetuosa, onde o filme e o cinema ainda possuem uma posição proeminente porém não mais exclusiva, sendo o título “telas à parte” bastante apropriado. Nesse contexto, além de perguntar “o que é o cinema”, os estudos cinematográficos agora também devem indagar “onde está o cinema” e “quando é que ele é cinema”.

De modo a discutir essas questões relativas ao deslocamento e à dispersão do cinema atual, devo concentrar meus esforços em um tipo específico de relocação: aquela que trata a entrada do cinema no museu. Essa mudança causou uma transformação dramática nos últimos vinte anos e, agora, nós temos a imagem em movimento – na forma de filmes, videoarte, instalações audiovisuais, registros de *performances* e outros tipos de obras baseadas em meios digitais e no tempo – como partes integrais de museus

de arte contemporânea. Ademais, a imagem em movimento tem presença proeminente em outros espaços artísticos, como em galerias e bienais, sejam elas em Veneza, São Paulo, Xangai ou Istambul.

Meu argumento é dividido em quatro partes:

- Primeiro eu gostaria de lembrar ao leitor que o relacionamento entre o cinema e o museu durante grande parte da história do cinema, isto é, durante os seus primeiros cem anos, entre 1895 e 1995, foi marcado pelo antagonismo, pela hostilidade, pela indiferença e pela incompreensão mútua.

- Em segundo lugar, ressalto que tanto as tensões quanto os antagonismos são institucionais, refletindo assim, por um lado, uma centenária divisão entre a arte erudita e a popular e, por outro, que tal suspeita mútua se deve também a uma real *diferença ontológica* entre a experiência do museu e do filme.

- Em seguida, ressalto que alguns dos melhores trabalhos que saíram da aliança entre a imagem em movimento e o museu desde os anos 1990 não negam as diferenças ou se submetem às políticas museológicas. Pelo contrário, essas obras, que agora atraem a atenção em espaços da arte contemporânea, deliberadamente realçam as diferenças entre ambos os espaços e se utilizam criativamente desse antagonismo.

- Finalmente, noto que a entrada do cinema no museu não apenas redefiniu a forma como se dá a curadoria de exposições e a programação de festivais de cinema e filmes de arte, como também a relação entre curadores e artistas, e portanto entre a arte, o cinema e as suas respectivas audiências. Falamos assim de mudanças que ocorrem não apenas em termos de localização e percepção, nas formas estéticas e nos formatos de exibição, mas também nas relações de poder e nas prioridades, nas intervenções políticas e na própria natureza do espaço público.

Por que o tradicional antagonismo entre o museu e a imagem em movimento parece ter desaparecido desde o primeiro centenário do cinema, em 1995? Algumas razões para a aproximação desses campos são particulares aos desenvolvimentos mais recentes da arte: atualmente, para muitos artistas, a câmera digital e o computador são ferramentas de produção tão primárias quanto o pincel, a tela, o bronze ou a pedra eram há cem anos. Outras razões, entretanto, são mais conjunturais; são esses fatores tardios que eu pretendo explorar. Da perspectiva do museu, o movimento em direção à incorporação do filme e do cinema ocorre em contraste com o desenvolvimento de outros acontecimentos paralelos. Primeiramente, devemos compreender esse fenômeno em relação ao desenvolvimento e à importância dos museus de arte contemporânea em praticamente todos os centros urbanos desenvolvidos ou em cidades universitárias desde a

década de 1980 (de Bilbao a Brisbane, de São Paulo a Seul). Em segundo lugar, devemos notar também o movimento dos museus para longe do elitismo e da exclusividade, em direção, portanto, ao espetáculo e à atração popular: em outras palavras, em direção a um museu que serve como mídia de massa. Finalmente, em terceiro lugar, devemos notar as exposições *blockbusters*, curadas para viajarem o globo, patrocinadas por marcas internacionais e empresas globais, nas quais mestres modernistas como Manet ou Matisse são acompanhados por artistas como Bill Viola, Matthew Barney e Douglas Gordon, gerando um tipo de atenção (e lucro) que antes era exclusivo de produções hollywoodianas.

O aumento dramático dos espaços de exibição dos museus ao redor do mundo, aliado à necessidade de novas e variadas exposições ao longo do ano, criou uma enorme demanda por novos trabalhos e talentos. Além de trazer para o museu artistas que, em suas experiências e treino, se utilizam de tecnologias e materiais contemporâneos, essas mudanças também criaram oportunidades para uma antiga geração de videoartistas e cineastas de vanguarda. Desta maneira, gente como Andy Warhol, Michael Snow, Stan Brakhage, Bruce Nauman, Dan Graham, Peter Campus, Yoko Ono e Joan Jonas viriam a ter seus trabalhos reinterpretados pela linguagem da arte contemporânea, isto é, repensados curatorialmente para o século XXI.

Esse encontro entre grandes museus, exposições internacionais, cineastas autorais e de vanguarda começou com a décima Documenta de Kassel, curada em 1997 por Catherine David. Antes dessa exposição, David já havia se envolvido em outra grande exposição que reunia filme, vídeo, fotografia e instalações: a *Passages de l'image*, curada em 1990 em Paris junto com Raymond Bellour e Christine Assche. Para a Documenta X, David convida cineastas da França, Alemanha, Bélgica e Reino Unido, entre os quais podemos citar Harun Farocki, Raoul Peck, Johan Grimponprez, Alexander Sokurov, bem como H. J. Syberberg e Jean-Luc Godard.

Quase dez anos depois, em 2006, Godard se apresentaria como o diretor *mais contrário* à ideia de museu *dentro do próprio* museu. No caso, o Centre Pompidou, onde apresentou a exposição *Voyage(s) en utopie: a la recherche d'un paradigme perdu* (MARTIN, 2012; WITT, 2006). Curada pelo respeitado cinéfilo Dominique Païni, a exposição de Godard causou algo incrivelmente raro no mundo da arte: um escândalo genuíno, já que custou quase um milhão de Euros para ser montada, e mais parecia um amontoado de equipamentos inúteis e rascunhos toscos arrancados direto da lata de lixo de Godard, ora espalhados pelo chão do museu, ora pendurados na parede sob malhas de arame.

Nessa exposição, Godard protestava contra a transformação da arte contemporânea em mídia de massa, que tornava as exposições parques temáticos para as classes médias do mundo. Para o tipo de turismo artístico que agora sustenta não apenas Paris e Nova Iorque, Amsterdã e Veneza, Berlim e Viena, Seul e Xangai, mas também Belfast, Bilbao e Buenos Aires, a imagem em movimento, tanto como *objeto artístico* (à mostra) ou *fonte de informação* (para venda), se tornou indispensável. Para Godard, era o cinema que agora estava sendo convocado a limpar e purificar o museu, e não o contrário. Foram os próprios curadores do Pompidou que argumentaram – com exposições como Hitchcock et l'art: coïncidences fatales, de Païni, e Le mouvement des images, de Philip Alain Michaud – que seria tarefa do museu pegar o cinema pela mão, transformando-o em algo inoperante e inútil, para depois revivê-lo como patrimônio nacional e memória cultural. Frente a essas pomposas ambições, Godard transformou o museu em um chiqueiro e um campo de batalha, como se voltasse um espelho contra a arrogância curatorial que encarava o cinema como algo que precisasse ser salvo por ter afundado em comercialismo, e não percebia que o próprio museu já havia tornado considerações comerciais e de *marketing* como partes integrantes de sua atividade.

A missão de resgate de Païni, dez anos depois, consistia numa tentativa de inserir Godard no mundo da Arte Moderna fazendo referências a artistas que também haviam questionado a instituição do museu, tais como Marcel Duchamp, Joseph Beuys e Marcel Broodthaers. Nem o próprio curador, entretanto, se convenceu desse discurso, e acabou sendo forçado a admitir que o que o cineasta Godard havia perpetrado era um legítimo ataque ao museu (porém, na condição de “artista”).

Por um lado, o museu tem aprendido rápido com o cinema. Na mesma medida em que os museus reduzem os obstáculos simbólicos de participação, afastando-se de modelos elitistas na direção da massificação popular, suas lojas se tornam butiques de marca, prosperando como o coração pulsante da coleção. Simultaneamente, existe também a tendência de “trazer à vida” os objetos e artefatos tradicionais dos museus, sejam eles pinturas, desenhos ou esculturas. Essa “vida” se manifesta particularmente por meio da imagem em movimento. Portanto, os museus têm empregado filmes não apenas em instalações artísticas, como também em vídeos promocionais camuflados como guias para suas coleções. Ali, eles valorizam seus bens mais clássicos utilizando técnicas oriundas do cinema e da propaganda: ao deixar a câmera tocar na pintura, isolando detalhes marcantes da tela, e ao destacar os gestos individuais do artista, a riqueza dos tecidos ou as suntuosas texturas dos retratos renascentistas.

Em resumo, os vídeos, pôsteres e cartões postais de uma retrospectiva de Manet ou de uma exposição de Max Liebermann se utilizam de técnicas eminentemente cinematográficas – como a montagem, a fusão e o *close-up* – para simular a profusão das cores e o drama do movimento e da ação, como se Rubens, Tintoretto, ou mesmo o silencioso Vermeer e o contemplativo Rembrandt sempre tivessem pretendido filmar (ou tirar *selfies*), mas ainda não possuíssem as ferramentas que temos hoje em dia.

Contudo, a ambição pelo toque popular e o afã comercial também implicam que os grandes museus de marca – hoje organizados em rede ou em franquias (Guggenheim, Louvre, Tate, etc.) –, bem como as galerias comerciais, possuem agora os meios de comissionar artistas a produzirem filmes e vídeos, e se encontram ansiosos para canonizar a primeira geração de cineastas de vanguardas, educados em cooperativas, eminentemente antinarrativos e comprometidos com a materialidade do filme. Esses cineastas – tais como Ernie Gehr, Stan van der Beek, Hollis Frampton, Ken Jacobs e Stan Brakhage – estavam mais interessados em reexaminar o cinema em seu formato clássico, ou em expandir o cinema para locais e formatos previamente inéditos, e não em transpor o filme para o museu como um espaço expositivo.

Inicialmente, os cineastas desconfiavam do museu, muito por conta das condições inadequadas de apresentação do filme que prevaleciam nesses espaços durante os anos 1980: a projeção 16 mm numa parede branca numa sala iluminada naturalmente. O surgimento de uma nova tecnologia, o projetor digital, configurou uma razão tão importante para a entrada do filme no museu quanto qualquer outra dada até agora.

Não obstante, os cineastas também se opunham ao museu por conta das reais diferenças entre o museu e o cinema como lugares específicos e espaços discursivos, com histórias, arranjos espaciais e economias de atenção bastante distintas. Ainda que a “caixa-preta” pudesse ser facilmente instalada no “cubo branco” com o uso de algumas paredes móveis e uns panos escuros, o museu não é nenhum cinema, e o cinema não é nenhum museu. As diferenças mais óbvias entre os dois podem ser encontradas nas respectivas economias de atenção e vetores temporais que obrigam mesmo o mais dedicado visitante de um museu a experimentar uma “amostra” do filme (ao invés de assistir a ele inteiro) e a constantemente ajustar seu grau de atenção, navegando entre a concentração e a distração. Quando vou ao cinema, pelo contrário, sei de antemão que estou comprometendo duas horas do meu tempo e da minha vida; também sei que ficarei submetido ao incansável desenvolvimento da narrativa e ao irreversível fluxo temporal enquanto meus olhos estiverem fixados na tela. No museu, a cada minuto eu decido o quan-

to me dedico para cada trabalho. As diferentes condições do corpo também são cruciais: no museu, de pé e peripatético; no cinema, imóvel e inativo.

Como podemos então resolver ou mesmo superar essas tensões e oposições entre os espaços? Gostaria de oferecer alguns exemplos de como cineastas e curadores confrontaram criativamente essas diferenças e, assim, transformaram essas tensões em algo produtivo. Uma maneira é encená-las explicitamente, da mesma maneira que Jean-Luc Godard fez com a supracitada *Voyage(s) en utopie*. Uma segunda estratégia seria realçar essas diferenças por outros meios, como ocorreu na proposta da Documenta 12, em 2007. Ali, dez anos após a curadoria de Catherine David, os curadores gerais Roger Bürger e Ruth Noack decidiram *não* mostrar qualquer filme ou fragmento de vídeo nos diferentes locais da exposição. Em vez disso, encomendaram ao diretor da cinemateca de Viena, Alex Horwath, que programasse sessões de projeção num cinema, designando assim a sala de projeção como um espaço expositivo, ao mesmo tempo em que respeitavam as suas singularidades. Horwath mostrou 96 filmes em sessões separadas, normalmente saudando os visitantes na porta de entrada e franzindo a testa para aqueles que se levantavam no meio das sessões. Em seu texto curatorial, Horwath declarou programaticamente que “o formato e o espaço [da sala de exibição] são baseados nas características físicas e técnicas do meio. São essas características, ao permitirem que o filme seja visto em uma intensidade específica, que resultam no sucesso histórico do cinema” (HORWATH, 2007). Em outras palavras, aquilo que de outra forma poderia parecer ou evidente (que filmes devem ser exibidos em grandes telas) ou a opinião de um cinéfilo conservador (tentando conter avanços tecnológicos), se apresenta aqui como uma asserção do histórico argumento modernista: a afirmação da especificidade do meio e do princípio de absorção em termos que recordam o famoso ensaio *Art and objecthood*, de Michael Fried, bem como a sua distinção entre “absorção” e “teatralidade” – um argumento originalmente direcionado *contra* o cinema (FRIED, 1967).

Outra estratégia para tornar as diferenças entre o cinema e o museu em algo produtivo foi empregada por Anthony McCall, um artista britânico que começou a sua carreira na London Film-Makers' Co-op junto de gente como Peter Gidal, Malcolm LeGrice e Steve Dwoskin. McCall, um purista tanto quanto (e ao mesmo tempo bem diferente de) Gidal, escolheu uma maneira bastante original de encenar e resolver as tensões entre o apelo sensorial do cinema e a estética ascética dos materialistas estruturais. Em sua obra mais famosa, *Line describing a cone* (1972), McCall projeta um filme de trinta minutos

que segue à risca o seu título, em que uma linha branca é gradualmente desenhada na tela até, finalmente, representar um círculo completo.

Uma vez que não existe uma narrativa em progresso (ainda que a obra apresente uma linearidade clara, que se completa quando o círculo finalmente é representado), o que chama a atenção da audiência é o feixe do projetor, que gradualmente forma um cone de luz branca em que podemos entrar, que se torna mais denso, mais “material”, conforme gotículas de água, fumaça de cigarro ou pó de giz são pulverizados no auditório.

McCall reafirma aqui o seu comprometimento com o cinema, ao transformar o projetor no ícone de algumas das principais características que marcam as especificidades do meio: projeção, luminosidade, transparência. Mas McCall também extirpa do cinema aquilo que ele compartilha com outros meios, tais como a narrativa, os personagens e a história, ainda que faça do espectador uma figura central no seu trabalho. Esse espectador, no entanto, é lembrado que não se constitui apenas como um par de olhos, mas também como corpo, ansioso por sentir e tocar: um desejo a que *Line describing a cone* tanto corresponde quanto suspende, pois, salvo a consciência do desejo em si, não há nada a ser tocado. Ao mesmo tempo, McCall abre o seu trabalho para o museu, na medida em que o cone possui qualidades obviamente escultóricas. Para complicar ainda mais a questão, *Line describing a cone* é uma escultura antiescultura: no museu, a escultura solicita o toque, ainda que o protocolo do museu não permita tocar; por outro lado, ainda que se possa tocar o cone, tudo o que realmente se toca é a pura luz: a essência irredutível do cinema. Dessa forma, tudo o que o museu aqui nos apresenta é aquilo que é essencial e específico ao cinema!

Os cineastas de vanguarda da década de 1970 são confrontados com um dilema: ou insistem na materialidade original de suas obras, empregando celuloide como suporte físico, e dessa forma tornando-as inacessíveis para o público contemporâneo; ou comprometem suas posições teóricas e refazem ou convertem essas obras em formatos digitais. Notáveis exemplos dessa segunda opção podem ser reconhecidos nos trabalhos de Ken Jacobs e Michael Snow. Jacobs reverteu seu trabalho para um antigo formato de exibição, mostrando filmes em museus como espetáculos ao vivo, enquanto White encontrou outra forma de resolver o problema ao relançar seu filme mais celebrado, *Wavelength*, em formato digital sob o título *WVLNT: wavelength for those who don't have the time* (2003).

Ao tocar explicitamente na questão do *tempo* envolvida no deslocamento entre a sala de cinema e o espaço do museu, Snow astutamente revela o principal parâmetro que os artistas precisam trabalhar criativa-

mente para garantir sua sobrevivência como cineastas de um ambiente potencialmente inóspito ou contraproducente como o museu.

Uma estratégia empregada por cineastas para conclamar o cinema como seu habitat natural ao mesmo tempo em que tentam transpor as barreiras tanto do cinema quanto do museu é a produção de trabalhos que ultrapassam em muito a duração de um *blockbuster* hollywoodiano, de cerca de duas horas e meia. Enquanto diretores como Hans Jürgen Syberberg (*Our Hitler*, 442 minutos), Bela Tarr (*Satantango*, 340 minutos) ou Jean-Luc Godard (*Histoire(s) du cinema*, 260 minutos) testam o limite do *cinema*, Douglas Gordon testa os limites do museu: seu *24 hour psycho*, feito especificamente para o espaço da galeria, repudia tanto o cinema quanto o museu. Ao passo que seu trabalho desafia claramente os horários do museu, ele também desafia a economia de tempo do próprio visitante (que dificilmente gasta mais do que alguns minutos em frente de uma instalação, e quiçá um pouco mais dentro da sala escura). Essa incompatibilidade gera uma estética própria: quando confrontado com uma obra tão longa, como devo eu manejar minha ansiedade de perder um momento crucial do filme? Ou ainda, como devo eu equilibrar essa ansiedade antecipada com a sensação de saturação, de estafa, de crescente tédio, além da sensação de que estou, literalmente, sendo feito de bobo? Como um crítico de arte escreveu:

Por que, toda vez que cruzo com o *24 hour psycho* de Douglas Gordon, tudo o que vejo são alguns frames tediosos, inconsistentes, em câmera lenta, da cena da compra do carro ou do homem que por dez minutos passeia em torno da mesa? Eu nunca, nesses nove anos em que o trabalho esteve circulando internacionalmente, vi a cena do chuveiro. Essa é minha sorte, ou a falta dela (SEARLE, 2002).

Essa duração extrema reorienta nossa atenção das mais diversas maneiras, transformando a ação em abstração e a fotografia em pontilhismo. As características videográficas da imagem nos lembram que Gordon capturou *Psicose* de uma transmissão de TV na madrugada. Estamos quase no reino da animação, onde o modo fotográfico se torna novamente um modo gráfico, com seu efeito de desfoque sugerindo os limites pixelados em que a imagem digital poderá se desfazer.

Essas obras dilatadas, ao confrontarem o observador com a sua própria temporalidade (e, conseqüentemente, também com a sua mortalidade), são certamente um modo do cineasta de “resistir” ao olhar breve e

à apropriação rápida do visitante de museu. O arrependimento de perder a cena do chuveiro, ou a consciência pesada por abandonar uma obra de três horas após dois ou três minutos, fazem parte de uma estratégia do artista: provocar essas sensações no visitante peripatético e distraído é uma forma de consolo e vingança da qual ele se utiliza.

Não há grande novidade no fato de que quase ninguém viu por completo *24 hour psycho*, já que nenhum museu fica aberto por 24 horas (exceto o Guggenheim, que, uma vez, realizou uma exibição durante toda a noite acompanhada por palestras e *performances*). Esse gesto já havia sido antecipado por Andy Warhol em seus filmes *Empire* e *Sleep*, ambos feitos para o cinema e não para o museu. A obra mais recente nesse formato, que obriga a galeria ou o museu a estarem abertos por 24 horas, é o extremamente bem sucedido *The clock*, de Christian Marclay. Esse é um filme de 24 horas sincronizado perfeitamente com o dia, e que também funciona como uma história resumida do cinema, combinando assim um desafio ao horário comercial do museu com a não menos problemática estética do *found footage*. Essa estética é marcada pela apropriação dos fragmentos de obras que foram pensadas como autônomas, como trabalhos autossuficientes, e sua reutilização com outro propósito, contexto e sentido. Em *The clock*, Marclay e seus assistentes, com diligência, dedicação e habilidade sobre-humanas, subvertem trabalhos de realizadores como Gustav Deutsch, Peter Forgacs, Bill Morrison e Peter Delpout e, assim, desafiam o espectador a resistir à pura atração cinemática e ao suspense criado pelos fragmentos de filmes reconhecidos e de estrelas que, aqui, são rapidamente dispostos e editados.

Por outro lado, também podemos argumentar que essa transposição direta da fábrica de sonhos hollywoodiana para *The clock*, a ser exibido em museus e galerias, equivale a uma forma de traição ou mesmo de “roubo”. O cinema foi inventado para grandes públicos ou, como no caso de filmes políticos, feito para um público-alvo ou ocasião política. Em ambas essas instâncias, o filme pertence mais ao seu público do que a seus criadores e produtores. Filmes são produtos de uma indústria, de modo que seu *status* como mercadoria é uma parte essencial do seu significado histórico, o que faz da história de sua recepção (comercial) uma parte integral do seu “legado”. Como parte da memória pública, os clássicos do cinema nem sempre buscaram promover uma vida moral, mas sempre endossaram a “vida boa”, ou mesmo uma “vida melhor”. Neste sentido, o cinema é para todos: é tanto uma arte capitalista quanto democrática, parte da esfera pública burguesa e da proletária. Uma das consequências desse fato é que a sobrevivência do cinema deveria ser

deixada a cargo dos diversos meios de massa que venham a sucedê-lo, tais como a televisão, a internet e todo outro meio ou plataforma técnicos, como o DVD e a transmissão *on-line*. Em outras palavras, o cinema e sua sobrevivência deveriam encontrar um lugar apropriado em qualquer ciclo de produção de valor que venha a prevalecer (propicie ele ou não o acúmulo de capital comercial e cultural), em vez de se submeterem ao sistema de valor particular em que os museus buscam encaixá-los.

Existem várias objeções possíveis a essa linha de argumentação. Por exemplo, o fato de que os mercados não se regulam sozinhos, e que faz parte do papel do Estado assegurar que o cinema – como patrimônio artístico, herança nacional e memória cultural – não seja abandonado a sua própria sorte comercial; ou seja, que o Estado precisa proteger o cinema da mesma maneira que faz com as outras artes. Outro forte argumento é que tanto o mundo da arte quanto o do cinema podem se beneficiar da apresentação de filmes em museus e espaços artísticos. Enquanto o museu empresta capital cultural à herança cinematográfica, purificando-a assim de suas origens tacanhas como entretenimento popular, o cinema e a imagem em movimento atraem para o museu uma audiência nova e, sobretudo, jovem. É importante portanto nos perguntarmos como o museu se transformou e se adaptou para essa nova função, para receber o filme, o vídeo e a instalação, ao mesmo tempo em que afetou nossa compreensão sobre o filme e nosso conhecimento sobre o que seria o cinema.

O museu não foi pego desprevenido. Desde o surgimento da videoarte, no começo dos anos 1960, o museu teve que lidar com tecnologias para a reprodução mecânica das imagens. Nesse sentido, a definição que Lev Manovich faz do museu como “um armazém de tecnologias mortas” não parece tão inapropriada (MANOVICH, 2012). Em 2008, o Centro de Arte e Mídia de Karlsruhe (ZKM) acomodou uma exposição sobre trabalhos pioneiros da videoarte alemã, a *Record > Again!*, que apresentava em primeiro plano uma velha câmera Portapak e videocassetes Betamax, entre outros equipamentos. De acordo com o seu *website*, “para que fossem exibidos, muitos dos vídeos tiveram que primeiro passar por um elaborado processo de restauração no Laboratório de Sistemas de Vídeo Antiquados do ZKM” (ZKM, 2009). Sua obsolescência é, em outras palavras, tanto um desafio de conservação quanto uma atração curatorial.

A exposição de Karlsruhe lidava, portanto, com um dos maiores problemas dos museus de arte contemporânea: como tratar as tecnologias, padrões, programas e *hardware* empregados. Por um lado, o museu precisa criar condições materiais que permitam aos trabalhos serem

apreciados em sua configuração original. A transferência de um filme para DVD não é a mesma coisa que a sua projeção em 8 mm ou 16 mm; uma apresentação em Power Point não é a mesma coisa que um projetor de slides carrossel da Kodak. Por outro, os trabalhos produzidos com tecnologias obsoletas precisam se deixar acessar pelos públicos de hoje em dia. A arte da era digital, assim como o cinema da era digital, se tornou dependente do estado de tecnologias que somos obrigados a usar, tanto para comunicar quanto para criar, de modo que tanto os artistas quanto os públicos se tornaram precários e mesmo impotentes diante de forças (tais como fabricantes de *software* e *hardware* e detentores de patentes) sobre as quais ninguém tem controle.

Em conclusão, acabo voltando ao ponto de partida: as questões de poder e, em particular, da redistribuição de relações de poder entre diversos atores. Penso nesse assunto a partir de comentários feitos pelo historiador da arte e polemista Boris Groys. Seu Axioma Número 1 é que a arte não é feita por artistas, mas sim por curadores. Groys justifica essa afirmação com a seguinte elucidação:

Pelo menos desde a década de 1960, os artistas têm criado instalações para demonstrar suas práticas pessoais de seleção. Essas instalações, entretanto, não passam de exposições curadas pelos próprios artistas, nas quais são apresentados objetos feitos por eles ou por outrem. Uma vez que a identificação entre a criação e a seleção seja estabelecida, os papéis do artista e do curador se tornam idênticos. [...] A divisão de trabalho tradicional dentro do sistema de arte era clara. Obras eram produzidas por artistas e então selecionadas e expostas por curadores. Contudo, desde pelo menos Duchamp, essa divisão entrou em colapso. Hoje não existe mais uma diferença “ontológica” entre fazer e exibir arte. No contexto da arte contemporânea, fazer arte é mostrar coisas como arte (2006, p. 93-99).

Eu já toquei nessa questão quando mencionei que Catherine David quebrou um paradigma ao convidar diversos realizadores a produzirem vídeos e instalações para a sua Documenta de 1997. Também já mencionei a tentativa fracassada de Dominique Païni em transformar Godard em um mestre moderno e um artista de galeria. O encontro entre Païni e Godard

aponta para os limites do axioma de Groys porque demonstra que as disputas de poder entre artistas e curadores já ocorrem faz tempo. Ainda que pareça estarem os curadores levando vantagem, o seu poder é tomado de empréstimo da instituição em nome da qual trabalham, e sempre pode ser questionado pelo artista ou mesmo pelo público. Ainda assim, uma nova geração de curadores peripatéticos têm vivido e prosperado por meio do discurso e da *persona* individual tanto quanto pelo prestígio das instituições que os empregam. Penso aqui em figuras tais como Hans Ulrich Obrist (Londres), Klaus Biesenbach (Nova Iorque) e Chris Dercon (Berlim).

Historicamente, a emergência do curador-criador, não mais a serviço do artista, pode ser remontada à Documenta de 1972, curada por Harald Szeemann. Antes que pudesse exercer o seu poder, Szeemann teve uma disputa com vários artistas, incluindo figuras centrais como Robert Smithson, Daniel Buren, Robert Morris e Marcel Broodthaers, que ameaçaram retirar suas obras da exposição. Na ocasião, Robert Morris acusava Szeemann de tentar utilizar seus trabalhos para “ilustrar princípios sociológicos equivocados [e aplicar] categorias antiquadas da história da arte” (GLASMEIER, 2005, p. 258).

Talvez não seja coincidência que, no mesmo ano da Documenta de Szeemann, o festival de Cannes deixou de solicitar aos países que indicassem os filmes que os representariam na competição. A partir de então, a seleção ficaria a cargo do diretor do festival, inaugurando um crescente acúmulo de poder curatorial nas mãos do diretor e dos programadores. Essa mudança, que aproxima o festival de cinema da exposição de arte moderna, faz com que tanto a seleção de filmes quanto a curadoria de arte se transformem numa atividade que chamo de “pós-produção”: um termo retirado da produção de filmes digitais mas que possui um amplo significado político e ético.

É possível perceber uma grande mudança na ênfase da realização cinematográfica da produção para a pós-produção, o que significa que menos atenção está sendo dada à própria filmagem porque muito de seu conteúdo – efeitos especiais, correção de cores, equilíbrio, trilha sonora, fundos problemáticos, detalhes historicamente incorretos, etc. – pode ser eliminado, corrigido ou integrado depois, no estágio da pós-produção. Porém, o ponto crucial é que um filme criado em torno da pós-produção apresenta uma relação diferente com a realidade. Enquanto a realização cinematográfica centrada na produção busca *capturar* a realidade para *usá-la* em uma *representação*, o filme pensado a partir da pós-produção procede pela *extração* da realidade para que esta possa ser *ceifada*. Em vez de expor e revelar (a ontologia do cinema desde Jean Epstein até André Bazin, de Siegfried Kracauer

até Stanley Cavell), a pós-produção trata o mundo como informação a ser minada e processada, como matéria-prima e recursos a serem explorados.

É isto que está em jogo quando Boris Groys fala em uma arte feita por curadores, e que “para decidir o que é arte hoje em dia você precisa *primeiro* controlar o espaço em que ela aparece; *segundo*, controlar a instituição que garante a sua autenticidade; e *terceiro*, controlar o discurso que a legitima” (GROYS, 2009). Quando considerados do ponto de vista do artista e seu trabalho, esses são todos aspectos da pós-produção.

Dito de outra forma, o movimento da produção para a pós-produção como centro gravitacional da exposição e da mostra, da curadoria e da programação, não é apenas um deslocamento ou redistribuição nas relações de poder. Ele muda a maneira como o filme se apresenta nos espaços a ele dedicados, sejam eles museus ou festivais. Toda exposição se transforma num gesto demonstrativo, e a aura de autossuficiência e autonomia da arte clássica se converte num apelo ao espectador, como se cada trabalho dissesse “olhe para mim”. Filmes e obras de arte, bem como os argumentos e problemas que se referem a elas, além do talento e da autoria de seus criadores, não são mais descobertos, desvendados ou representados. O modo de exibição da pós-produção é comparável à extração de recursos naturais: o que ele colhe é valor de mostra e o que ele extrai é celebridade. Se isso for realmente verdade, então a curadoria e a programação terão que confrontar a sua dimensão ética, uma vez que esse se tornará o modo padrão pelo qual curadores e programadores virão a se relacionar com o patrimônio, a herança cultural, e a história das artes como um todo. Não mais por meio do *cuidado* e do *curare*, mas sim da *apropriação* e da *pós-produção*. Nesse caso, talvez seja hora de reviver os velhos antagonismos: não apenas entre o cinema e o museu, mas também entre a arte autônoma e o espetáculo encomendado – contanto, é claro, que possamos tornar as suas diferenças criativamente produtivas.

REFERÊNCIAS

- FRIED, Michael. Art and objecthood. **Artforum**. Verão de 1967.
- GLASMEIER, Michael (Ed.). **Archive in motion: 50 years Documenta 1955-2005**. Kassel: Steidl & Documenta, 2005.
- GROYS, Boris. Multiple authorship. In: VANDERLINDEN, Barbara; FILIPOVIC, Elena (Eds.). **The manifesta decade: debates on contemporary exhibitions and biennials**. Cambridge, MA: MIT Press, 2006.
- GROYS, Boris. **Topologie der Kunst**. Munique: Carl Hanser, 2009.

HORWATH, Alexander. Second lives: the documenta film programme. **Documenta 12**. 2007. Disponível em: <www.documenta12.de/index.php?id=786&L=1>.

MARTIN, Adrian. Godard in the gallery: story of a ruination. **Vertigo**, n. 30, primavera 2012. Disponível em: <www.closeupfilmcentre.com/vertigo_magazine/issue-30-spring-2012-godard-is/godard-in-the-gallery-story-of-a-ruination/>.

MANOVICH, Lev. [Comunicação pessoal com o autor]. 2012.

SEARLE, Adrian. Monsters Inc. **The Guardian**, 5 nov. 2002. Disponível em: <www.theguardian.com/artanddesign/2002/nov/05/art.artsfeatures>.

WOTT, Michael. Documentation: Voyage(s) en utopie. **Rouge**, set. 2006. Disponível em: <<http://www.rouge.com.au/9/godard.html>>.

ZKM. **Record > Again!** 40yearsvideoart.de (Opening). 2009. Disponível em: <zkm.de/en/event/2009/07/record-again-40yearsvideoartde-opening>.

CINEMA EXPANDIDO:

questões sobre uma curadoria e os desafios da preservação e difusão de obras em *time-based media*

Roberto Moreira S. Cruz

Recentemente fui curador da exposição ILUMINADOS – Experiências Pioneiras em Cinema Expandido, apresentada no Sesc Belenzinho, em São Paulo (2017), onde foram expostas obras de filmeinstalações e multiprojeções dos artistas Andy Warhol, Regina Vater, Lis Rhodes, Annabel Nicolson, Gill Eatherley, Roy Lichtenstein, Stan VanDerBeek, Tunga, Valie Export e os filmes experimentais da FluxFilm Anthology. Reuniram-se nessa mostra trabalhos que utilizaram o cinema como forma de expressão artística, relacionado as suas possibilidades de explorar os recursos da imagem em movimento, da linguagem audiovisual e os diversos dispositivos de projeção utilizados pelos artistas naquele contexto embrionário da arte contemporânea (décadas de 1960 e 1970).

O interesse pelo tema e as primeiras reflexões sobre a relação entre o cinema e as artes visuais foram tratados em minha pesquisa para a tese de doutorado defendida em 2011 no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica da PUC-SP. Em texto oriundo dessa pesquisa e publicado na *Revista Z Cultural* (2014), traço algumas perspectivas que vieram a fomentar a curadoria da exposição ILUMINADOS. Nele, aponto as primeiras obras de artistas que utilizaram o dispositivo cinematográfico como forma de expressão artística no campo expandido das esculturas e instalações. São obras de fundamental importância histórica por amplia-

rem a concepção sobre o cinema experimental e suas formas expandidas de expressão, explorando aspectos formais e estruturais da imagem e da linguagem audiovisual e utilizando dispositivos pouco usuais de exibição, como projeções simultâneas em mais de uma tela.

Nestes primeiros anos do século XXI, novamente pesquisadores e historiadores atentam para o uso da imagem em movimento por parte dos artistas no contexto das artes visuais. É cada vez mais frequente a presença de trabalhos que utilizam o cinema como forma de experimentação propondo modos de uso da linguagem audiovisual, além do código tradicional do cinema comercial. O filme se instala nos museus e galerias, estimulando formas originais de exibição e fruição das imagens.

A concepção curatorial de uma exposição como ILUMINADOS implicou aspectos historiográficos próprios, colocando desafios diante deste *corpus* cuja especificidade está inserida em uma categoria bem delimitada, porém pouco pesquisada, no conjunto que intersecciona dados históricos do cinema e das artes visuais. Uma seara da produção artística audiovisual que dialoga com o próprio contexto histórico e estético do cinema moderno e contemporâneo e se relaciona intrinsecamente com o desenrolar das formas de expressão no campo da *time-based art*. Esse termo tem sido utilizado para definir o conjunto de especialidades que lidam com uma multiplicidade de formas artísticas que se baseiam na temporalidade como elemento essencial da linguagem. Trata-se de um conceito-chave na arte produzida em campos como filme experimental, vídeo, instalações, som, multimídia, *performance* e da cibernética.

Além propriamente dessa proposição sobre a qual se assenta a curadoria, essa exposição apresentou também um desafio relativo à gestão de projetos culturais, pois exigiu um rigor metodológico na apresentação das obras e na sua inserção na prática museológica contemporânea. Há de se salientar que muitos desses trabalhos de cinema expandido foram concebidos num período de ebulição cultural, em que as formas de expressão e manifestação artística passavam por transformações e se valiam de meios experimentais pouco usuais para elaborar e apresentar seus resultados. Muitas dessas obras foram originalmente concebidas e apresentadas de maneira efêmera em *happenings* ou *performances*. Algumas delas foram exibidas uma única vez e ficaram, de certa forma, “esquecidas” ou “subestimadas” pela própria história da arte, só sendo redescobertas e restauradas recentemente. Trazê-las à luz de uma prática curatorial nos dias de hoje e compreendê-las no arranjo espacial próprio das concepções museográficas contemporâneas foi um dos desafios desse projeto.

Nesse sentido o que se afirma no título deste capítulo como uma *questão curatorial* implica não só entender a atividade da curadoria como um modo genuíno de refletir sobre a experiência e o conhecimento desenvolvidos pelos artistas e sobre a mediação entre as instituições culturais e o público. Trata-se, também, de uma tarefa que engloba todo um campo de produção relativo às condições e relações de inserção da arte nos diferentes contextos pelos quais esta é entendida como atividade e produto cultural.

As obras apresentadas na exposição ILUMINADOS foram criadas no período embrionário da arte contemporânea, entre as décadas de 1960 e 1970, no entrecruzamento entre a experimentação estética e o desenvolvimento das novas mídias. São trabalhos no campo do cinema expandido, termo utilizado para tratar as muitas maneiras de se trabalhar a linguagem audiovisual ampliando-a e multiplicando-a para além do espaço da tela. Essa produção está na fronteira de diferentes disciplinas, jogando com as margens do código cinematográfico e dos dispositivos de projeção.

Nesses trabalhos, os artistas são propositores de formas originais, incomuns, não arbitrarias de criação, rompendo com o senso comum do uso da linguagem, experimentando com a técnica e a forma da imagem e do som. As experiências de cinema expandido apresentam características e situações particulares. Elaborados com o intuito de propor arranjos audiovisuais a partir da conjugação de duas ou mais telas, ou de exibições sem um tempo determinado de duração, esses filmes exploram possibilidades específicas da linguagem cinematográfica e de outras formas de narrativa. Ao serem exibidos em telas de proporções ampliadas, justapostas ou posicionadas assimetricamente, e até mesmo projetados sobre outras superfícies, os filmes passam a associar os campos de combinação da imagem e do som com os meios de sua projeção.

Na galeria ou no museu, o tempo de duração da exibição não segue a convenção do mercado institucionalizado do cinema. Contando com um espectador que transita livremente por outro espaço, sem uma previsão de quanto tempo durará a sua audiência, o cinema expandido implica filmes que podem não ter um tempo de duração padronizado, seja por sua ação dramática ou por uma história que transcorre com princípio, meio e fim. Assim, o filme pode ser elaborado para projeção em *looping* ou até mesmo para que seja assistido em parte, sem que isso comprometa a sua compreensão.

A seguir, um breve relato de três obras que participaram da exposição e algumas questões curatoriais em torno de cada uma delas, servindo aqui como uma referência específica a essas questões em torno do cinema expandido.



Figura 3.1: Instalação do *Movie Drome* na exposição ILUMINADOS.

Fonte: fotografia do autor.

A expressão “cinema expandido”, termo mais comumente empregado para definir a produção audiovisual com tais características, é atribuída a Stan VanDerBeek em seu manifesto escrito em 1965. *Culture: intercom and expanded cinema, a proposal and manifesto*, publicado em vários catálogos e antologias, traduz as ideias desse artista a respeito de um novo conceito de cinema, que subvertia as limitações de uma única tela de projeção e solicitava uma recepção diferenciada por parte do espectador. VanDerBeek se interessava essencialmente em propor formas experimentais de linguagem e comunicação. Como ele afirmava, essa “pesquisa busca novas técni-

cas e meios para o cinema expandido se constituir como uma ferramenta mundial para a arte e educação” (VANDERBEEK, 1966). Ao lado de VanDerBeek, Gene Youngblood foi pioneiro em elaborar uma reflexão a partir da perspectiva do cinema e suas correlações com as mídias contemporâneas. Seu mais célebre livro, *Expanded cinema* (1970), publicado numa época em que parte da revolução tecnológica das novas mídias ainda estava por se fazer, apresenta um vasto panorama das muitas formas como a cultura e os meios de produção audiovisual expressaram uma mutação da subjetividade humana, no contexto que ele denominou de era paleocibernética. No prefácio dessa obra, o autor já anunciava que as tecnologias de produção de imagens aumentariam a capacidade de comunicação e que um novo cinema, como forma de linguagem, emergiria da fusão entre a sensibilidade estética e o desenvolvimento tecnológico.

Em seu projeto mais arrojado, o *Movie drome*, VanDerBeek exhibe multiprojeções no interior de uma grande cúpula de 180 graus, tendo um campo de visão horizontal circular de toda a extensão sobre a qual as imagens eram projetadas. Sem uma narrativa predefinida ou uma orientação linear objetiva, essas imagens projetadas eram associadas a outras projeções de slides, efeitos de iluminação e de sons previamente gravados. Na versão atual, restaurada pelo Stan VanDerBeek Estate, parte das imagens é exibida em formato digital em combinação com as projeções em 16 mm e diapositivos (*slides*), como concebido pelo artista originalmente. Dentro da cúpula é exibida uma série de mais de 35 filmes e animações realizados pelo artista em toda a sua trajetória artística, desde os primeiros trabalhos, como *What who how* (1957) e *Mankinda* (1957), filmes em 16 mm em animação *stop motion*, até a série *Poemfield*, já elaborada por um sistema chamado Beflix, que a partir de dados programados em linguagem Fortran alimentava, por meio de cartões perfurados, computadores IBM 7094, tendo como interface um gravador de microfilme Stromberg-Carlson 4020.

THREE LANDSCAPES (1971), DE ROY LICHTENSTEIN

Obra pouca conhecida de Roy Lichtenstein, exibida em uma única ocasião em 1971, esta filmeinstalação é um exemplo excepcional da experimentação de Lichtenstein com a forma e a matéria da imagem, utilizando o dispositivo cinematográfico para representar e redimensionar a impressão visual sobre fenômenos da natureza.

Esse tríptico é um híbrido de pintura, retícula gráfica e imagem em movimento. Foi criado especialmente para participar de uma exposição no

Los Angeles County Museum of Art (LACMA) em 1971, como parte de um inovador programa desenvolvido pela instituição para estimular e dar condições aos artistas de desenvolverem projetos no campo da Arte e Tecnologia. Esse programa se estendeu no período entre os anos de 1967 e 1971 e teve como participantes de seus laboratórios artistas como Jean Dupuy, Oyvind Fahlstrom, Claes Oldenburg, Robert Rauschenberg, Richard Serra, Andy Warhol e o brasileiro Wesley Duke Lee, entre muitos outros.

Lichtenstein passou duas semanas nos estúdios da Universal, em fevereiro de 1969, e decidiu utilizar os recursos da tecnologia do cinema para criar essas paisagens cinéticas. É possível perceber uma relação entre esse filme e a série de colagens-paisagens realizadas por ele nos anos 1964 e 1965, nas quais utilizava um processo de criação com materiais heterogêneos: texturas plásticas e metálicas que refletiam a luz gerando efeitos semelhantes aos raios de sol e às ondas no mar. Aqui, estes elementos são justapostos às imagens cinematográficas captadas da própria natureza, compondo paisagens sintetizadas como simulacros do real.

A ideia de Lichtenstein de mostrar os filmes simultaneamente em diferentes telas derivou da experiência que o artista realizou na exposição apresentada no Museu de Arte de Pasadena em 1967, para a qual criou uma série de paisagens cinéticas. Esses trabalhos foram exibidos lado a lado e suas diferentes graduações de movimento fascinaram o artista.

A filmeinstalação planejada para o museu utilizou três telas, uma ao lado da outra e com uma leve angulação lateral entre elas. Essa configuração foi proposta por Lichtenstein com o intuito de desencorajar uma concentração do olhar focado em qualquer uma das imagens específicas, sugerindo assim uma exploração visual panorâmica e contemplativa de todas as imagens simultaneamente. Essa maneira diferenciada de projeção solicitava ao espectador um modo próprio de experimentar visualmente a obra, pois nada efetivamente acontecia em termos narrativos nos filmes. Lichtenstein ironicamente teria comentado na ocasião que seriam “filmes inúteis” exatamente por não contarem uma história ou se desenrolarem com uma duração específica. Da mesma forma que outros artistas interessados nessas formas expandidas de configuração cinematográfica, Lichtenstein também estava mais preocupado com a impressão temporal da imagem do que propriamente com sua propriedade narrativa. Sua filmeinstalação propunha ciclos perpétuos de imagens projetadas, repetitivas, sem começo, meio e fim.

O cinema foi uma linguagem não muito frequente no repertório de Tunga, mas mesmo assim esta obra se insere integralmente no vocabulário estético do artista. Da mesma forma em que a matéria plástica do aço, do vidro, da madeira, do cobre, da argila, tão frequente em suas esculturas e instalações, era moldada em formas simbólicas e orgânicas, representando questões filosóficas e antropológicas da cultura brasileira, a filmeinstalação *ÃO*, criada pelo artista em 1982, propõe uma transmutação entre a imagem, o som e o próprio dispositivo da projeção.

No espaço da instalação o espectador assiste ao interminável plano-sequência que exhibe o percurso circular por dentro de um túnel sem saída. Este trajeto contínuo tem como trilha sonora um fragmento da canção *Night and day*, de Cole Porter, interpretada por Frank Sinatra, que repete também infindavelmente a frase que dá título à canção. Essa experiência visual e sonora também se estende para uma percepção física, para o próprio espaço da exibição, no qual a película de 16 mm circula além do carretel do projetor, transformando a sala em cenário da representação.

A obra de Tunga transporta a percepção do espectador para uma dimensão sobrenatural, onírica. Cria outros significados para a imagem, o som e o próprio devaneio do corpo, presente numa mediação dos sentidos que se estabelece entre a experiência de ver, ouvir e estar.

Atualmente existem duas edições dessa obra. Uma delas faz parte do acervo da coleção Inhotim, onde pode ser apreciada permanentemente no pavilhão dedicado exclusivamente às obras de Tunga. Inaugurada em 2012, a Galeria Psicoativa foi concebida pelo artista para integrar a arquitetura ao meio ambiente, criando uma intersecção entre essas duas dimensões espaciais e as várias instalações, objetos e esculturas. Nesse ambiente, a filmeinstalação pode ser visitada em horários de exibição periódicos. A outra edição está no acervo do Museu de Arte Moderna de Nova Iorque (MoMA). A obra foi adquirida em 2015 e é mantida com toda a infraestrutura de montagem pelo Departamento de Media and Performance Art da instituição.

Em relação especificamente a essa infraestrutura aqui mencionada, *ÃO* requer recursos técnicos de apresentação que tornam peculiar e criteriosa a sua montagem. Para a exposição ILUMINADOS, foi preciso produzir uma terceira edição desse trabalho, realizada em parceria com a Agnut Produções, escritório responsável pelos direitos sobre a obra do artista. Composto de um filme de 16 mm, quatorze hastes suspensas pelas quais a película circula, um projetor 16 mm modelo Eike Slin Line, caixas de som e CD *player*, o conjunto que compõe esse dispositivo foi integralmente produzido para essa montagem.

Foram feitas duas cópias de exibição a partir de um internegativo original do filme. Devido à inexistência de laboratórios no Brasil que trabalhem com bitolas em 16 mm, foram produzidas em Nova Iorque a partir de indicação do gerenciamento técnico de Inhotim, que efetuou cópias recentemente para a montagem da obra na instituição.

ACERVOS PARA *TIME-BASED ART*

A produção artística em novas mídias (filme, vídeo, computador, etc.), que se intensificou a partir da década de 1960, implicou a necessidade das instituições museológicas criarem departamentos de preservação e conservação especializados. Produzidas em suportes instáveis e cuja obsolescência tecnológica é um fator intrínseco a essas novas mídias, o desafio que se apresenta trata da permanência dessas produções como patrimônio cultural, sua atualização técnica e a viabilidade de serem exibidas em épocas em que certamente o dispositivo tecnológico que as originou não existirá mais.

O Museu de Arte Moderna de Nova Iorque (MoMA) foi um dos museus pioneiros nessa disciplina, realizando, ainda na década de 1960, eventos que abordassem os ramos curatoriais das artes tecnológicas. Desta época destaca-se a exposição *The Machine as Seen at the End of the Mechanical Age* (1968), com curadoria de Pontus Hulten, que apresentou obras de Nam June Paik, Edward Kienholz, e Jean Tinguely, entre outros. A exposição também contou com um núcleo dedicado aos experimentos realizados por meio de concurso organizado pela *Experiments in Art and Technology* (EAT), que premiou projetos nessa área.

A partir de meados da década seguinte, o MoMA iniciou a constituição de um acervo de videoarte e uma programação dedicada a essa forma de expressão artística. Barbara London atuou durante quatro décadas à frente desse projeto pioneiro, realizando uma extensa pesquisa sobre a produção internacional de vídeo e curando exposições temáticas sobre essas linguagens. Em 2006, o museu criou um departamento curatorial especializado em *media and performance art*, que passou a cuidar das obras do acervo da instituição produzidas em vídeo, computador, filmeinstalações, *performance* e arte sonora. Esse departamento cuida de obras cuja constituição estética se baseia na temporalidade das formas de expressão, a chamada *time-based art*¹¹.

11 *Time-based art* é um conjunto de especialidades que lidam com uma multiplicidade de formas artísticas que se baseiam na temporalidade como elemento essencial da linguagem. Um conceito-chave na arte produzida especificamente no campo do filme experimental, vídeo, instalações, som, computação, multimídia, *performance* e cibernética.

Atenta às necessidades intrínsecas à conservação e preservação de obras em novas mídias, a instituição, em parceria com o New Art Trust, com o Museum of Modern Art, o San Francisco Museum of Modern Art (SFMOMA) e a Tate Gallery, criou um projeto permanente chamado Matters in Media Art, com o objetivo de intercambiar informações sobre as melhores práticas para a administração de obras dessa natureza. Essas práticas advêm da necessidade de adequar os modos tradicionais da museologia às particularidades que obras *time-based* exigem em termos de preservação, restauração e difusão, exigindo novas competências dentro dos museus. O texto de apresentação do projeto no site do MoMA ressalta:

Embora existam normas internacionalmente acordadas para o manuseio, instalação e manutenção de obras de arte tradicionais, atualmente não existem normas semelhantes para *time-based art*. Este projeto visa a sensibilizar as instituições para os requisitos técnicos dessas obras e dar uma resposta prática à necessidade de um acordo entre os museus (MOMA).

Após doze anos de atividade, a iniciativa Matters in Media Art organizou um guia *on-line* que orienta instituições e colecionadores em todas as etapas relativas à constituição de um acervo de novas mídias. Dividido em “aquisição”, “documentação”, “empréstimo” e “preservação digital”, o site apresenta uma série de ferramentas e orientações práticas, estabelecendo um protocolo de gestão de acervos em novas mídias.

Outro museu que adotou uma política bem definida para a conservação de seu acervo de obras em *time-based media* foi o Solomon Guggenheim, em Nova Iorque. O Media Conservation Lab integra o Departamento de Conservação do museu e foi constituído para permitir um adequado monitoramento, conservação e restauro de centenas de obras de artistas como Vito Acconci, Tacita Dean, Bruce Nauman, Nam June Paik, Pipilotti Rist e Bill Viola, produzidas em filme, vídeo e instalações multimídia.

Com esse propósito, o Departamento de Conservação implementou uma infraestrutura técnica que fornece as condições de reprodução e exibição apropriadas para os vários formatos utilizados por essas obras. Por meio desse equipamento, os conservadores podem visualizar e analisar vários formatos analógicos e digitais, incluindo U-Matic, VHS, Betacam SP, LaserDisc, DVD, DV, Digital Beta e os variados formatos da imagem digital. Uma mesa de inspeção de filme permite manipular

obras cuja matriz está em filmes de 16 mm e 35 mm para fins de exibição e arquivamento.

Em consonância com outras instituições, atentas às necessidades de formular um protocolo de melhores práticas para a conservação de obras em *time-based media*, o Guggenheim estabeleceu uma metodologia de procedimentos que envolve: orientação no processo de aquisição das obras; categorização e gerenciamento dos dispositivos e equipamentos; preparação, documentação e manutenção das obras para sua montagem em exposições; protocolo de empréstimos; compartilhamento de informações (GUGGENHEIM).

No Brasil, infelizmente, os museus e instituições culturais ainda padecem de uma política específica voltada para a constituição de acervos e conservação de obras audiovisuais¹². Esse é um tema fundamental para ser discutido, porque, se estamos trabalhando com uma mídia baseada numa tecnologia ou em um modo de produção que se torna obsoleto muito rapidamente, é muito grave não termos uma cultura arquivista dedicada a isso. Em nenhum dos principais museus de arte do Brasil existe um departamento especializado nessa matéria. Essa precariedade ocorre inclusive naquelas instituições que a priori deveriam estar atentas a essas questões, como é o caso dos Museus da Imagem e do Som.

Basta citar o exemplo de um dos mais bem estruturados Museus da Imagem e do Som do país, que é o de São Paulo. O acervo que lá está constituído está preservado precariamente e não existem investimentos no sentido de mantê-lo atualizado. A política que foi adotada para esse museu na gestão 2013-2016 foi a mais perversa possível, se baseando exclusivamente em realizar exposições com apelo de público, esquecendo-se de que a função essencial e primeira de um museu é a constituição e preservação de seu acervo.

Vale aqui lembrar o caso dos vídeos realizados no departamento de vídeo criado por Walter Zanini no Museu de Arte Contemporânea de São Paulo (MAC-SP) em 1977. Após um ano de uma atividade pioneira de formação, difusão e produção de obras experimentais, o departamento foi desativado com a saída de Zanini da direção do museu. Durante muitos anos, o material videográfico ali produzido ficou desaparecido. Apenas em 2013, por iniciativa de Cristina Freira, curadora do museu, e da artista Regina Silveira, é que essas obras foram finalmente encontradas no acervo do MIS-SP.

12 Aqui não me refiro à Cinemateca Brasileira, que, apesar de ter este protocolo muito bem definido de preservação e restauro de filmes, não abriga em seu acervo obras dessa natureza. Esse é um caso particular que merece uma investigação específica.

Esse achado se deu após insistência da artista, que percebeu que o material não estava indexado no acervo do MAC-SP. Havia uma suspeita de que o Zanini havia levado esse material para o MIS-SP em 1978 por ocasião da realização do 1º Encontro Internacional de Vídeo Arte, e que desde então os vídeos estariam depositados lá. Em uma das tentativas de localizar o material, uma das conservadoras do MIS-SP entregou uma caixa dizendo que havia algumas fitas sem identificação, mas que se tratava de fitas de áudio. Ao verificar, constatou tratar-se de fitas *portapack* produzidas em 1977, que equivocadamente estavam identificadas como fitas de áudio devido à semelhança que o suporte de meia polegada em *portapack* tem com as fitas de áudio de rolo aberto (*open reel*). Felizmente, hoje os vídeos estão preservados em formato digital e podem ser assistidos no departamento de conservação do MAC-SP. Foi uma das raras iniciativas neste campo do audiovisual experimental que atentou à necessidade de conservar essas obras tão fundamentais para a compreensão do surgimento do vídeo como forma de experimentação artística no Brasil.

DESAFIOS DE PRESERVAÇÃO: AS VIDEOESCULTURAS DE NAM JUNE PAIK

As obras intituladas *Video flag X*, *Video flag Y* e *Video flag Z* são as três variações da antológica videoescultura que representa a bandeira americana. Foram criadas por Paik entre os anos de 1984-1985 com o apoio de Carl Solway, galerista americano, com quem o artista desenvolveu centenas de videoesculturas ao longo de duas décadas. A *Video flag* e suas variações consistem de dispositivos formados por 84 monitores de dez polegadas, exibindo sincronicamente um mosaico psicodélico de imagens. Esse aparato estava configurado de forma a criar uma representação da bandeira e de signos diversos da cultura americana. Na época em que foram criadas, em que o mercado da arte ainda via com certa desconfiança a produção artística em vídeo, para a surpresa de Paik e do próprio galerista, as três versões da *Video flag* foram adquiridas por colecionadores e instituições culturais¹³ por cerca de US\$ 65.000,00. Era a primeira vez que Paik efetivamente obtinha lucros com o seu trabalho. A possibilidade de aproximar suas criações do mercado de arte contemporânea significou uma nova perspectiva para o artista.

A partir daí, Paik realiza uma série de videoesculturas que posteriormente serão definidas como *os robôs*. As primeiras delas foram apresen-

13 Estas obras fazem parte respectivamente dos acervos do Detroit Institute of Art, Los Angeles Count Museum of Art e da JPMorgan Chase Art Collection.

tadas na exposição individual que o artista realizou em 1986 na Carl Solway Gallery. Algumas obras da antológica série *Family of robots* representavam a figura humana por meio da combinação harmoniosa de carcaças de antigos televisores e dispositivos de vídeo (tubos de raio catódico de aparelhos de TV e vídeo em formato U-Matic). Essas estruturas sugeriam uma antropometria a partir da composição de formas e de signos dos personagens que representavam. Em sua carreira, Paik criou dezenas desses robôs em homenagem a personalidades como Edgar Allan Poe, Van Gogh, Gertrude Stein, Charles Chaplin, John Cage, Merce Cunningham e muitos outros. Cada um deles era elaborado a partir do mesmo princípio de *assemblage* daquela primeira série de 1986, sendo composto a partir da combinação de carcaças de televisores antigos. Paik construía uma configuração original para cada personagem, acoplando a essas estruturas objetos específicos que de alguma forma se relacionavam com o tema de cada nova obra.

Essas videoesculturas não eram exclusivamente representações de personalidades. Elas também originavam formas tridimensionais que representavam temas variados, como, por exemplo, o sistema solar, a Arca de Noé, conceitos universais como os da série *My Faust (stations)*, de 1991, composta por esculturas em forma de altares góticos sobre temas como educação, agricultura, religião, medicina, etc. Em todas elas, a imagem em movimento do vídeo estava inserida, criando um efeito cinético por meio da luz produzida pela exibição das imagens, associadas à plasticidade da estrutura formada pelos módulos das TVs e demais objetos.

Paik faleceu em 2006 e desde então seu legado artístico tem sido exaustivamente debatido pelas instituições culturais que preservam sua obra, com o intuito de buscar as melhores práticas de conservação, restauro e difusão desses trabalhos. Os desafios são muitos, haja vista que grande parte daqueles suportes e dispositivos eletrônicos utilizados por ele não é mais fabricada pela indústria. Os formatos de vídeo sofreram uma acelerada transformação com o advento da digitalização da imagem. Os televisores de tubo de raio catódico foram substituídos pelas TVs de LED de alta definição.

Com o passar dos anos, é cada vez mais evidente o risco dessas obras não “funcionarem” mais. Alterações em seus dispositivos com o intuito de mantê-las atualizadas podem causar uma espécie de adulteração de sua integridade estética, decorrente desse processo de “restauro tecnológico”. Algumas iniciativas estão sendo adotadas na procura de um equilíbrio entre a viabilidade operacional e funcional dos equipamentos e a fruição das obras.

A versão Z da *Video flag* foi adquirida para o acervo do Los Angeles County Museum of Art (LACMA) em 1986, onde foi permanentemente

exibida até 2000, quando teve que ser desativada por apresentar problemas técnicos insolúveis. Os técnicos responsáveis pela manutenção da obra não encontravam mais peças de reposição para os monitores que compõem a videoescultura, produzidos pela empresa Quasar ainda na década de 1980 e que havia já alguns anos não eram mais fabricados. Em 2006, a instituição decidiu restaurá-la. John Hirx, conservador chefe da instituição, esteve à frente dessa iniciativa.

Primeiramente, ele conseguiu uma autorização do próprio Nam June Paik para que fossem efetuadas as alterações necessárias para que a obra voltasse a funcionar. Para Paik, o importante era manter a composição plástica da escultura, viabilizando novamente a exibição da imagem, mesmo que todo o equipamento precisasse ser trocado. Preocupado em não afetar a integridade da obra e remontá-la de modo a ter um bom rendimento operacional, com uma durabilidade satisfatória, Hirx propôs a troca de todos os 84 monitores por um modelo mais atual que correspondesse às dimensões do original, além da substituição da mídia utilizada, trocando o *videolaser* por *mediaplayers* digitais. O restauro teve a preocupação de recuperar e adaptar a carcaça original do monitor Quasar, que tinha a particularidade de ser de plástico branco, à estrutura modular do novo aparelho. Com isso, a aparência dos 84 monitores pôde ser mantida, ao mesmo tempo em que uma nova estrutura de sustentação pôde ser construída para eles, respeitando a mesma configuração do suporte original concebido por Paik.

Cada vez mais se torna um desafio a preservação e difusão dessas obras que utilizam dispositivos praticamente inexistentes no mercado audiovisual. A película como formato de produção e reprodução de imagens saiu de uso definitivamente e conseqüentemente toda a cadeia produtiva migrou para o digital. Raramente se encontram disponíveis câmeras, projetores e películas. Produzir e exibir nestes formatos (8 mm, 16 mm e até mesmo em 35 mm, o formato que era mais utilizado pela indústria audiovisual) se tornou uma idiossincrasia. Equipamentos de vídeo frequentemente usados pelos artistas na composição de instalações e esculturas, principalmente nas décadas de 1970 e 1980, quando ocorreu efetivamente um interesse por essas formas de expressão em arte eletrônica, estão obsoletos. Permitir que obras históricas, produzidas a cerca de quatro ou cinco décadas atrás, possam ser conservadas e exibidas publicamente tornou-se um desafio e uma missão predestinada para as instituições museológicas e culturais que preservam esses acervos.

REFERÊNCIAS

MOMA. **Collaborating towards the care of time-based media**. Disponível em: <<https://www.moma.org/collection/about/conservation/matters-in-media-art>>. Acesso em: 9 maio 2017.

GUGGENHEIM. **Time-based media**. Disponível em: <<https://www.guggenheim.org/conservation/time-based-media>>. Acesso em: 9 maio 2017.

VANDERBEEK, Stan. **Movie drome: 1963-65**. Disponível em: <http://projectstanvanderbeek.com/where/media/stanvanderbeek_moviedrome.pdf>. Acesso em: 5 mar. 2010.

SOBREVIVENDO À EXPOSIÇÃO: a curadoria de práticas generativas e baseadas em telas

Sarah Cook
(trad. Gabriel Menotti)

O papel do curador abrange mais do que a realização de exposições; ele também envolve o comissionamento e a preservação de obras, bem como a contextualização crítica das obras em relação ao passado. Na arte contemporânea, essas atividades resultam numa história da arte viva; decisões em torno de quais trabalhos devem ser trazidos à atenção do público – seja por meio de comissionamentos, exposições, ou palestras, falas e textos como este – resultam num *corpus* de criticidade que se constrói em torno do trabalho e que poderá informar futuras leituras que venham a ser feitas dele. Parte da minha incumbência curatorial é auxiliar obras de arte a viverem, e a sobreviverem, através dos tempos, frequentemente para além dos limites programados para as suas próprias duração e materialidade. Nesse sentido, este capítulo realiza parte desse meu papel curatorial, ao trazer à tona instâncias do trabalho de artistas contemporâneos. Ele descreve exemplos de obras, a maior parte das quais eu comisionei ou curei para festivais que incluem Transitio, na Cidade do México, AV Festival, em Newcastle, e NEoN, em Dundee. Esses exemplos estão aqui reunidos para que possamos pensar como esses trabalhos podem implicar desafios para a nossa compreensão da curadoria para além das telas.¹⁴

14 Também sou cofundadora do Crumb, um site para curadores trocarem informações sobre artes digitais e em novas mídias que existe desde 2001. Com Beryl Graham, escrevi o livro *Rethinking curating: art after new media* (MIT Press, 2010). Este capítulo é baseado em algumas dessas ideias, segundo as quais o trabalho de arte pode ser mais bem compreendido a partir de uma análise do seu comportamento.

As obras abaixo descritas refletem primariamente meus gostos – curadores são, afinal, criaturas subjetivas. Elas não representam uma história da arte em novos meios, nem se encaixam todas nessa categoria ou na de arte digital. Não obstante, são trabalhos baseados em telas que nos permitem reconsiderar a questão do tempo da obra de arte como algo variável. A duração de existência de muitos desses trabalhos, ou a duração da experiência que o público tem deles, não é fixa, ou se torna fixa em razão de alguma coisa para além da materialidade do próprio trabalho, de maneiras cinemáticas distintas da audiência cronometrada.

Costumamos considerar que os trabalhos baseados em telas têm um tempo de duração, um começo e um fim determinados pelo seu diretor ou produtor. A arte digital contemporânea é frequentemente vista como herdeira da tradição do cinema ou da videoarte por causa de sua natureza tecnológica, o seu uso ocasional de câmeras e lentes no processo de produção, e de telas na sua distribuição e consumo. Mas em trabalhos criados digitalmente, a programação que se encontra por trás da experiência – o código – é um componente chave frequentemente negligenciado. O código é uma forma de instrução acionável. Ele pode ser iniciado e interrompido; ele é executado. A instrução e o processo que ele deslança podem ser determinados pelo artista (que escreve o código) ou pela máquina (na medida em que o artista se vale do código escrito por outra pessoa). Nesse sentido, já foi proposto, por mim e por outros (PAUL, 2016; GRAHAM; COOK, 2010), que a arte digital em novos meios esteja intimamente relacionada à arte conceitual, tais como os trabalhos criados sob a rubrica do Fluxus, ou mesmo a trabalhos escultóricos performativos, como aqueles de Bruce Nauman, Dan Graham, Douglas Heubler, ou Lygia Clark, que possuem instruções que devem ser seguidas por determinados períodos. Nessas obras, as instruções podem ser recriadas e executadas a cada apresentação, ou são passadas ao público de modo que ele possa realizá-las em outros momentos e lugares (ver a discussão das “ordens” da arte conceitual em SPERLINGER, 2005). O livro *Grapefruit* (1964), de Yoko Ono, é uma série de instruções para a criação de quadros tais como “PINTURA PARA VER OS CÉUS / Fure dois buracos numa tela / pendure onde você possa ver o céu” (verão 1961). A duração da execução dessas instruções não foi fixada; por quanto tempo se participa do trabalho é determinado pelo público.

Ainda que o código não esteja visível ao público, existem outras manifestações físicas da instrução nos trabalhos com imagens em movimento, e até mesmo na própria tecnologia. O projetor de vídeo ou filme incorpora uma série de instruções, quer digitais ou analógicas, que lhe permitem reproduzir o trabalho para a fruição do espectador. No caso do filme, a duração é condicionada por sua materialidade (o comprimento da tira de celuloide) em combinação com o dispositivo – o projetor – e com o fato de o filme estar ou não em *loop*. O começo e o fim do filme podem ser fixos ou variáveis. O livro da conservadora Hanna Holling, *Revisions – Zen for film*, se debruça sobre a obra *Zen for film* (1964), de Nam June Paik, que, de maneira sucinta, pode ser descrita como um pedaço em branco de filme 16 mm reproduzido pelo projetor¹⁵. Ela escreve:

Ao invertermos o pressuposto tradicional de que o trabalho de arte é um objeto, somos levados a nos perguntar se os trabalhos de arte não poderiam ser concebidos como entidades temporais – eventos longos e curtos, *performances* ou processos (HOLLING, 2015).

Na obra *Zen for film*, o comprimento da película, e portanto da experiência desse filme antifilme, pode ter sido um resultado daquilo que o artista tinha à mão no momento em que fez o trabalho, que ele pretendia que fosse uma obra performática. Essa condição física potencialmente arbitraria em que a obra existe, ao longo do tempo, se ossificou numa forma definitivamente arbitraria, determinando que a película deveria ser exibida em *loop* quando instalada em uma galeria. Podemos dizer que o trabalho agora possui diferentes versões de si mesmo – performado, instalado, documentado. Isso pode parecer incomum para algo que reconheçamos como um filme, ou ainda como uma escultura, mas é perfeitamente compreensível no caso de trabalhos de arte contemporâneos que usam um outro tipo de dispositivo para a criação de imagens em movimento – o código.

15 Holling indica que existem diversas versões do trabalho e que estabelecer uma versão única não é possível “por causa da escassez de fontes e da variedade de especificações sobre o comprimento e o tipo de filme empregados, bem como sobre a duração e tipo de projeção (em *loop* ou linear). As fontes não mencionam que tipo de projetor era empregado na exibição – um possível sinal da pouca atenção que é dada à materialidade do dispositivo nos relatos da história da arte como um todo” (HOLLING, 2015).



Figura 4.1: Cartucho alterado de *Super Mario clouds*.
Fonte: imagem gentilmente cedida por Cory Arcangel.

O trabalho *Super Mario clouds* (2002), de Cory Arcangel, é um exemplo a ser citado. Ao alterar o cartucho utilizado para rodar o *video game* Super Mario Bros, da Nintendo, Arcangel faz com que apareçam apenas nuvens brancas sobre um fundo azul, flutuando indefinidamente, ao remover todos os outros elementos visuais do jogo, bem como qualquer impressão de que ele possuiria objetivos a serem cumpridos ou níveis através dos quais progredir. O trabalho se torna um presente sem fim, criando nos espectadores as condições de um estado de sonho. Trata-se de um trabalho que também existe em diferentes versões – como instruções que podem ser executadas pelo público, como um GIF animado (uma vez que em 2002 a *web* não podia apresentar vídeo), como pôsteres e impressões, mas também como uma versão de galeria, com um número determinado de “telas” pelas quais as nuvens passam, tanto monitores quanto projeções, com o console original e o cartucho “hackeado” em *display*.

As nuvens de Arcangel, em todas as suas variações, nos levam a uma compreensão da arte em que o “objeto” do trabalho (que talvez seja o cartucho alterado) aparece em relação às suas manifestações em formas digitais na tela. Conjuntos complexos, compostos pela coisa imaginada associada às suas imagens, são uma forma cada vez mais comum na arte contemporânea. Em 2012, o artista Scott Rogers, baseado em Glasgow, empreendeu uma investigação sobre as relações entre o atual e o real na criação de sua obra *Between nonesuch place*. Baseado nas pesquisas sobre equilíbrio e dinâmica dos fluidos realizadas pelo cientista Robert Boyle no século XVII, Rogers fabricou tanto um objeto físico – em vidro – quanto a sua cópia virtual – em computação gráfica. Enquanto o líquido transparente contido no objeto físico ficava parado, no objeto virtual, ele se movia num fluxo contínuo. O chamado “frasco autofluído” [*self-flowing flask*] se tornou um objeto de evidência (que não sabemos se é uma relíquia, a sobra ou o precursor de um experimento, como um protótipo). Juntos, o objeto e a sua animação digital permitem que o trabalho permaneça igualmente realizado e não realizado, e talvez até irrealizável. O público talvez venha a se perguntar se é possível que ele funcione. É viável que o líquido no frasco se movimente infinitamente da mesma forma que na tela? Em verdade, já existem na *web* diversos vídeos e sites que vendem frascos semelhantes ou denunciam-nos como farsas (alguns utilizando imagens da criação de Roger, sem entretanto lhe atribuir crédito). Face ao ciclo interminável da animação hiper-real, o público pode vir a se perguntar sobre o próprio objeto – quando é que aquilo acontece, será que vai acontecer ou será que já está acontecendo, mas eu não consigo perceber? A partir desse questionamento, o trabalho produz uma sensação momentânea de possibilidade e dúvida.

“A arte se torna aquilo que se sucede e transita – uma obra em estado de permanente impermanência” (HOLLING, 2015).

Incluir a percepção da audiência como parte do trabalho é algo que os artistas frequentemente tomam como certo, em vez de optarem por instruí-la deliberadamente, ou por criar obras em que nossa compreensão perceptual é ressaltada ou acolhida. Chris Rowland, professor de visualização tridimensional na Escócia, trabalha por encomenda na produção de visualizações de coisas que não podemos ver. Essas coisas não seriam invisíveis no sentido de serem imaginadas ou protótipos, mas sim porque são objetos volumosos que estariam além da nossa acessibilidade e percepção visual, em locais remotos ou perigosos – primariamente naufrágios. O trabalho de Rowland, comissionado por grupos militares e civis, envolve o mapeamento de dados e produção de imagens do desastre do *ferry* sul-coreano; do aci-

dente com o cruzeiro Costa Concordia; e de numerosos sítios de naufrágios de guerra. É particularmente interessante considerar a temporalidade dos dados e dos objetos representados no trabalho de Rowland, uma vez que cada um está sujeito a um ciclo de degradação diferente.

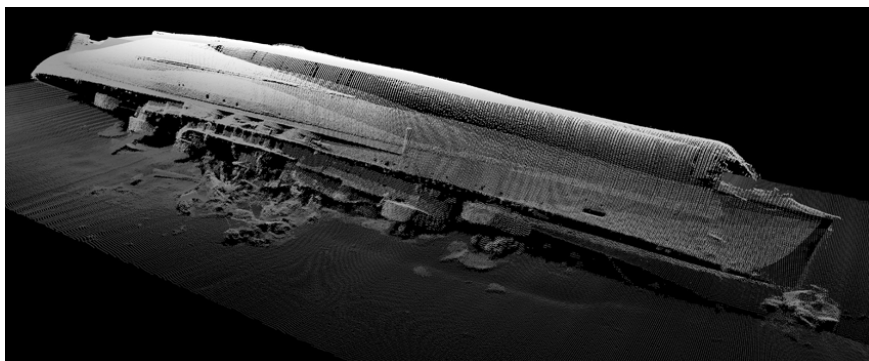


Figura 4.2: *Fallen oak*.

Fonte: imagem gentilmente cedida por Chris Rowland.

Seu trabalho *Fallen oak* (2007), por exemplo, é uma animação de uma nuvem de pontos construída a partir dos dados de sonar do navio HMS Royal Oak. Esse encouraçado, um dos maiores na frota Britânica, foi afundado por torpedos durante a Segunda Guerra Mundial em um ataque de submarinos em Scapa Flow, na Escócia, em 14 de outubro de 1939. Seus destroços são considerados um sepulcro de guerra oficial, em que mais de 833 marinheiros faleceram. O Ministério da Defesa britânico encomendou a inspeção do navio porque seu casco ainda vazava óleo, e havia o risco de que ele se partisse depois de 67 anos no fundo do mar. A animação feita por Rowland consiste numa imagem bastante nítida dos destroços. A câmera faz uma panorâmica pelo imenso convés, mostrando uma embarcação impassível às correntes e às criaturas marinhas que a transformaram num lar. A imagem passa a impressão do seu tamanho imponente, do seu estado partido, mas não nos faz sentir que seja uma coisa em estado de mudança, uma coisa instável. Conforme o objeto original se degrada, o conjunto de dados se torna mais sofisticado, mais refinado. Conforme o objeto se faz mais invisível pelo limo e pela água, os dados permitem mais precisão e resolução, produzindo mais visibilidade.

“Com isso em mente, em vez de pensarmos no contraste entre permanente e impermanente, [...] eu sugiro que consideremos os trabalhos de arte a partir da perspectiva de sua duração temporal” (HOLLING, 2015).

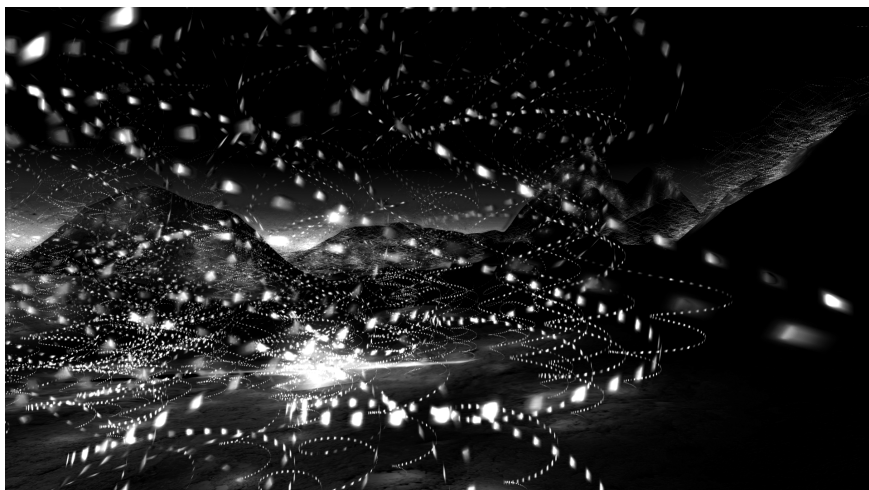


Figura 4.3: *AfterGlow*.

Fonte: imagem gentilmente cedida por boredomresearch.

Diversos artistas deixaram de trabalhar com animações fixas, que se repetem mas não variam de uma reprodução para outra, para empregar sistemas simulados, que produzem animações generativas em constante transformação. Esses trabalhos usam códigos computacionais para executar um algoritmo que cria a animação, e a constrói de uma nova maneira a cada vez que é executado, a partir de regras e instruções que controlam mudanças na imagem ou o comportamento de objetos em um ambiente controlado. O trabalho *AfterGlow* (2013), do grupo boredomresearch, por exemplo, mapeia dados científicos sobre a transmissão de malária numa geografia insular ocupada tanto por populações de macacos e seres humanos quanto pelos mosquitos que servem de vetores para a propagação da doença. A partir daí, constroem-se animações baseadas nas rotas de transmissão, que demonstram num turbilhão colorido o que a sinopse do trabalho descreve como “rastros pulsantes que evocam o voo dos mosquitos [...] representando o sangue contaminado com *Plasmodium knowlesi*, um parasita capaz de transmitir a malária entre macacos e humanos”. Uma vez que se trata de uma simulação, sendo executada em tempo real por um *game engine*, são as regras codificadas que condicionam a aparência da animação e o comportamento dos agentes que dela participam.

Daniel Brown é outro artista que produz imagens em constante transformação a partir de regras. Brown emprega a linguagem Processing para desenhar animações sedutoras de padrões de crescimento. Essas animações são executadas em Flash, um *software* que ser-

viu de base para animação em navegadores *web* por mais de uma década. O tema de seu trabalho *Flowers* (2012-2013) é influenciado pelo livro *On growth and form*, escrito no fim do século XIX pelo zoólogo D'Arcy Wentworth Thompson. Publicada havia mais de cem anos, essa obra inaugurou novas formas de pensamento sobre a relação entre biologia e matemática. No trabalho de Brown, um ramo singelo, rodando sobre um fundo vazio, produz uma matriz de botões de flores, pétalas, folhas e ramos. O trabalho existe em diferentes versões, utilizando a mesma estrutura, ou sistema de crescimento, mas sempre adicionando novas *skins*, ou padrões de superfície.

Trabalhos de natureza generativa demandam uma atenção diferente caso tenham sido comissionados ou adquiridos para uma coleção. Uma vez que nunca produzem o mesmo resultado duas vezes, e são construídos a partir de sistemas de *software* em constante mudança, talvez seja impossível afirmar que um museu venha a possuir sua edição definitiva. De fato, o que o museu possui é uma licença para apresentar o trabalho em determinadas horas e lugares, do mesmo modo que acontecia com *Zen for film*. Para Brown, o trabalho não é apenas infinito em si mesmo: o artista segue criando variações do programa principal para diferentes lugares, desde saguões de hotel até escritórios de pesquisa. A versão mantida no Museu Zoológico D'Arcy Thompson, na Universidade de Dundee, apresenta uma variação exclusiva do *skin* do trabalho. Dessa forma, ainda que a programação e as instruções algorítmicas subjacentes ao trabalho possam se alterar – seu comportamento pode ser modificado, de modo a modular o tamanho ou a velocidade da animação, por exemplo –, é a sua aparência que o faz particular a Dundee.

“Não é uma disputa entre efêmero e permanente. Nada dura para sempre. É uma questão de durações relativas da impermanência” (BRISLEY, apud HOLLING, 2015).

Outro trabalho comissionado pela Universidade de Dundee que desafia as suas próprias condições de coleção e preservação por causa da longa duração é *Stutterer* (2013), do duo britânico Thomson & Craighead – um trabalho que possivelmente durará mais do que a vida dos seus criadores e curadores. Criado para a galeria de pesquisa em artes e ciência Life Space – um espaço que apresenta trabalhos produzidos pela colaboração entre artistas e cientistas –, *Stutterer* foi realizado em parceria com os biólogos computacionais do Barton Group e o técnico *freelance* Matt Jarvis. O trabalho usa *software*, um banco de vídeos e programas de computador para “reproduzir” a primeira versão do genoma humano como se fosse uma partitura, conjurando clipes de televisão transmitidos em inglês entre 1990 e 2003. As instruções do trabalho são relativamente

simples: para cada A, C, T ou G na sequência do genoma humano, o *software* escolhe um clipe contendo uma palavra começando por aquela letra (... *God, cats, Afghanistan, and, the, cookies, guilty, tomorrow, tomorrow, tomorrow...*). Se a letra se repete, então o clipe se repete; se não, outro clipe é escolhido de maneira aleatória. Isso resulta numa construção que sempre se modifica, mas permanece relativamente estável. A obra levará 80 anos para ser inteiramente reproduzida. Uma vez que leva mais do que uma vida para ser executada do princípio ao fim, um espectador muito provavelmente não poderá assisti-la por completo. Quanto mais tempo se passa entre a data original dos cliques de televisão (o fim da década de 1990) e o momento em que o espectador os assiste de forma reordenada (o agora), mais histórico ou datado se tornará esse conteúdo, de modo que o trabalho se converte num tipo de memorial vivo. Igualmente, a versão do genoma em que a sequência se baseia já está ultrapassada; a maior parte dos cientistas agora trabalha na versão 38. Quanto mais sabemos sobre o código genético da vida, menos sabemos sobre a vida como ela era vivida.

“Em todo caso, se você for assistir a minha TV, assista por mais de trinta minutos” (PAIK, apud HOLLING, 2015).

Os diversos exemplos de arte contemporânea que acontecem em telas nos deixam com algumas perguntas sobre o papel do curador no comissionamento e na exposição do trabalho. A arte digital e em novos meios desafia as práticas e infraestruturas museológicas existentes. Elas demandam que as atividades curatoriais envolvidas no comissionamento, exibição, coleção e contextualização da arte sejam sempre repensadas. Na sua condição de trabalhos generativos, os exemplos acima descritos interrogam, em particular, onde se encontra a instrução, ou mesmo onde, e quando, se dá a responsabilidade por executar essa instrução. Estaria ela no sistema de retroalimentação criado pelo artista – como uma parte do trabalho que existe em seu código subjacente, constituindo um elemento invisível da instalação? Nas ações do próprio artista – como uma parte *performada* do trabalho? Ou na participação dos outros – compartilhando as instruções, como se fosse uma rede de comunicação?

E como essa execução determina a duração da obra? Estaria ela implicada na intenção do artista – logo, que a obra durará tanto quanto for permitido pelo material escolhido? Estaria ela na instrução do sistema tecnológico – logo, que a obra durará pelo tempo que for necessário para executar a instrução, reproduzir todo o código, não importa o quanto isso leve? Ou estaria a duração baseada na participação da audiência, como tradicionalmente pensamos ser o caso de uma obra audiovisual, baseada portanto no tempo em que ela for assistida?



Figura 4.4: *Stutterer*.

Fonte: imagem gentilmente cedida por Thomson & Craighead.

Holling, entre outros, propôs que tomemos a arte como uma experiência temporal variável. A materialidade do trabalho – seja filme de celuloide, *software* ou *hardware* – e as suas condições de apresentação (sua exposição) talvez sejam os fatores mais frequentemente citados a determinar a sua duração. Entretanto, como vimos nos exemplos acima, a duração da obra também é condicionada pela intenção do artista. Alguns artistas insistem que seu trabalho seja desmontado assim que a exposição termine, e de fato a maior parte dos trabalhos em novas mídias se desfaz em *bits* e *bytes* ao fim da exposição, de modo que só existe durante a sua exposição. Dessa forma, a “duração relativa” do trabalho parece estar condicionada por uma série de fatores. Se pensarmos as obras de arte como entidades de duração relativa, isso nos leva a reconsiderar como devemos compreender a sua vida útil tanto artística quanto institucional.

O primeiro fator é o seu enquadramento institucional: quanto tempo o trabalho ficará em exibição durante um evento ou armazenado? O segundo é a sua relevância ou pertinência. Se o trabalho é sobre um acontecimento corrente, então ele será interpretado de diferentes maneiras conforme o tempo passe e se distancie do evento em questão, possibilitando por outro lado uma análise retrospectiva. O terceiro tem a ver com a acessibilidade do trabalho no seu encontro com a audiência. Pode ser que o trabalho tenha sido exibido poucas vezes, e o público não o tenha visto em primeira mão, ainda que tenha lido a seu respeito, ouvido falar dele, ou visto imagens. Esse normalmente é o caso de trabalhos que tenham sido feitos com um *software* que está obsoleto e portanto não podem mais ser executados. O tempo em que o trabalho está sendo cuidado (sua preservação), o tempo em que está acessível (na coleção) ou à mostra (na exposição), todos se relacionam e dependem do tempo em que se fala ou se escreve sobre ele (sua interpretação e contextualização crítica).

Como essa mudança na compreensão da temporalidade e da duração relativa do trabalho afeta o seu lugar no museu, ou o modo como o curador deve tê-lo em conta? No mínimo, os curadores precisam permitir que o público encontre a obra em diferentes momentos de sua duração temporal.

Ainda que este capítulo se dedique a levantar questões sobre a temporalidade e a duração da arte, algumas respostas talvez possam ser encontradas em obras que nos levem a pensar sobre outro tempo – o tempo de nossa própria experiência vivida. Por exemplo, a câmera de Sasha Pohflepp, que produz não a foto que você tirou ao apertar o botão, mas sim a de outra pessoa, que tenha sido postada nas redes sociais nesse mesmo momento. Ou as gigantescas e lentas videoinstalações de John Gerrard, feitas com *game engines*, que representam lugares banais em tempo dolorosamente real. Ou as paisagens digitais de futuros imaginados criadas por Kelly Richardson, incluindo a sua obra *Mariner 9*, situada no planeta Marte em algum momento do fim do século XXI: o planeta vermelho coberto por veículos e sondas destrocados, tentando em vão se comunicar com uma Terra que talvez não esteja mais escutando. Em todo caso, ao descrever esses trabalhos para você, leitor, eu também crio condições para que eles vivam além do seu tempo de duração programado e das exposições em que foram mostrados. Ao plantar essas descrições em sua imaginação, estou cumprindo parte da minha atribuição curatorial de dar conta da duração da obra para além da sua materialidade.

REFERÊNCIAS

GRAHAM, Beryl; COOK, Sarah. **Rethinking curating**: art after new media. Cambridge, MA: MIT Press, 2010.

HOLLING, Hanna. **Revisions**: Zen for film. Illinois: University of Chicago Press, 2015.

PAUL, Christiane. Introduction: from digital to post-digital: evolutions of an art form. In: Paul, C. (Ed.). **A companion to digital art**. Londres: W. Blackwell, 2016.

SPERLINGER, Mike. Orders! Conceptual art's imperatives. In: SPERLINGER, M. (Ed.). **Afterthought**: new writing on conceptual art. Londres: Rachmaninoff's, 2005.

A OBRA DA OBRA

Thiago Carrapatoso

Quando se escolhe uma obra de arte para compor uma exposição, não é somente o objeto, físico, em um determinado local, que constrói significados e comunica ao espectador uma certa mensagem. A obra, além das dimensões sensorial e estética, também possui uma rede de significações que acompanham a sua trajetória: quais instituições já a exibiram, se faz parte de uma determinada coleção, se está lá por comodato, se pertence a uma galeria ou colecionador privado, etc. Para o público, esses dados podem ser irrisórios e de pouca significância, mas sempre estão ao lado da obra contando essa história. Para um pesquisador, porém, a ficha técnica pode determinar até a veracidade de autoria de uma pintura. Isso demonstra que, além de ser objeto de apreciação estética, a obra de arte representa uma rede de outras informações e importâncias que vão além do objeto físico, sensorial, que se apresenta em uma exposição em algum lugar do mundo¹⁶.

A representação dessa mesma obra em meios virtuais, contudo, não recebe a mesma importância que esses dados compilados na ficha técnica. Muitos museus, ainda estancados em processos e procedimentos pré-internet, acreditam que a digitalização de acervo serve apenas para conservação, inventário e pesquisa de suas coleções. Eles, por exemplo, dispõem as imagens digitalizadas das obras ao lado das mesmas informações da ficha

16 Durante o Laboratório Gráfico Desviante, principalmente na edição realizada no Paço das Artes, questionamos a importância e o papel da ficha técnica em exposições.

técnica, como data, autoria, dimensões, técnica e até o número de tomo, como se a imagem em si nada significasse, precisando de um suporte informativo técnico para que faça sentido a representação virtual da obra. Mas o que esses dados da ficha técnica dizem para o público quando vistos em um site? Qual a importância de mostrá-los ao lado de uma imagem? No fim, para quem eles são informativos?

O argumento mais comum das instituições é que essas digitalizações são um meio para democratizar o acesso às coleções. Mas será mesmo? O que é disponibilizado são imagens das obras em definição (às vezes) questionável e dados que dizem um pouco sobre o que é aquele trabalho – descrevendo-o fisicamente. No fim, são informações que tentam criar uma conexão imaginária com a obra-matriz, “original”, dando ao público algumas descrições para que ele tente construir mentalmente como a obra se constitui em um espaço expositivo. A questão, porém, é: para quê? O que o público poderá fazer com essas informações? É algo de útil para ele? Há uma construção possível a partir do que está se disponibilizando virtualmente?

Esta reflexão sobre a digitalização de acervos considera o ponto de vista institucional em um mundo em que a documentação já é tão importante quanto a própria exposição¹⁷. Hoje, não é preciso que haja um grande fluxo de público ou uma repercussão expressiva de um projeto curatorial para que uma produção seja considerada e estudada no circuito da arte: a documentação em si já é a prova necessária para que se comprove a existência ou significância de uma exposição ou, até mesmo, de uma produção artística. Neste texto, se deixam de fora, propositalmente, plataformas que tentam criar ferramentas para exposições ou curadorias virtuais. Isso porque, como se verá adiante, estamos apenas a engatinhar quando o assunto é a representação virtual de um trabalho artístico, como a própria digitalização de obras. E a principal questão é como as instituições trabalham e processam esse tipo de informação em suas estruturas. Querendo ou não, ainda vivemos em um cenário artístico em que as instituições (mais precisamente, museus) são responsáveis por canonizar não só obras/artistas/curadores, como também os processos relacionados à arte, sejam eles o padrão de altura que as obras devem ter ao serem penduradas na parede até os modos de trabalhar com imagens digitais de obras de arte.

17 Vide a popularidade de plataformas como o Contemporary Art Daily, em que o público nem aparece nas documentações de exposições. Será que alguém visitou a exposição? Melhor: será que é necessário que alguém a visite para que ela seja incluída no circuito da arte?

A importância da ficha técnica é tanta que já virou até ponto de partida de instalações. Durante o mês de agosto de 2017, o Centro Cultural dos Correios em São Paulo apresentou a instalação *Reserva técnica*, de Tiago Cadete, que questionava o imaginário coletivo de obras de arte importantes na historiografia brasileira. O que nos interessa aqui é que a instalação não exibia as obras questionadas, mas sim e apenas as fichas técnicas e uma descrição de cada uma em áudio feita por uma pessoa diferente. O público, assim, só tinha essas informações para criar a imagem da obra em sua mente e identificar como ela deveria estar exposta. Nessa relação entre a descrição em áudio e as fichas técnicas, o visitante é levado a imaginar como seria aquele espaço com as obras expostas.

O que mais me chamou a atenção para essa instalação é a medida em que ela questiona a obscuridade que a reserva técnica traz às coleções dos museus. Obras ficam anos e anos trancadas em uma sala refrigerada e com alta segurança, sem estarem acessíveis ao público. É nesse ponto que, então, surge a digitalização como argumento de democratização das obras de um museu. É por meio dela que o museu argumenta que deixa suas obras acessíveis a um par de cliques. Logo, o público sabe, conhece e tem acesso às produções dos artistas pertencentes àquela coleção.

Agora, e se fizessemos o contrário: em vez de disponibilizar uma imagem e a ficha técnica da obra em um site, exibíssemos a obra em uma galeria, e as únicas informações que o público teria seriam as disponibilizadas no site? Assim, veríamos *O lavrador de café*, de Portinari, com um texto informando o número de tombo, o fato de que se trata de uma pintura, que é categorizada como arte brasileira, o nome do artista, algumas informações biográficas sobre ele, como a cidade e ano em que nasceu e morreu, a data de criação, a técnica empregada, as dimensões e, por fim, quem a doou. Ou então a *Clave muda*, de Waltércio Caldas, com as informações sobre o número de tombo, a data de criação, os materiais de que é composta cada parte da obra, as dimensões e quem a doou. Não haveria texto de parede, catálogo, ou qualquer outra informação que pudesse contextualizar melhor o que aquelas obras estão fazendo no espaço expositivo. Seriam as obras e a sua ficha técnica, sucinta. O que isso traria para o espectador? É esse tipo de fruição que os museus buscam fornecer aos seus visitantes? Qual contextualização a ficha técnica traz à obra? E, por fim, para quem ela serve?

Imagine que nessa exposição, em vez de apreciar a obra de perto, você só pudesse olhá-la a dois ou três metros de distância. Você nunca poderia ver os detalhes ou apreciar de forma mais íntima uma pintura ou objeto artístico. É exatamente isso que os museus fazem quando disponibilizam a digitalização em arquivos com baixa ou média resolução

com receio de que aquela reprodução possa ser divulgada ou disponibilizada em outros lugares. O usuário, no fim, não pode fazer nada com a imagem, como dar *zoom* ou reproduzir em outros lugares. Se queremos pensar em uma real democratização da obra de arte, é necessário questionar também quais matérias-primas fornecemos para que o usuário explore e se aproprie dessas obras.

Se continuarmos a fazer esse paralelo entre o físico e o digital, imagine também que, talvez, a reserva técnica nem exista, ou então que ela é tão caótica que todas as peças ficam amontoadas de forma desorganizada, sendo extremamente difíceis de acessar. O que parece irreal na questão física, é a realidade quanto se examina o digital. Muitos bancos de dados das instituições culturais não são pensados com prioridade, o que gera *frankensteins* informacionais extremamente difíceis de ser consertados ou normatizados. Discussões sobre qual *software* ou *hardware* deve ser usado para a preservação mais longa das informações digitais nem passam por essas instituições. Não há tampouco a preocupação em documentar todas as atualizações no sistema ou mudanças estruturais como acontece quando se maneja uma obra de arte. No fim, por causa disso, desenvolvedores de hoje possuem a tarefa hercúlea de refazer os passos de seus antecessores para, então, conseguir atualizar bancos e estruturas de dados obsoletas. Parece uma questão supérflua, mas se considerarmos o custo de uma bela atualização de banco de dados, na casa das dezenas de milhares de reais, entendemos que isso não é brincadeira.

E não é somente na estrutura que se pesa financeiramente a digitalização. Na legislação brasileira, temos duras leis de direitos de autor e, também, do direito de uso que entram no processo de digitalização. Para uma instituição conseguir colocar sua coleção inteira disponível em seu site, ela não tem que lidar apenas com as famílias ou os portadores dos direitos autorais da obra, mas também com os direitos de uso e os direitos do fotógrafo que registrou a peça. Em alguns casos, só essas questões impõem uma demanda financeira que impossibilitaria que qualquer digitalização pudesse ser feita. Portanto, é preciso que a questão dos direitos autorais seja discutida profundamente não somente nos setores como o de música e o audiovisual, nos quais o compartilhamento descentralizado obrigou as grandes indústrias a verem a questão mais de perto. No mundo da arte, os direitos do autor também configuram um impeditivo para a real democratização que muitos desejam para o setor.

Mesmo que essa barreira seja ultrapassada, os museus hoje em dia ainda depositam grande parte de seus esforços na obra física, que tomam como matriz e referência para o que quer que seja realizado em

meios virtuais. Eles criam dessa forma uma contraposição falsa entre físico e virtual, subordinando o segundo ao primeiro. Departamentos de curadoria dessas instituições têm o costume de reproduzir o conteúdo gerado pelas exposições físicas dentro de meios virtuais, o que muitas vezes não faz sentido algum. Se no cubo branco da galeria ter um texto introdutório e obras dispostas na mesma sala é consonante, isso não quer dizer que a mesma lógica possa se aplicar na apresentação do material *on-line*. Dentro de um espaço virtual, tal como um site, as relações e significações presentes são outras, de outro grau, o que por vezes foge de qualquer controle da própria curadoria. Agora, se há a real vontade de usar os mecanismos tecnológicos disponíveis, por que não se produzir conteúdo específico para esse ambiente, como os projetos de disseminação e conservação digital da *Rhizome* tentam fazer e explicar há anos?

Quando a documentação de uma obra aparece no site de uma instituição, imediatamente após a atualização de seu banco de dados *on-line*, ficando “no ar” para qualquer um acessar, a imagem se desconecta de sua matriz original e se torna, em si própria, um novo objeto. Essa imagem, gerada por uma instituição que possui as credenciais para garantir a veracidade de cor e de metadados embutidos naquela imagem (como as especificações *exif*), ganha uma rede própria, muito similar à rede descrita pelas legendas de obras em espaços físicos com os nomes do colecionador ou galeria. Essa rede pode tanto estar relacionada com os sites em que a obra está indexada (mecanismos de busca), quanto aos outros portais em que ela aparece sob diferentes contextos (como ilustração e/ou divulgação). Hoje, se procurarmos por “Van Gogh Starry Night” em mecanismos de busca, encontraremos diversas ocorrências separadas por abas conforme o tipo de ocorrência (notícias, imagens, vídeos...). Essas ocorrências são, sim, um princípio de rede não formatada referente à representação digital da obra do pintor. Na aba só de imagens, por exemplo, surge a questão da referência de cor, já que a mesma pintura pode ter cores completamente diferentes dependendo do arquivo. Nas ocorrências normais, é possível ver diversos sites que mostram a obra, incluindo links para a “digitalização original” publicada pelo museu que a possui em sua coleção. Todas essas ocorrências são correlacionadas com informações sobre quem as doou ou de quais coleções fazem parte, o que está sempre colocado ao lado das obras físicas. O que ainda não aconteceu é a criação de mecanismos para padronizar esses dados sem sedimentá-los, de forma a criar espaço para que novas conexões possam ser feitas e possamos considerá-los como uma fonte importante nos estudos sobre os impactos e repercussões que uma única obra de arte pode ter em um espaço sem fronteiras.

Enquanto os museus estão preocupados em colocar alguns metadados em seus sites tirados diretamente de seu inventário interno, para o público ou usuário talvez seja muito mais interessante como informação de pesquisa – e até de democratização – ter acesso a sites e portais que citam, referenciam e produzam conteúdo *on-line* sobre aquele trabalho. Enquanto departamentos de curadoria focam apenas nas exposições físicas como seu carro-chefe de atuação, há um campo abandonado – e até por isso, mal-compreendido – de gerar conteúdos por meio de ferramentas *on-line* que, no fim, ficam à mercê de qualquer um e, conseqüentemente, possuem sua veracidade questionada a todo momento.

Conforme os projetos de digitalização dão passos mais largos, e coleções inteiras estejam adentrando o ambiente virtual, a documentação de uma obra ganha força para romper com a sua matriz original e se assumir como um objeto em si, imagético, que produz e traz significações próprias. Mas, para isso, é necessário que as instituições estejam abertas a adentrar um campo incontrolável, e até mesmo irrastrável, onde aquela “nova obra” poderá circular e se perder.

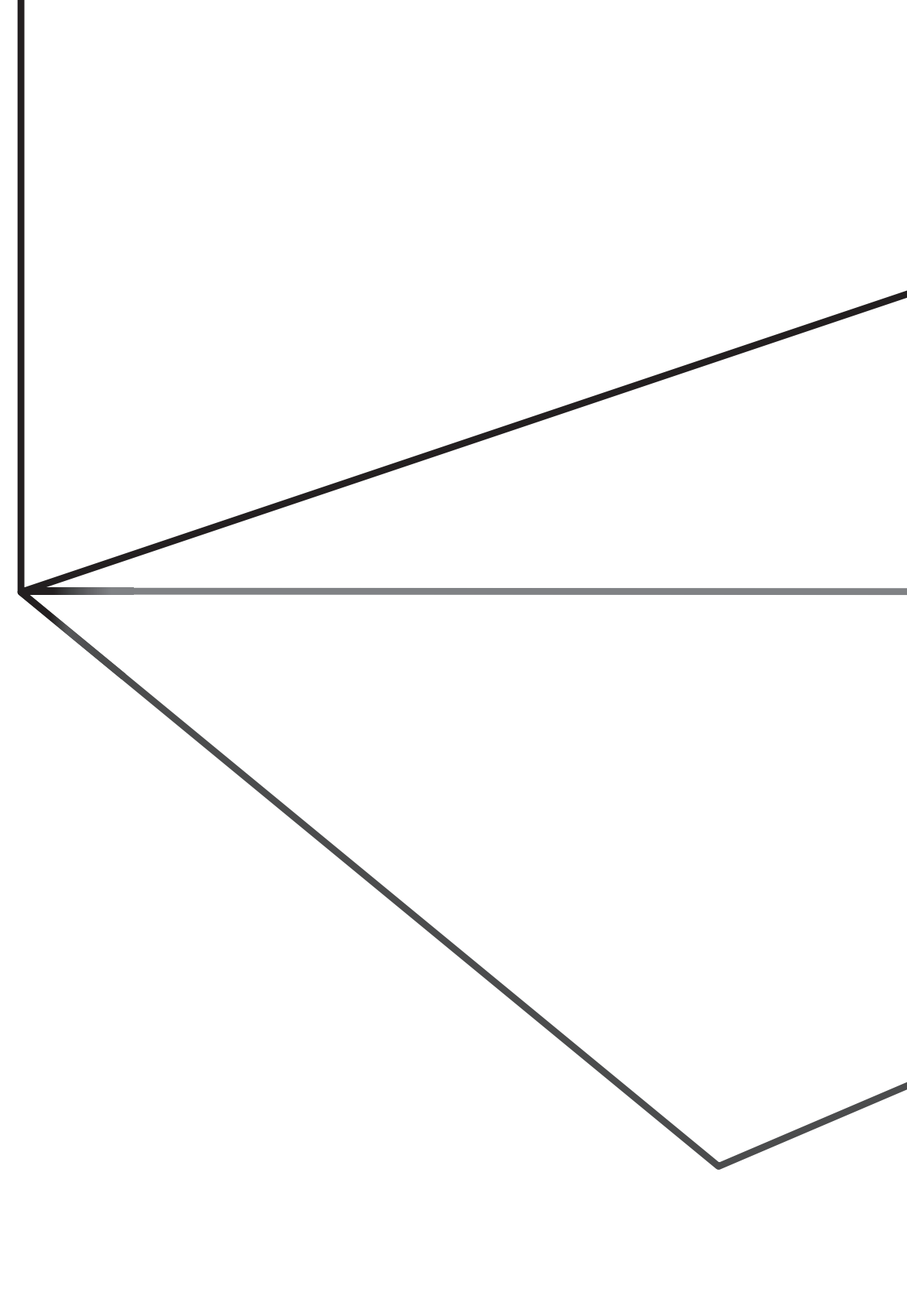
Para se ter uma ideia melhor sobre quão diferente é o controle em espaços físicos e em ambientes virtuais, nem mesmo as cores de uma obra podem ser garantidas com fidedignidade. Por mais que a digitalização tenha seguido um dos mais variados ISOs e formatos que existem para esse processo, o *software* e o *hardware* usados para ver a obra por cada indivíduo em seu terminal fogem do controle de qualquer instituição. É impossível garantir que o formato e a calibração do meu monitor, por exemplo, estejam sempre de acordo com o que se pensou para aquela obra. Por mais que a instituição ainda se dê o trabalho de apontar qual seria a melhor configuração dentro do metadado da imagem, fica impossível garantir que o *hardware* será o apropriado. A placa de vídeo e até o sistema de processamento podem interferir na aparência de um *magenta*, transformando-o em tonalidades completamente diferentes quando vistas em dispositivos diversos.

Por isso, é preciso se pensar nessa documentação como algo à parte da obra original, que possui suas próprias peculiaridades, e que deve ser trabalhada como tal. Até a questão dos metadados deve ser posta em xeque, considerando-se a melhor maneira de apresentá-los em meios virtuais. Será que a máxima que a obra diz por si mesma deve ser seguida também em ambientes *on-line*? Só informações técnicas como dimensão, autoria, técnica usada e número de tombo seriam suficientes para que o público/usuário conseguisse ter uma relação rica com a documentação?

Em casos de plataformas como a Contemporary Art Daily, o máximo que se encontra para a documentação de exposições – e que tam-

bém é um outro caso a ser averiguado mais a fundo – é o *press-release* divulgado na abertura e feito pela instituição, sem grandes narrativas compondo o que se está vendo, como texto de parede, análise curatorial ou até comentários sobre as obras expostas. Fica cada vez mais evidente que apenas a imagem em si, sem grandes explicações do seu contexto, não provoca nada além de uma experiência como se tem em plataformas como o Pinterest, em que imagens são listadas apenas como referências imagéticas. O que se precisa criar é uma gama, uma rede, de subsídios relacionados à obra e que traga ao usuário aquilo que os olhos não podem apreender, como as próprias relações diferentes que uma mesma obra pode ter quando vista em contextos diversos. Não é à toa lembrar que, em ambientes virtuais, o público tem maior liberdade para a fruição: pode-se escolher ver apenas a obra em si, sem mais dados técnicos; explorar apenas as características físicas para se imaginar como seria em um espaço físico; e se aprofundar em uma pesquisa sem fim por todos os lugares onde aquele trabalho foi discutido e averiguado. Em outras palavras, em um só lugar, se pode explorar a mesma criação por diferentes formas e em diferentes sentidos, sem nunca um excluir o outro.

Por fim, reforço que em um futuro próximo será necessário se pensar em uma nova terminologia para as obras que passaram por processo de digitalização. Elas, assim como a sua matriz física, possuem uma rede de significações e relações que nada têm a ver com o objeto, mas que muito dizem sobre a obra em si. A obra é muito mais do que suas estruturas físicas: ela atinge um campo simbólico que pode ser incrementado com as relações de sua representação virtual. Apenas denominar como uma digitalização – ou, no caso expositivo, como documentação – é restringir o real significado que se traz quando se colocam obras de arte em um espaço sem fronteiras. É, ainda, deixá-las sempre atreladas a um referente, como se fossem apenas um subproduto de algo maior ou mais importante. Somente quando houver uma equivalência entre as duas expressões da obra, física e digital, é que será possível ver plataformas com coleções digitalizadas que não apenas listem suas aquisições, como também tragam conteúdos e contextos que possibilitem ao público/usuário fruir o objeto digital de uma maneira igualmente rica ao objeto físico.





2
PLATAFORMAS DE
CIRCULAÇÃO

DA CURADORIA DE ARTISTA A ALGUMA OUTRA COISA

Lucas Bambozzi

Este texto especula sobre a permeabilidade entre práticas artísticas e curatoriais, a partir de uma série de projetos que poderiam ser entendidos como propostas ambivalentes, cruzando campos possíveis entre essas atividades. Ao atribuir minha própria experiência, me vejo em uma narrativa na primeira pessoa, não exatamente por reproduzir uma síndrome identitária (típica daqueles que passam dos cinquenta, diriam alguns), mas porque percebo que essa narrativa pode produzir algum sentido em meio à vasta e recente literatura em torno do *curatorism* (curacionismo?) e da ambiguidade existente nas múltiplas funções que envolvem o fazer artístico.

Passei o final dos anos 1980 e o início dos 1990 fazendo imagens em movimento. Às vezes isso era considerado vídeo, às vezes videoarte, às vezes arte, às vezes um cinema experimental, às vezes nada disso. Quando não era a realização de uma obra *per se*, muitas vezes resultava em proporcionar situações que permitissem que outros o fizessem, ou que pudessem tornar a cena (de artistas trabalhando com videoarte, no caso) um tanto mais visível.

Era em certa medida uma forma de tornar evidente que aquelas atividades não eram uma prática de um pequeno nicho, que eram válidas, que eram parte de um sistema de relações que poderia ser também pensado em um circuito maior, no circuito da arte, por exemplo.



Figura 6.1: interseções entre artistas e curadores.

Fonte: diagrama realizado pelo autor.

DE COMO SE ENXERGAR ARTISTA

Não frequentei escolas de arte. Fui aprendendo intuitivamente o que poderia ser arte quando o que fazia não era cinema, não era televisão, não era comunicação. E assim, sem querer, sem de fato ter maior clareza do “jogo” da arte, fui me aproximando do que parecia ser uma arte sem lugar certo, uma arte incômoda, uma arte estranha ao seu próprio meio. E sem querer, também, fui me vendo como o que mais tarde me parecia ser “um artista que questiona a natureza e a função de seu papel como artista, um artista-produtor, um artista-teórico, um artista-professor, um artista-curador, um artista-etcétera”, nas palavras do artista Ricardo Basbaum (2013), que defende essa função múltipla do artista como sendo também, é claro, artística. Pois, sem o pretender, eu me via comprometido com uma cena, em fortes ligações com os circuitos locais, e entendia essa prática justamente “como um desenvolvimento e extensão do ‘artista-multimídia’ que emergiu em meados dos anos 1970, combinando o ‘artista-intermídia’ *fluxus* com o artista-conceitual” (BASBAUM, 2013).

Artistas como Peter Weibel, Susan Hiller ou Rafael Lozano-Hemmer há tempos misturaram suas atividades de autoria e curadoria. Jeremy Deller alcançou reconhecimento internacional tendo feito a curadoria de várias de suas exposições, incluindo suas participações na Bienal de Veneza em 2013 e em 2015, e a exposição Iggy Pop Life Class, uma coleção de desenhos de sessões de nus de Iggy (mas não apenas) para o Brooklyn Museum. A lista é grande, e se estende a Rirkrit Tiravanija, Joseph Kosuth, Martha Roesler, Golan Levin, Walid Raad e Akram Zaatari e muitos outros. Lozano-Hemmer foi o criador do Prêmio Vida¹⁸, que já estimulou centenas de projetos ligados à arte e à inteligência artificial ao redor do mundo. Raad e Zaatari produziram Mapping Sitting (2002), um projeto sobre a história da fotografia de retrato amador e profissional no mundo árabe. O criador da primeira edição da Documenta, em Kassel, uma exposição de revitalização do cenário artístico no período pós-guerra, foi Arnold Bode, então um conhecido pintor alemão.

Claire Bishop, em *What is a curator? The rise (and fall?) of the auteur curator* (2007) comenta o quanto os papéis do artista e do curador convergiram, gerando troca constante de funções em âmbito criativo. O endosso dessa visão é comentado também por David Balzer em *Curationism: how curating took over the art world and everything else* (2014), bem como pelo crítico de arte e filósofo alemão Boris Groys, além de pesquisadoras como Elena Filipovic (autora de *When exhibitions become form: on the history of the artist as curator*, (2013)), que conduz uma série de publicações (*on-line* e impressas) a partir do projeto The Artist as Curator (*theartistascurator.org*).

Apesar da reincidência do assunto, Elena Filipovic argumenta que a história do artista como curador ainda precisa ser devidamente escrita. “Surpreendentemente, não existem estudos abrangentes sobre exposições pensadas por artistas, nem tentativas mais sérias de teorizar a especificidade dessas exposições” (FILIPOVIC, 2015). Os estudos de Filipovic mostram que as exposições organizadas por artistas têm ficado fora dos estudos da história da arte que tendem a favorecer um foco em obras ou objetos autônomos. Por outro lado, há visões que apontam a proximidade das instalações produzidas por artistas da ideia da exposição pensada autoralmente.

Marcel Duchamp lançou a ambiguidade da escolha ou da seleção como obra em vários de seus trabalhos. *The Box in a Valise* (1938-42), uma espécie de minixposição, portátil e autocurada, é um de seus le-

18 Concurso internacional sugerido em 1999 por Lozano-Hemmer à Fundação Telefônica, da Espanha – encontra-se na 16ª edição.

gados mais nítidos nesse sentido. O caráter anárquico e político pensado por Hélio Oiticica para Apocalipopótese (Aterro do Flamengo, RJ, em 1968), misto de trabalho e exposição, não caberia em nenhum pensamento curatorial do período – muito menos comportaria algum direcionamento institucional. Artistas como Marcel Broodthaers, que fez (auto)curadorias de suas retrospectivas, Martha Wilson e Martha Roesler, pelo pensamento crítico à ideia de exposição ou por não caberem na lógica do mercado, produziram obras que desafiam curadores a entrar num emaranhado de questões tipicamente processuais, nitidamente da natureza criativa ou combativa associada ao artista. É como se pedissem para os curadores pensarem um pouco mais como artistas.

Há, claro, casos de artistas que se lançam em curadorias formais, pontualmente, como o de Maurizio Catelan, que assinou a edição da 4ª Bienal de Berlim, em 2006 (junto com Massimiliano Gioni e Ali Subotnick). E há casos recorrentes, como as curadorias de Peter Greenaway, gestadas em muitos de seus filmes e que resvalam para espaços institucionais e formais como a mostra Obedience (2015), no Jewish Museum em Berlim (assinada com Saskia Boddeke), por exemplo. Filmes como *Windows* (que registra pessoas que caíram da janela), *Act of God* (pessoas atingidas por raios), *M is for man, music, Mozart* e *A walk through H* (um passeio por coincidências associadas às letras M e H, respectivamente) mostram um pouco da obsessão de Greenaway por uma certa museologia baseada em coleções, repetições, catalogações, com reincidências em ícones do barroco e do renascimento e especial fixação pela pintura flamenca.

Um de seus últimos projetos, *The Tulse Luper suitcases* (de 2003 em diante, pois segue em processo), pode ser tanto entendido como uma recorrência explícita a seus filmes anteriores (Luper aparece nos filmes *A walk through H*, *Vertical features remake*, *The falls* e *The draughtsman's contract*) e como uma referência à própria valise (*suitcase*) de Duchamp. Sendo Greenaway um típico estrategista, nunca vamos saber ao certo a distância entre o discurso artístico e a informação mais objetiva.

O fato é que, muitas vezes, pela forma como a obra é organizada e apresentada, ou pela produção de obras que reúnem qualidades curatoriais, cada vez mais vemos artistas percorrendo terrenos que seriam típicos da curadoria.

Assim, a lista das múltiplas funções e atividades associadas ao artista cresce exponencialmente nas últimas décadas.

Entre nós, José Roberto Aguilar, Ricardo Basbaum, Graziela Kunsch, Giselle Beiguelman, Fernando Velazquez, Marcus Bastos, Roberto Traplev, Jorge Menna Barreto, Kika Nicolela, Bruno Mendonça, Sonia Guggisberger, Claudio Bueno, Gabriel Menotti, Daniel Lima¹⁹ ou este que vos escreve, todos tiveram seus momentos de curadores, por motivos muito diversos.

Entre os motivos mais recorrentes, entre esses nomes, talvez esteja a necessidade de criar situações e condições para determinadas exposições acontecerem, e com isso evidenciar e colocar a público certas pesquisas. Interessa neste texto entender as diferenças entre os que viabilizam exposições para si próprios e os que promovem acesso a outros artistas, funcionando como agentes de uma distribuição de oportunidades. São ações coletivas, projetos temáticos, criação de dispositivos, organização de leitões, salões e exposições propriamente ditas, que envolvem intercâmbio de papéis, e nos quais recai sobre o artista a urgência de atuar como produtor ou agente cultural. Algumas comparações entre contextos fazem ressoar de alguma forma os postulados do texto *O autor como produtor*, escrito em 1934, em que Walter Benjamin observa formas de produção artística (no-

19 Na ordem citada, caberia comentar alguns dos principais projetos curatoriais desses artistas: Aguilar: o período em que esteve como diretor da Casa das Rosas, entre 1995 e 2000; Basbaum: o objeto NBP, Novas Bases para a Personalidade, que propõe a obra como uma rede de relações; Graziela Kunsch, cujos trabalhos como os apresentados na 29ª e 31ª Bienal de São Paulo são processos em que se posiciona como curadora, crítica, educadora e editora (além de seus projetos com *performances e vídeos*); Giselle, que realizou inúmeras curatorias, como os projetos HTTP (som, vídeo, tag, pix), mostra de artistas brasileiros no Isea Ruhr 2010, III Mostra 3M de Arte Digital: Tecnofagias, Virada Cultural 2013, etc, sempre em situações exemplares, do ponto de vista deste texto, de extensão de oportunidades; Velazquez: exposições Adrenalina e Periscópio; Marcus Bastos: fez a curadoria de Geografias Celulares, apresentada pela Fundación Telefônica em Buenos Aires e Lima (2014); Roberto Traplev: projeto Recibo e ações de Traplev Orçamentos, por meio do qual organiza curatorias, exposições e projetos colaborativos desde 2005; Jorge Menna Barreto, que, apesar de não se encaixar propriamente nos modelos pensados aqui, pode ser citado por seus projetos como Desleitura e Café Educativo, um misto de projetos colaborativos, práticas educativas e ações artísticas; Kika: entre outros, com Exquisite Corpse Video Project, atualmente no quarto volume, envolvendo videoartistas de todo o mundo; Mendonça, com vários projetos envolvendo rede e performance; Sonia, com as mostras Ecosistemas, em 2013 e 2014, na Praça Victor Civita; Claudio Bueno: ações curatoriais e ou educativas através das “plataformas” Explode! e Intervalo-Escola; Menotti, com seus projetos tape deck solos na 29ª Bienal de São Paulo e Estudos da Recepção em Vitória, cinema de WhatsApp e o projeto Besides the Screen, que viabiliza esta própria publicação; Daniel, sempre envolvendo coletividades em seus projetos, sendo o mais recente a exposição “Agora somos todxs negrxs?” junto ao Videobrasil. Desenvolver e discutir cada um desses projetos demandaria um espaço indisponível no presente texto e publicação.

tadamente a escrita, mas não apenas) em que o autor passa a ser também o editor, o *publisher* de seus próprios trabalhos. Está embutida nessa premissa uma ideia combativa em que o artista atua menos pensando em proporcionar entretenimento ao público, mas age também como um instrumento de conscientização e possível transformação da realidade cultural e social.

Muitas vezes esse é o (único) caminho para a viabilização da própria obra, bem como a perspectiva de criação de novos circuitos para que a obra exista ou circule, o que exige do artista o desempenho do papel de produtor.

No Brasil, vemos a lógica do artista multitarefa (novamente o artista etc.) girar por vezes em torno da precariedade associada ao sustento da profissão, exclusivamente artística. Sendo a cultura um campo de baixos salários e de pouco reconhecimento formal, e a arte contemporânea um campo movediço, sem grandes certezas, as atividades conexas passam a ser exercidas por uma quantidade enorme de artistas que não conseguem sê-lo em 100% do seu tempo, e se alimentam das bordas desse circuito periférico.

Soma-se a esse cenário de desdobramento de papéis o surgimento de mecanismos que valorizam não apenas o artista, mas o curador, com recursos destinados tanto à elaboração de obras como para a realização de curadorias.

Uma série de fatores derivados do contexto de precarização do trabalho vem gerando efeitos colaterais que de fato exigem a profissionalização da função de produtor por parte do artista, em seus aspectos legais e fiscais, ou seja, oficializou-se o agenciamento de si, ao mesmo tempo em que minúsculas condições para a subsistência da própria atividade artística.

De uma forma ou de outra, os mecanismos existentes no circuito cultural demandam posturas que acabam por sobrepor atuações profissionais que antes tinham perfis distintos.

No meu caso, percebo que atuações como agenciamento, fomento, formação, ensino, seleção, escolha, escrita, crítica, direcionamento do olhar ou, de fato, “curadoria”, embutidas no perfil típico de um artista-etc., estavam em projetos e atividades que foram iniciadas simultaneamente, no início mesmo de minha prática artística, como o festival de arte eletrônica Forum BHZ Vídeo (1991-1995), quando fazia sentido dizer que videoarte era algo importante em relação a vários outros meios, afirmando uma perspectiva independente que ajudou a tornar Belo Horizonte um polo de produção de vídeo autoral; nas mostras Radical Vídeo e Videoautor do Museu da Imagem e do Som de São Paulo, onde fui coordenador do departamento de vídeo entre 1993 e

1995; nos projetos de exibição e distribuição de vídeo da Associação Diphusa²⁰ (1996-1999).

O desenvolvimento desse tipo de projeto tipicamente híbrido, envolvendo conceitos, escolhas, programação cultural e, sim, “pensamentos artísticos”, se tornou uma prática constante no período em que trabalhei com José Roberto Aguilar na Casa das Rosas (1995-1999), quando fui o responsável por exposições como BitFoto (1995), Arte Suporte Computador (1997) e Imanência (1999). Foram fomentados projetos de muitos artistas que ali estreadam suas experiências ditas “multimídia”. Seguiu-se na Casa uma lógica de desmitificação da autoridade curatorial, em dinâmicas onde um artista convidava o próximo, e em que a perda do controle era parte de um processo rico e permeado de experiências que com certeza marcou o percurso de muitos artistas. Esses projetos repercutiram para além dos circuitos originalmente ensejados, fazendo envolver outras práticas e curadores, convidando artistas a se desdobrarem em pensadores, *performers* – agentes etcéteras –, expandindo uma certa cena de arte e mídia que nunca se conformou em se fixar ao binômio arte e tecnologia (atribuído por críticos de fora desse circuito mais específico)²¹.

Poderia reunir aqui, como endosso dessa atuação, uma série de outros projetos, como *Digitofagia* (2003, no MIS), envolvendo mídia tátil em meios emergentes; a curadoria das exposições de arte eletrônica e digital do Sonar SP (2004); a plataforma Life Goes Mobile (2004 e 2005), quando pela primeira vez no Brasil foi discutido o celular como possibilidade artística; a exposição O Lugar Dissonante (2010, Torre Malakof, Recife), em cocuradoria com Clarissa Diniz; o festival arte.mov (2006-2012, que comissionou projetos em várias capitais do Brasil), dedicado a pensar as novas telas portáteis e as mídias locativas; a exposição Multitude (2014, Sesc Pompeia), com sua “curadoria de plantão”, em processo contínuo; as edições do Cidade Eletronika (2012-2014, em BH), envolvendo ativismo e arte em espaços públicos; o projeto Visualismo - tecnologia e espaço público (2015, em várias localidades no RJ), com o comissionamento de 20 obras para projeções em

20 A Diphusa foi originalmente uma associação formal de distribuição de videoarte, criada com o intuito de representar artistas, organizar mostras e difundir obras de vídeo independente no Brasil e no exterior – nos moldes de distribuidoras de vídeo como a Electronic Arts Intermix, Video Data Bank e Heure Exquise, uma vez que a existência de galerias com interesse em vídeo era praticamente nula naquele contexto. Faziam parte da Diphusa, além de mim, os artistas e/ou produtores Lucia Koch, Jurandir Muller, João Claudio de Sena, Rubens Mano, Christine Mello e Kiko Goifman.

21 Um relato mais detalhado sobre esse período na Casa das Rosas, incluindo informações sobre as exposições, muitas delas curadas por artistas, encontra-se no texto “Esquecimento e conveniência”, de minha autoria, publicado em *Futuros possíveis: arte, museus e arquivos digitais*.

grande escala; o ON-OFF (2012-2017, Itaú Cultural), que passou a incentivar a criação de novos projetos de *performance* audiovisual ao vivo, e não apenas trazer atrações internacionais; o AVXLab²² (2017, CCSP), que se desdobrou em residência artística, seminário, mostra e publicação em torno do chamado audiovisual expandido. São de fato dezenas de projetos que foram criados para se aprofundar o pensamento sobre uma cena, onde houve reflexão crítica acerca das atividades envolvidas na produção artística. Cada um deles se desdobraria em pontos-chave nas questões tratadas aqui, seja sobre o diálogo artista-curadoria, seja sobre terem vários deles viabilizado projetos que outras curadorias não viabilizariam. Vale dizer que jamais inseri um trabalho próprio em projetos de curadorias formais, talvez por acreditar nas razões que discuto no final deste texto. Creio que foram, cada qual em seu tempo, uma forma de reflexão que se colocava com alguma urgência no momento em que os projetos aconteciam. Nesse sentido, foram todos eles projetos que arriscaram falar do que ainda não estava estabelecido, funcionaram como pesquisa, como pensamento a respeito da cultura, da comunicação e da arte.



Figura 6.2: Site do projeto Multitude.
 Fonte: captura de tela gerada pelo autor.

22 Projeto com cocuradoria de Demetrio Portugal, com concepção e desenvolvimento envolvendo também Tatiane Gonzalez, Eduzal Fernandes e Carol Caffé.

O projeto *Multitude*²³, por exemplo, nasceu de um trabalho pessoal, a instalação *Multidão*, na exposição *Luz da Luz*, no Sesc Pinheiros²⁴ (2006), curada por Ana Barros, outra artista bastante etcétera. Claro, o projeto tem influência do conceito de “multidão” de Antonio Negri e Michael Hardt, uma forma de entender as multidões em relação a mecanismos biopolíticos capitalistas. Ou seja, é um objeto de pesquisa que, ao encontrar referências correlatas, textos, atitudes, imagens e obras de outros artistas, se transforma quase que “naturalmente” em exposição, por explicitar o contemporâneo. Foram cruzamentos com obras de artistas como Lourival Cuquinha, Gabriela Golder, Ligia Pape, Leandro Katz e Dora Longo Bahia que impulsionaram a existência de uma exposição – da qual omiti minha própria peça, denominada *Multidão*, exatamente por ver que meu trabalho já acontecia na exposição de uma outra forma. O que motivou o projeto foi então um processo de confluência criativa em torno de um ponto comum, e não exatamente uma estratégia curatorial. Para fazer isso acontecer, foi pensado um modelo experimental de curadoria, em que uma equipe curatorial de plantão passou a receber diariamente artistas dos mais diversos circuitos que tivessem trabalhos relacionados com o conceito de multidão, e que foram sendo incorporados progressivamente ao conjunto inicial de obras. Essa curadoria funcionou no formato de um atendimento público, buscando trazer trabalhos e propostas em consonância com o tema.

É o resultado de um pensamento um tanto filosófico, um tanto sociológico e um tanto artístico que buscou reverberar as tensões percebidas na sociedade, em diálogo com as reflexões políticas na arte. Foi talvez o primeiro projeto onde os envolvidos perceberam o quanto os limites entre curadoria e ação artística estavam perdendo o sentido, seja na forma como cada inserção de novos artistas acontecia, seja na forma como as reflexões críticas e filosóficas se adentraram no espaço expositivo, em igual teor entre arte e pensamento, misturando linguagens, processos e modelos criativos. No projeto, houve a participação indistinta de artistas e pensadores como Antonio Negri, Ricardo Basbaum,

23 Para dar conta de multiplicidade de pontos observação, a partir de campos distintos, o projeto *Multitude* foi desenvolvido por Andrea Caruso e Lucas Bambozzi a partir da criação de um conselho formado por Peter Pál Pelbart, Natacha Rena, Lucio Agra e Rodrigo Araújo. A curadoria de plantão, pensada para o projeto desde sua origem, foi conduzida por Andrés Hernández, Christine Mello, Lucio Agra, Paula Borghi e Ricardo Muniz Fernandes.

24 Versões distintas foram criadas para o Laboratório Arte Alameda, na Cidade do México (2011), Favela Maré, no Rio de Janeiro (2013), e Virada Cultural, em São Paulo (2013), sempre considerando-se a pertinência das ações representadas com relação ao contexto local.

Lucio Agra, Peter Pál Pelbart, Claudia Andujar, Davi Kopenawa, Suely Rolnik e Maurizio Lazaratto. Este último, por exemplo, teve tanto a exposição no seminário de suas ideias em torno de trabalho imaterial, tema sobre o qual Lazaratto é das maiores autoridades, como uma instalação artística em torno do conceito de animismo maquínico, tal como pensado por Felix Guattari, realizada em conjunto com a artista grego-alemã Angela Melitopoulos²⁵.

Esse tipo de transversalidade, um atravessamento entre campos, meios, métodos e pontos de fala, encontra ressonância em exposições históricas. Para os que observam a relação entre o conceito de imaterialidade e as mídias eletrônico-digitais, é recorrente a influência marcante da exposição *Les Immatériaux*, curada pelo filósofo Jean-François Lyotard em 1985 no Centre Pompidou em Paris, que colocou foco no modo como as novas tecnologias da informação dão forma à condição humana. “Em vez de escrever um livro, Lyotard fez de suas ideias filosóficas um labirinto na exposição”, comenta Hans Ulrich Obrist (2014), que assume a exposição como uma das maiores influências em sua carreira (JEFFRIES; GROVES, 2014).

Segundo o filósofo e etnógrafo Pedro Cesarino, a percepção de artistas, antropólogos e outros intelectuais converge no âmbito criativo, pois “todos são criadores não exatamente por se imaginarem ou não como colagistas, mas por serem os responsáveis por identificar os dilemas do contemporâneo e por projetar outros mundos possíveis” (2013).

Obrist, conhecido no meio artístico pela sigla HUU, hoje a maior celebridade entre os curadores (acreditava que poderia escrever um texto sem mencioná-lo), comenta que o fato de ser suíço e ter em sua formação a forte presença das experiências dadaístas e do Cabaret Voltaire o faz lembrar o quanto foram experiências conduzidas exclusivamente por artistas que produziram um impacto na forma como a arte era organizada (ART BASEL, 2015). Os artistas introduziram formas mais anárquicas de apresentar seus trabalhos, em consonância com as condições e conceitos envolvidos, num exemplo que hoje se repete no modelo dos *artist-run spaces*, ou das exposições preparadas exclusivamente por artistas – um contexto particularmente transformador nos anos 1960 em Nova Iorque, que se repetiu de forma potente nos anos 1990 em Londres e que talvez esteja pro-

25 Trata-se da videoinstalação *Assemblage*, composta por três telas em formato verticalizado (duas com imagens e uma com texto), que exibem conversas e pensamentos do próprio Guattari, bem como de Suely Rolnik, Peter Pál Pelbart e do antropólogo Eduardo Viveiros de Castro, entre outros.

liferando hoje em capitais menos abastadas, como São Paulo, Budapeste, Istambul, Liubliana ou Atenas

Para Celina Jeffrey, autora de uma das várias recentes publicações intituladas *O artista como curador*, os artistas introduziram novas formas de pensar e falar sobre a cultura artística, entre elas métodos antes associados à curadoria. Esse campo de atuação, um tanto artístico, um tanto organizacional, passa a ser totalmente interligado, autofágico por vezes, permeado por propostas inclusive conceituais. É um consenso entre muitos curadores que a emergência das instalações, inicialmente em grandes exposições como a Documenta ou a Bienal de Veneza, levou a uma aproximação de procedimentos entre o “instalar” a criação de um ambiente que potencializa a obra ou um conjunto de obras, em seus vários recursos expressivos.

Cabe perguntar: o artista já seria um curador, em essência, na medida em que organiza ideias, seleciona, escolhe, faz pensar, faz ver, direciona atenção ou provoca deslocamentos?

As definições dos curadores mais celebrados de todos os tempos, como Harald Szeemann e HUO, apontam para o fato de que o curador atua como mediador entre objetos e ideias, colocando diferentes esferas culturais em contato, empregando zonas de experimentação e criatividade, fazendo com que uma exposição seja um abrir de portas e funcione como uma ferramenta artística (HOFFMAN, 2017). Essas são também definições que podem ser aplicadas a muitas práticas e convicções associadas a artistas.

Assim como o termo arte se expande (uma afirmação atribuída a Joseph Beuys), o termo curadoria também se alarga e comporta novas experiências e definições. Há riscos nessa expansão semântica – ou: “Há uma ressaca de todas essas coisas na curadoria moderna”, nas palavras de HUO (JEFFRIES; GROVES, 2014). A curadoria para atividades antes improváveis de serem associadas ao termo agora se traveste de escolhas e aconselhamentos gerais: de *sites*, de produtos, de textos, de roupas, de etiquetas de conduta, de comida ou da carreira (*coaching*). Está à venda o serviço de conhecimentos ditos especializados, do saber viver, do saber escolher/decidir situações para a própria carreira do artista. Além de versões mais recentes, como a curadoria de conteúdo e de informação, que afinal começa a fazer sentido na medida em que se reconhece o espaço *on-line* como de fato uma extensão do espaço público, uma esfera da qual não se pode escapar facilmente.

Claire Bishop chama a atenção para as estratégias do curador *freelance* que já não é mais uma figura independente, senão uma celebridade perseguida tanto por artistas quanto por galerias, e que age como corretor de influências entre colecionadores, o mercado e de forma dependente dos patrocínios e agências que administram recursos (2007).

Durante o seminário Os Métodos e Materiais da Curadoria (Besides the Screen 2015, em Vitória), comentei possíveis tipologias de curadoria (algumas em tom jocoso) em seus caminhos mais nebulosos, como a sugestão de associação do artista à lógica das bolsas de valores, onde o mercado (ou o curador) aposta naquele/a que vai dar mais certo. É um processo que não estimula a experiência, não se viabilizam obras de maior risco, e se pensa na arte ou no artista como gerador de *commodities*.

Considerando a competitividade da carreira curatorial “já afeita a estilos de assinaturas e artimanhas”, conforme comentado por Bishop (2007), vemos se repetir também o padrão de disputas de forças, em curadorias que buscam mostrar poder por meio da exibição de obras de coleções privadas, em troca de supostos benefícios ou intercâmbio de influências, mas com pouco comprometimento com o artista em si.

Vemos curadorias bem intencionadas aplicando, por sua vez, um método típico de ilustração de ideias, em que o curador busca uma forma de se valer dos artistas para validar ou, de fato, ilustrar ideias preconcebidas. Não que esse modelo seja realmente um problema, mas geralmente está pautado por um impulso demasiadamente egocêntrico. São atitudes instrumentais que parecem deformar e reduzir ideias a mecanismos bastante questionáveis.

E vemos e sofremos curadorias que buscam otimizar esforços por meio do mínimo diálogo (ou seja, quanto menos contato melhor), quando o artista é considerado uma peça indesejável no processo e é meramente tolerado, visando à perspectiva de uma carreira de economia de esforços.

Haveria outras tipologias, algumas mais ou menos provocativas. Nem tudo é carreirismo ou busca do *glamour* ou em torno do *jet-set* internacional. Em publicações mais críticas, que começam a se somar nas livrarias e em debates que contrariam o *hype* das feiras de arte (que explicitam sobretudo o “quem é quem”), vemos uma ponta do que seria a idealização da prática curatorial: envolvendo diálogo, potencialização de processos, valorização das obras, projetos e pesquisa dos artistas em conjunção com a própria curadoria. Seriam perspectivas de fato interessantes para a valorização efetiva da rela-

ção de respeito e aprendizado mútuo entre curador e artista, o que requer no mínimo doses mais generosas de deferência e maior compromisso.

CURADORIA EXPANDIDA

Os pesquisadores Daniel Jablonski e Isabella Rjeille, em entrevista com o etnógrafo Pedro Cesarino, comentam os processos simbióticos entre etnografia e curadoria em referência a outra “figura de linguagem”, o artista como etnógrafo, um conceito já bastante disseminado, postulado por Hal Foster em *O retorno ao real*. A suposição dessa associação é a mesma buscada ao longo deste texto: a premissa de validação do “curador-autor” e das relações produtivas que se estabelecem nesse âmbito. Com a globalização, “o curador etnógrafo desponta no fim dos anos 1980 como o responsável pelo mapeamento e pela apresentação ao público da produção artística dos confins do planeta”, comentam Jablonski e Rjeille. Seria o curador etnógrafo um “mero joguete ideológico de um Ocidente em busca de novos mercados culturais ou, ao contrário, a emergência de uma real afinidade entre duas práticas com um fundo simbólico comum?” (2013, p. 5). E ainda, a respeito da própria premissa: “O etnógrafo que deseja se confrontar à ‘escritura’ alheia, seja ela falada, cantada ou escrita, tem necessariamente de assumir a sua parte de criador?” (2013, p. 5).

Sejam ou não essas questões típicas da visão ocidental, ou de um pós-colonialismo “eurocentrizado”, as respostas de Pedro Cesarino afirmam a necessidade de se “compreender como o pensamento ocidental (e em especial a antropologia) de fato se transformou a partir do horizonte de colaboração que então se estabelecia entre intelectuais e artistas” (2013, p. 25).

Colaboração tem sido um motor de projetos iniciados com recursos modestos ou recurso nenhum. Nos últimos anos, percebe-se em São Paulo uma série de iniciativas que contornam a dependência de estruturas dispendiosas. No meu campo direto de atuação, cabe mencionar as oficinas em periferias e associadas a centros comunitários conduzidos pelo Labmovel²⁶, onde sempre convidamos artistas para atuarem como educadores, em um processo curatorial em extrema proximidade com o convidado. Já participaram desse processo Raquel Kogan e Lea Van Steen, Vanessa de Michelis,

26 Projeto criado com Gisela Domschke em 2012. Atuou até meados de 2016 em uma série de iniciativas, que renderam entre outros méritos a menção honrosa no prêmio Ars Electronica de 2013, pela criação de comunidades digitais.

Denise Agassi, Virgínia de Medeiros, Fabi Borges, Mario Ramiro e Bruno Schultze, Claudio Bueno, Fernando Velázquez, Jaime Lauriano, Ricardo Palmieri, Fernão Ciampa e outros.

Mais recentemente venho me dedicando aos projetos coletivos realizados na Da Haus²⁷, um espaço gerido por artistas, onde desenvolvemos programas nitidamente não hierárquicos, onde a ideia de curadoria é bastante aberta e distribuída. Os projetos recorrentes e de caráter “permanente” da casa (nunca sabemos quando exatamente poderá ocorrer o próximo) abordam meios muito diversos e comportam chamadas abertas para *performances*, exposições, mostras de cinema, experiências sonoras e outras possibilidades ainda em exploração. A Da Haus atua a partir da colaboração entre os integrantes e com espaços sediados na região ou com afinidade de atuação.



Figura 6.3: Instalações na mostra FindeArte na Da Haus.

Fonte: fotografias do autor.

As *performances* e as exposições são os projetos mais complexos. Foram realizadas duas edições do Maratona de Performances²⁸, em fevereiro de 2016 e março de 2017. Cada um dos eventos envolveu cerca de vinte *performances* autorais apresentadas nos espaços da casa ao longo de um dia.

27 A Da Haus tem como responsáveis Eduardo Duwe, Mirella Brandi, Muep Etmo (Fabio Torres), Rodrigo Gontijo e eu. Participam também do coletivo e da condução das atividades os artistas Camille Laurent, Aaron Fernandes, Cassandra Mello, Stefanie Egedy e Simon Fernandes.

28 A edição da Maratona de Performance em 2016 reuniu os artistas: Alexandre De Angeli, Bruno Mendonça, Camille Laurent, Clássicos de Calçada, Dani Spadotto, Denise Agassi, Felipe Julian + Sandra-x, Herbert Baioco, Joanna Junqueira, Jonathan Gall, Leticia Rita, Marcia Beatriz Granero, Marcio Vasconcelos, Melina Furkin, Olivier Kaminski e Rafael Amambahy. Em 2017: Camille Laurent + Stefanie Egedy, Coletivo Espectro, Felinto, Kefer, Karina Montenegro + Dudu Tsuda, Manuel Lima, Fabia Karklin, Carolina Sudati, Carlos Monroy, Coletivo Alternância, Lorena Pazzanese, Mariana Rocha, Pablo Villavicencio + Fabricio Masutti, Simon Fernandes, Ana Lucia Magalhães, Claudia Muller, Sara não tem nome, Thelma Bonavita, Tizo All, Tuca Paoli, Vic Von Poser, Chineladaaa, Edu Zal + Julieta Benoit, Marcus Bastos + Alexandre Peterhaensel.

O formato expositivo acontece na casa principalmente com a mostra FindeArte, onde apresentamos ao público obras que não se enquadram na lógica produtiva vigente, ou seja, trabalhos verdadeiramente em processo, executados pela primeira vez em público, ou que podem ser montados e remontados, testados e experimentados no decorrer da exposição. A primeira mostra FindeArte foi realizada em maio de 2016 e reuniu obras dos integrantes do espaço e também de artistas convidados pelo grupo: Andrei Thomaz, Camille Laurent (como residente), Dudu Tsuda, Duo B, Edouard Fraipont, Eric Mark, Fernando Velázquez, JpAccacio, Lourival Cuquinha, Matheus Leston e contou ainda com *performances* sonoras de Paulo Beto, Ricardo Carioba e Objeto Preto. Os curadores Ananda Carvalho e Yudi Rafael encerraram o evento com uma fala sobre espaços e iniciativas independentes na arte.

A segunda edição da mostra aconteceu em junho de 2017 e contou com os seguintes artistas: Aaron Fernandes, Alini Santini, Andrei Thomaz, Bella, Bruno Palazzo, Dora Longo Bahia, Eduardo Duwe, JpAccacio, Lucas Bambozzi, Marcelo do Campo, Mario Ramiro, Mauricio Ianês, Mirella Brandi, Muep Etmo, Philip Somervell, Rochelle Costi, Rodrigo Gontijo, Sergio Basbaum, Simon Fernandes, Stefanie Egedy, Thomas Rohrer, Tomaz Klotzel e Vinicius Maffei. Uma *performance* do grupo Cão (Dora Longo Bahia, M. Ianês, R. Carioba e B. Palazzo), uma banda cuja sonoridade a princípio não cabe numa residência, demarcou o caráter multimidiático e de confluência de linguagens e gerações associado à casa.

O improvisado é um dos aspectos que mais caracteriza os projetos da Da Haus (em tempo, um nome herdado de uma cacofonia associada ao dadaísmo), um espaço que valoriza o ideal de se fazer pelo devaneio criativo, de aceitar o risco como oportunidade mesmo de teste e experiência. Novamente, valores que se misturam entre as obras e as exposições mais celebradas pela crítica. Parece que, um século depois das movimentações que se ensejaram num ambiente modernista nos anos 1920, temos desafios similares de ruptura. Trocadas algumas bandeiras, há sempre uma militância em pauta para aqueles que não se veem representados pelos mecanismos e sistemas vigentes. É para esse contexto que percebemos, em projetos como os da Da Haus, que os esforços são sempre válidos e recompensadores, mesmo que “sisíficos”, mesmo que o terreno continue árido.

É de causar certa intriga ou mesmo certa ponta de inveja entre artistas o quanto os projetos mais conhecidos de HUU se valem de ideias em torno de processos e colaboração. Entre seus projetos mais autorais (e entre os de que mais afirma gostar), está *Do it*, em que ele pede aos artistas, numa espécie de ação colaborativa ou de *crowdsourcing*, para contribuírem com instruções a serem compiladas e possivelmente realizadas por quem se aventurar. Iniciado em 1993, o projeto é constantemente reeditado e segue *on-line*, por meio do site e-Flux, instigando participações que atualizam o projeto a cada dia. Considerando-se o projeto como um ambiente de exercício de liberdade de criação e colaboração, pode-se pensar que a iniciativa bem poderia ter sido conduzida por um net-artista, por um coletivo ativista ou pela militância midiática de um artista como Ai Weiwei.

Instigar os participantes é um recurso mencionado por Jens Hoffmann como uma das articulações curatoriais mais bem-sucedidas, e menciona as exposições de Szeemann e HUU como icônicas nesse sentido (2017, p. 27, p. 75).

No caso da Da Haus, isso se dá não como estratégia de persuasão, mas espontaneamente, dentro de proporções “domésticas”, em torno de uma construção comum, de uma necessidade de se fazer, quase urgente, quase incondicional.

Em várias das exposições que fiz ou nas que vejo vários artistas se esforçando em fazer, creio que se trata de direcionar essas iniciativas para algo que apenas os projetos sem grandes patrocínios parece poderem alcançar: de que aquela exposição vai criar uma comunidade e gerar um real senso de pertencimento. Uma condição menos dependente de um mercado dominado por celebridades curatoriais, e que parte da perspectiva de que talvez ainda se possa comportar risco criativo, alguma autonomia, e uma certa independência. São iniciativas que acreditam poder se desvencilhar do esnobismo vigente nos circuitos estabelecidos, do “puxa-saquismo” dos grandes nomes, do trâmite de influências, do arremedo dos padrões do hemisfério norte, da repetição dos nomes reincidentes no mercado de valores – em um jogo de ascensão e histeria, de cartas muito marcadas. E, muito importante, de que possa haver um compartilhamento dos frutos obtidos, entre os envolvidos e outros artistas, de forma generosa. Para tanto, há que se observar as ciladas e os truques reincidentes. Há que se perceber os mecanismos viciados e os padrões arquetípicos.

Volto a questões iniciais: se um artista pode ser um curador, que escolhas essa condição ambígua determina? A serviço de que decisões e situações, para além da própria carreira, pode operar essa prática?

Hoje, observando os projetos curatoriais nos quais me envolvi, e que me fizeram ser o artista que cabe em mim, o pesquisador que a inquietação me levou a ser, ou o “devir-curador” que me acomete de vez em quando, percebo o quanto essa experiência me faz compreender com maior amplitude os processos e circuitos da arte.

Essa compreensão torna um tanto mais conscientes os processos e cuidados que passam a fazer diferença crucial na (in)distinção entre curador e artista. São detalhes, como um certo “maravilhamento” que se pode ter ao cuidar da exposição de um/a artista como se o/a artista fosse você mesmo/a. Ao desejar para os/as artistas as mesmas oportunidades que você desejaria para si próprio/a. Ao entender sutilezas que os pares reconhecem, mas que talvez não seja do interesse dos curadores operar.

Na busca por uma simbiose produtiva entre obras e curatorias, talvez seja necessário pensar em alguns parâmetros que podem se iniciar a partir da aplicação de filtros específicos para se tratar de determinados temas ou meios. Pensar certos temas, analisar a condição e a situação apresentadas, não tomar o genérico como regra, podem ser condutas que fazem uma curadoria se diferenciar qualitativamente de outra. Como nos ensinam os etnógrafos e antropólogos (aprendamos com eles), o conhecimento do ambiente, o reconhecimento da diferença, a abertura a conceitos que não se encaixam em formações preestabelecidas são pontos essenciais nos processos de aprendizado e tradução de linguagens e experiências. Sim, tradução de experiências: de uma experiência física em um relato, de um percurso em uma imagem, de um texto em um deleite estético – aceitar que nossa experiência de mundo pode depender muito de traduções pode conferir maior potência ao ato artístico.

Que se conheça também o meio técnico envolvido pela obra e pelo pensamento lógico do artista – ou, num extremo, que o conceito da obra possa estar baseado na compreensão do algoritmo. *Sim, por que não?* Há uma fobia desmedida em relação ao campo das mídias eletrônicas e digitais. Se por um lado os artistas do código e da programação desfilam conhecimentos demasiadamente específicos, por outro se disparam fobias e o total desconhecimento dos procedimentos ou das capacidades de certas técnicas e meios (códigos inclusive) produzirem linguagem. Falo de linguagens de interesse amplo e expandido, e não apenas relegadas ao seu aspecto técnico mais aparente.

Que se pense na exposição como exercício estético, como forma de proporcionar uma experiência de valor sensorial, único ou minimamente memorável. Para os que associam tecnologia à alienação, cabe lembrar que o campo da crítica dos meios informacionais é o que mais tem produzido reflexões com vieses políticos, sociais, econômicos e humanos, atestados ao longo de décadas em listas de *e-mail*²⁹ onde se discutem esses temas de forma cruzada e transversal, envolvendo também curadoria e arte contemporânea. Que seja sobretudo um exercício ético, um modelo de acontecimento (político talvez) comprometido eticamente. Onde não sejam desgastadas as pontas mais frágeis, o que significa quase sempre um custo maior para o lado do artista. E, finalmente, para que não seja necessário acobertar trâmites escusos ou relações de poder obscuras, que eventualmente vão implicar artistas, público e crítica.

Se o início da digitalização dos processos de comunicação capturou alguns de nós com a valorização de processos *multitask* e de atenção difusa, ou nos fez acreditar que a hiperconectividade seria um valor a ser colocado acima da atenção, dedicação e envolvimento, talvez nos tenham equivocado. Processos curatoriais, especialmente aqueles pensados por artistas, mesmo que anárquicos, requerem envolvimento e atenção, em medidas e momentos diferentes talvez, como toda criação.

Se o curador pensa no seu trabalho apenas como profissional, um *job* (palavra irritante, não?) a ser finalizado o mais rápido possível, talvez esteja aqui um fator de distanciamento definitivo do potencial criativo e de sensibilização artística, que é a possibilidade do processo resultar na viabilização de experiências verdadeiras para os envolvidos. Trata-se muito mais de operar pelo outro e/ou com o outro (sim, o outro é um artista), em sintonia de interesses.

COMO ALGUNS DE NÓS:

Cabe acreditar que o artista-curador pode ser esse sujeito a fazer vazar o campo de interesse artístico (amplo, geral, contínuo) para uma área que não é apenas do interesse do curador. Foi a partir dessas divagações que, em algum momento, pensei, com total honestidade, e a princípio em silêncio, comigo mesmo, para não denotar o equívoco de alguma pretensão: sim, talvez algumas dessas curatorias sejam obras. Não são

29 Algumas dessas “ágoras” de discussão e crítica *on-line* são a Nettime, a Emyre, a Netbehaviour e a CRUMB. Todas as aqui listadas estão ativas há mais de 15 anos.

aquelas que Jeremy Deller faz com a consciência de estratégia ou precisão do lugar que ocupa no sistema vigente. Não são as casas magníficas que Rirkrit Tiravanija cria para viabilizar convívios, mas são a expressão sincera do que em mim se coloca como criador. Quando menciono a palavra honestidade, é porque passei a ver essa possibilidade de potencializar uma cena, de espalhar contaminações assertivas, de perceber a urgência do fazer, como uma condição verdadeiramente artística, não como retórica, mas a partir de uma admiração intensa por essas práticas.

O “arrebato” pela criação pode surgir de uma confluência desses pontos acima. E de que o entendimento de arte em confluência com a vida não é muito fabricável, não pode nunca ser um mero discurso. Tem que ser vivido, em estado continuado, às vezes sem descanso.

A frase “Não sabendo que era impossível, foi lá e fez” (*They did not know it was impossible, so they did it!*) parece se encaixar em algum ponto dessas reflexões sobre o caráter acidental ou inadvertido das intenções que movem um indivíduo. Curiosamente, sua versão original é atribuída tanto a Jean Cocteau como a Mark Twain (o que é emblemático sobre as verdades que se estabelecem de forma paralela à pesquisa curatorial). Creio que fui curador sem saber que era, acidentalmente. Da mesma forma como muitos o foram.

Pois, se não somos exatamente curadores, somos facilitadores, viabilizamos participações, disparamos novos trabalhos, criamos espaços autogeridos, pensamos em exposições autônomas, acreditamos em organizações que se mantêm firmes apesar das inconveniências, insistimos em instigar, em sermos instigados, nas urgências e nas formas expandidas de se pensar a arte e a curadoria. Portanto, isso não é um manifesto contra curadores. Pode ser mesmo que muitos de nós sejamos como eles, e eles, como a gente.

REFERÊNCIAS

- AMOR, Monica; BASUALDO, Carlos. Hélio Oiticica, Apocalipopótese, 1968.
- The artist as curator #8**, Mousse, n. 49, 2015. Disponível em: <<http://mousse magazine.it/taac8-a/>>. Acesso em: 29 jun. 2017.
- RT BASEL. **Conversation | Artistic Practice | The Artist as Curator**. 2015. Disponível em: <<https://youtu.be/68pVopOV-FM>>. Acesso em: 7 ago. 2017
- BEIGUELMAN, Giselle; MAGALHÃES, Ana Gonçalves. **Futuros possíveis: arte, museus e arquivos digitais**. São Paulo: Edusp, 2014.

BISHOP, Claire. What is a curator? The rise (and fall?) of the auteur curator. **Idea**, n. 26, 2007. Disponível em: <<http://idea.ro/revista/?q=en/node/41&articol=468>>. Acesso em: 1 jul. 2017.

CESARINO, Pedro; JABLONSKI, Daniel; RJEILLE, Isabella. O curador como etnógrafo, o etnógrafo como curador. In: **Máquina de escrever**. Rio de Janeiro: Capacete, 2013.

FILIPOVIC, Elena. When exhibitions become form: on the history of the artist as curator. **The artist as curator #0**, Mousse, n. 41, 2015. Disponível em: <<http://moussemagazine.it/taac0>>. Acesso em: 5 ago. 2017.

FOSTER, Hal. **The return of the real: the avant-garde at the end of the century**. London: The MIT Press, 1996.

HOFFMANN, Jens. **(Curating) from A to Z**. Zurique: JRP Ringler, 2017.

JEFFRIES, Stuart; GROVES, Nancy. Hans Ulrich Obrist: the art of curation. **The Guardian**, 23 March 2014. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/artanddesign/2014/mar/23/hans-ulrich-obrist-art-curator>>. Acesso: 20 jun. 2017.

CINEMAS DOS CINEMAS: permanência e mudança nos/dos circuitos

Patrícia Moran

O que é a sala de cinema no início deste terceiro milênio, quando há uma espécie de consenso sobre a sua superação por sistemas de acesso ao audiovisual como o *streaming*? A perda de público para outras plataformas e formatos, bem como a existência de novos recursos e estruturas de produção e reprodução de imagens, são facetas do problema. O público contemporâneo é volátil, e não lhe faltam opções. Vagueia nas redes sociais em contato com produções domésticas ou vendidas como tal³⁰, entre os espaços físico e virtual. Em um artigo publicado no começo de 2017, a conhecida revista *Vanity Fair*, dedicada à cultura pop (ou ao tratamento pop de assuntos como o cinema), critica o modelo industrial de produção, especialmente a divisão social do trabalho e a divisão de funções no *set* dos grandes filmes (BILTON, 2017). Parece ironia, pois seu enfoque jornalístico também privilegia grandes produções em termos da equipe e do montante de recursos humanos e materiais envolvidos. O diagnóstico da *Vanity Fair* sobre a movimentação dos recursos financeiros entre as grandes corporações³¹ fala do esgotamento de um modelo com concentração de rendas e público no cinema. Enquanto

30 Atualmente, grupos políticos organizados costumam soltar vídeos na internet sem indicar a autoria ou filiação ideológica dos realizadores. Passando por amadores, obtêm maior adesão.

31 A matéria da *Vanity Fair* traz números sobre a perda de valor de empresas como a Paramount, em comparação com o crescimento da Amazon, Facebook ou Apple.

isso, produtos audiovisuais não param de proliferar, ocupam do espaço público às palmas de nossas mãos. Outras corporações avançaram e vêm substituindo as até então tradicionais *majors*.

No início do século XX, o cinema encarnou a modernização como seu princípio fundador e, simultaneamente, como índice do processo de invenção da vida urbana. A modernidade representava, como produtor e produto de um mesmo estado de coisas, o encanto e temor pela cidade e suas luzes, incluindo as do cinema (CHARNEY; SCHATZ, 2001; XAVIER, 1978). O cinema estimulava uma cultura e criava hábitos. Era ponto de encontro dentro e fora da sala. Em crônica do jornal paulista *A Vida Moderna* de dezembro de 1907, é celebrado com entusiasmo:

Em São Paulo, graças a Deus, também tivemos a epidemia avassaladora dos cinematógrafos, que no Rio deram azo aos finos críticos dos jornais de lá, exalarem a cintilante ironia que possuem. [...] Sai-se do Sant’Ana, onde se exhibe um cinematógrafo Pathé, e dobra-se a Quinze, bate-se o queijo no Kinema Cinematógrafo; desce-se a rua S. João e grita-nos o Cinematógrafo Richebourg, no Bijou-Theatre. Livra! E em todos a população paulista dá o quinhão de seus tostões. Neste último então a afluência de famílias é verdadeiramente pasmosa. Também, pudera! O empresário Serrador sabe agradecer e bem compensar os puxados mil réis que se paga por cabeça [...] (apud SOUZA, 2016, p. 23).

Pelo artigo, fica evidente a distinção conferida à cidade pela sala de cinema. O cronista comemora a profusão de salas em São Paulo, e sua disseminação ganha o estatuto de uma epidemia, pela maneira como tomava as vidas e as ruas. A disputa pela hegemonia nacional em termos de influência cultural tem o cinema como objeto. Rafael de Luna Freire (2012) também recupera em fontes primárias a centralidade do “cinematógrafo” no início do século passado, evidenciando a estreita relação entre a sala, o desenvolvimento técnico e a instauração de uma nova sociedade. Aqui a disputa é entre a capital, o Rio de Janeiro, e Niterói.

Ismail Xavier, em *Sétima arte: um culto moderno* (1978), circunscreve a década de 1920 como momento de passagens, de consolidação

de outra cultura cinematográfica na qual se dá seu reconhecimento acadêmico. O cinema ganha o estatuto de objeto passível de estudos por campos de investigação como a semiótica, os estudos culturais, entre outros: “O cinema deixa de ser simplesmente cinema e passa a ser ‘indústria cultural’, Gestalt, ‘sistemas de signos’” (XAVIER, 1978, p. 14). Acolhido por uma elite ilustrada e artistas, “deixa de ser simplesmente cinema, diversão popular, e passa a ser sétima arte, pintura da luz, sinfonia visual” (ibid). O cinema passa a ser algo em si.

Esse cinema e seu imaginário fizeram história. Já não existe mas resiste como memória, como imaginário de um tempo lembrado principalmente pelo *glamour* e não por suas vicissitudes. Hoje perduram cultos cinéfilos modificados, e as salas têm se reinventado. O desejo de ver e ouvir imagens continua. A dimensão arquitetônica do cinema, que dá a possibilidade material para um negócio cinematográfico voltado para grandes audiências, hoje demanda outras práticas para garantir a afluência do público. Quando abandonado, sua arquitetura insiste em trazer a marca, a presença de um espaço, indica a existência de um tempo, presente ali como falta.

PEQUENAS SALAS: O CASO CINUSP

Com uma sala no campus, o cinema da Universidade de São Paulo, o Cinusp Paulo Emílio, tem projeções diárias, excetuando-se os finais de semana. Um dos desafios da administração é atrair o público em uma cidade como São Paulo, com uma agenda diária repleta de eventos de toda ordem e de salas de cinema.

Os campus universitários no Brasil estão afastados do coração das cidades, numa distância que parece programática, e que dificulta ainda mais o acesso à universidade. Como aproximar esse órgão de extensão universitária da comunidade do campus e da cidade? Como elaborar políticas para atrair o público sem a adesão irrestrita ao *blockbuster*, ao cinema conhecido e fácil? Algumas negociações são necessárias. Ampliar o repertório dos estudantes é um dos objetivos imediatos de espaços de ensino/extensão universitária, logo, pode-se e deve-se promover uma cultura cinematográfica a partir da apresentação de clássicos essenciais (adoráveis e palatáveis) alternados a filmes mais exigentes da atenção do espectador. Formar novos públicos exige negociação. Para servir para a massa os “biscoitos finos” (como nomeou Oswald de Andrade o verso livre característico de certo modernismo), ele precisa estar presente no menu. Para atrair perfis distintos acolhe-se, “serve-se”, um amplo leque

de propostas estéticas e conceitos de mostras, algumas descaradamente atraentes pela facilidade, outras pela radicalidade.

Levar o público para uma universidade como a USP, com seu peso institucional e imagem,³² é um desafio compensador e complexo. Trata-se de ação política, de criar espaço para uma experiência singular à maioria dos estudantes secundaristas da rede pública. Conhecer uma cidade universitária pode ensejar universos inesperados; alguns reconhecem o porquê do substantivo “cidade” anteceder a palavra “universitária”: as dimensões do campus geram admiração. Para muitos, descortina-se um desejo de pertencimento, a possibilidade de se alcançar outro horizonte é estimulada. Essas experiências vão além do aspecto social aqui colocado. Elas recuperam o cinema idílico, o estar junto para se partilhar um filme, sem qualquer compromisso além de vivenciar o prazer, o desgosto, a emoção e as dúvidas propiciadas pela narrativa fílmica; o estar junto, porém isolado em uma cadeira.

Para os adultos, a motivação para o deslocamento é estimulada por debates com realizadores, com especialistas da área ou figuras públicas. A vida da sala demanda reinvenção de formatos, afinal, o isolamento do lar é quase autossuficiente em termos de produtos audiovisuais. Assim, além das sessões tradicionais, a sala do Campus Butantã promove raros e inesquecíveis encontros, como com o realizador austríaco Peter Kubelka, inventor a inaugurar um ritmo visual único, referência do cinema como luz e como ritmo. Kubelka, juntamente com Jonas Mekas, foi um dos idealizadores do Anthology Film Archives em Nova Iorque, espaço dedicado à preservação e projeção do cinema experimental, uma espécie de cinemateca do experimental. Ele assina o projeto da sala do *Anthology*, até hoje espaço único, um lugar de imersão.

Foi a mostra Ouvir Imagens, com curadoria do então estagiário Cédric Fanti, que levou ao Cinusp Peter Kubelka – e, com ele, uma horda de pesquisadores e curiosos sobre aquele vigoroso senhor no alto de seus oitenta anos. Ele contava com o público ideal, afinal, após sessenta anos de trabalho e referência obrigatória no cinema experimental, é uma presença com força em si. Trata-se de um ícone com seguidores fieis. Os desafetos não se darão ao trabalho de enfrentar aquele homem

32 As imagens da Universidade de São Paulo certamente têm relação com o que ela é. Como imagem é polifônica e pode ser distorcida, responde a parte das expectativas nela depositadas. Em alguns momentos é julgada com muito rigor, pois é grande e foi pioneira. Segundo a psicanálise, o pai precisa ser assassinado para o filho se fazer. Mas isso é outro assunto, como instituição representa a força dos vencedores e a opressão, o sucesso e a exclusão.

cuja idade pede respeito e cujo vigor físico e determinação poética não deixam espaço para se duvidar a que ele veio³³.

Para sua apresentação, Peter demandou o manejo de dois projetores de película. A *performance* audiovisual *Monument Film* consistiu na sobreposição em 16 e 35 milímetros do filme *Arnulf Rainer*. Realizado entre 1958 e 1960, com seis minutos e 24 segundos (ou 9.216 fotogramas, como indicado na ficha técnica), *Arnulf Rainer* representa para Kubelka a essência do cinema, pois para ele o cinema é luz, e existe na alternância entre luz e não luz. O movimento se presta a produzir a presença e ausência da luz. A primeira versão de *Arnulf Rainer*, ou a primeira ideia, aconteceu em tiras de papel branco (ADRIANO; VOROBOW, 2002, p. 126): o cinema como luz e sua ausência ao longo do tempo estava estático na folha de papel. *Monument film*, a *performance* apresentada no Cinusp, sobrepunha duas versões de *Arnulf*... cuja duração, microestrutura com alternância de pretos e brancos (não luz e luz) segue métricas precisas. Independente de estar informado ou não sobre o que acontecerá, presenciar em película a *performance* daquelas luzes exige estômago forte. Não se trata de figura de linguagem: os seis longos minutos de *flicker* desorganizam o corpo, ao tocá-lo com o som e com a luz. Aqui, a *performance* é da luz. Mesmo sendo repetição dos mesmos padrões, encontra corpos novos, mais ou menos adaptados ao fluxo intermitente. Corpos presentes: o grupo reunido em sala escura, de preferência isolado, como projetou no Anthology Film Archives. Mesmo em uma sala convencional como no Cinusp, a intensidade e regularidade da luz criam uma situação singular, pois depende da resistência física e conhecimento de cada espectador desse cinema. Estar sentado faz parte dessa experiência tátil. A sala escura é uma caixa de ressonância. Não se pode fugir. Eco visual e sonoro, o cinema volta a sua matéria, e o público reconhece a singularidade de Kubelka no retorno das luzes. Nada se fala. Espera-se a reorganização dos sentidos enquanto o realizador retoma suas reflexões.

A mesma mostra recebeu a *performance* do músico e professor Fernando Iazetta e seu grupo, composto entre outros por Lilian Campesato, Vitor Kisil e Julian Jaramillo. Receosos sobre a possibilidade de acolhermos os músicos, pois cinemas dispõem de acústica es-

33 Em 2014, os artistas e curadores argentinos Andrés Denegri e Gabriela Golder levaram Kubelka à Bienal da Imagem em Movimento (BIM), em Buenos Aires. Com uma generosidade singular, ofereceram ao Cinusp receber o cineasta austríaco. Já ao sul do planeta e do outro lado do oceano, gastos seriam facilitados, assim, a USP teve a oportunidade de acolher Peter.

pecífica, dificilmente adaptados a certas exigências musicais, perguntamos sobre a viabilidade técnica da *performance* audiovisual ali acontecer. Iazetta considerou indispensável apenas uma tomada. Os programadores da sala ficaram aliviados. Fomos surpreendidos por um público predominantemente de músicos. É curioso: enquanto artistas e pesquisadores discutem a hibridização dos meios, a audiência insiste nos guetos, híbridos com híbridos, clássicos com clássicos, e assim caminhamos. Neste caso específico, o cinema recebeu músicos tocando computadores e imagens. Cinema ao vivo ou *performance* audiovisual? A sala de cinema assistiu à evolução de formas criadas pela câmera aberta ou disponibilizadas por um banco de dados. Apesar dos meios materiais e da duração da apresentação de Kubelka e Iazetta serem totalmente diferentes, um trabalhando com dois projetores mecânicos e o outro com um projetor digital e alguns computadores, ambos têm em comum o desejo de encontro em presença, fora da indústria, visando a surpreender o público.

Essas formas de cinema exibem mais do que peças audiovisuais, elas evidenciam as utopias vislumbradas por Michel Foucault, indicam a resistência de certos espaços, sua maleabilidade no tempo, assim como das expressões artísticas que abrigam. Mesmo mantendo-se a estrutura da sala, ela se modifica, sofre mutações de acordo com o filme que recebe, como muito bem coloca Foucault em diversas passagens do texto (2013). Com Peter Kubelka, é uma caixa de eco: lugar para se experimentarem os limites físicos da visão e para se sentir a luz nos corpos. Com Iazetta, é um cenário para a relação da forma visual e da musical. Não há mais tecido sonoro e visual, mas formas que se transformam sem outro objetivo além da própria mudança.

O cinema não goza de exclusividade nessa mutação. No estabelecimento de heterotopias, outros espaços como o teatro, os tapetes persas ou o fundo de um jardim as abrigam, tendo em comum acumular desejos, projeções, tempos e simbologias de uma cultura. A ideia de heterotopia nos auxilia a inferir que podemos entrar em uma sociedade e entender suas dinâmicas de contestação e de apropriação política, mesmo que esse gesto não se relacione a debates de Estado. Foucault insinua uma classificação das sociedades “segundo as heterotopias que elas preferem, segundo as heterotopias que elas constituem” (FOUCAULT, 2013, p. 21). Despido do *glamour* das antessalas, do teatro com mais de mil cadeiras, o cinema ainda é uma heterotopia. A sala tem em seu desenho e imaginário um traço temporal. Se ela deixou de ser a diversão privilegiada da população urbana (STEFANI, 2009), permanece como lembrança de um tempo heroico, ou de um tempo reinventado, que in-

siste em se mostrar. Se a arquitetura insiste em lembrar uma necessidade da projeção, a readequação às novas funções do espaço impõe percursos.

A finalidade dos espaços e dos objetos se estabelece no uso. Aí está a maleabilidade da sala. Se a programação é em si camaleônica, adapta-se a usos imprevistos, acolhe ocupações autorizadas ou não. Isso vale tanto para espaços públicos quanto privados. Enquanto heterotopia, o espaço é marcado por mais de uma dimensão simbólica. Podemos até inferir que, longe dos olhos vigilantes da repressão, qualquer espaço comporta heterotopias. A estrutura policialesca das cidades com praças gradeadas, praias e ruas vigiadas, procura exatamente evitar o transbordamento de desejos e utopias não autorizadas. Ocupado fisicamente por uma ou outra atividade, um ou outro filme, o escuro do cinema abrigará potencialmente experiências e encontros produtores de mais de um lugar. O escuro é lugar de medos e sonhos. A luz é aqui projeção. As imagens, suas narrativas e ruídos visuais comportam diversas experiências e deslocamentos na imobilidade física. As mudanças sofridas pelo espaço visual em função da projeção, da narrativa mais corriqueira, materializam a heterotopia no cinema, quando há “uma grande cena retangular, no fundo da qual, sobre um espaço de duas dimensões, projeta-se um espaço de três dimensões” (FOUCAULT, 2013, p. 24). Esses espaços são o que ele denomina de espaços outros, possíveis de serem habitados por mundos heterodoxos e segredos. Resumindo, “a heterotopia tem como regra justapor em um lugar real vários espaços que, normalmente, seriam incompatíveis” (FOUCAULT, 2013, p. 24). Cinemas, teatros e casas de espetáculo são talhados como tal. Se a sala não tem garantida a afluência do público em silêncio sepulcral para assistir a um filme, ele acolhe outros tempos, outros movimentos.

BARULHENTO E ECLÉTICO: O CASO PRINCE CHARLES

O cinema Prince Charles, em Londres, é caso exemplar de espaço heterotópico. Vem ampliando o uso da sala revestida do *glamour* caro aos cinéfilos tradicionais³⁴. Construída entre 1961 e 1962, a sala acolhe filmes e público em nova relação. A refilmagem de 2017 do desenho *A bela e a fera*, por exemplo, foi exibida no Prince Charles no formato de um *sing-along / quote-along event*, no qual o público, frequentemente fantasiado como os personagens, canta e dança em sincronia com a ação na tela. Ou seja: o público não comparece ao espaço para assistir ao fil-

34 Para uma discussão sobre a transformação da cinefilia ao longo da história, ver Hagenner e Valck (2008) e Baecque (2010).

me comportadamente; ao contrário, ele escapa para fazer barulho e para se travestir. O evento de exibição cinematográfica transforma-se em espetáculo musical ao vivo. Enquanto a projeção repete sempre a mesma história, o público participa, e traz novidades a cada sessão³⁵. A pesquisa de Virginia Crisp e Richard Culloch (2016) procurou entender o fenômeno sustentando-se na hipótese da mudança de gosto da audiência. As respostas recebidas em questionário qualitativo surpreenderam a dupla. A motivação do público não partia de uma negativa, de um desejo de substituir o espetáculo solitário na cadeira de cinema pela atuação. Ao contrário, se afirmava o interesse pela sessão tradicional. Segundo os autores, o público se colocava nas entrevistas como cinéfilo. Havia aí, entretanto, outra natureza de cinefilia, menos cerebral. O envolvimento com o evento fílmico deixa de lado a erudição contemplativa. O “bom gosto” é substituído pela participação, pela *performance*.

Podemos inferir uma mudança social representada por esse cinema, com matrizes sistematizadas e defendidas conceitualmente pela própria arte e comunicação. Em meados dos anos 1960, os movimentos de vanguarda questionaram o lugar do público. Ele foi chamado a participar, e foi imbricado na existência da obra. O estatuto de certa arte foi colocado em questão. Os corpos e comportamentos, convocados a experimentar novos costumes. A pesquisadora francesa Anne-Marie Duguet (2002) responde às provocações e mudanças propostas pelos artistas considerando a sua existência na obra. Logo, o público é um dispositivo artístico. Há uma impossibilidade de se pensar certas obras sem a participação do toque do público ou a sua ativação. Exemplos brasileiros óbvios são os *Bichos* de Lygia Clark e os *Parangolés* de Hélio Oiticica.

O Prince Charles é um caso exemplar da consolidação dessa mudança, mas em outra chave. O curioso é que, diferente dos trabalhos analisados por Duguet, não se trata de um trabalho experimental, que promova reflexão sobre a arte. Pelo contrário, a audiência elege qualquer filme para atuar, preferencialmente os musicais, certamente por comportarem uma “festa dançante” em si. As *performances* do público no Prince Charles são facilmente compreensíveis como parte do espírito de nossa época, na qual o uso cada vez mais genérico da palavra participação convoca as audiências a consumir produtos. Os *emoticons* nas redes sociais, as *selfies*, as votações em programas

35 O Prince Charles oficializa uma experiência conhecida do público inglês. O musical *The Rocky horror picture show* (1975) tradicionalmente é apresentado nesse formato para audiências de fãs, em ocasiões especiais.

televisivos pertencem ao mesmo sintoma do “*show* do eu” – expressão que dá título ao livro de Paula Sibilia sobre como a sociedade contemporânea transformou a vida privada em pública. Não é nosso objetivo, por ora, realizar uma análise estética aprofundada sobre os significados da inclusão do público nas mais diversas obras contemporâneas, nem mesmo cotejar pontos de aproximação e diferenças com o dispositivo de Duguet. Interessa-nos a sala de cinema, e a coincidência que a inclusão do público, que foi já uma reivindicação das vanguardas, apareça hoje em evento ordinário e *kitsch*. Independente da relação passível de se estabelecer com projetos experimentais, o público mudou. Ele reivindica ação e inventa um espetáculo, ou uma maneira de conduzir um espetáculo cujo dispositivo original prescindia da atuação física, da *performance* da audiência. No Prince Charles, ainda persistem exhibições de filmes puras e simples. Há portanto um uso misto do espaço, uma espécie de heterotopia elevada ao quadrado.

ÚLTIMAS CONSIDERAÇÕES: *BINGE WATCHING* NA SALA ESCURA

Com vimos, a ocupação do Cinusp é heterogênea. Além de uma programação “de arte”, a sala também acolhe mostras com temáticas específicas, circunscritas a questões de interesse acadêmico, de áreas não necessariamente relacionadas à arte. Neste caso, os proponentes nem sempre se preocupam com os aspectos expressivos dos filmes; cabe à equipe da casa sugerir títulos para a programação. Nessa miscigenação de conteúdos, a sala também abre espaço para o dito (ou talvez *maldito*) “público da internet”. A cobra come o próprio rabo, como o *ouroboros* faz-se uma espiral, uma espécie de eterno retorno, logo modificado. Volta-se para a sala por opção.

Durante a mostra Sci-Fi 80, sobre ficção científica, foi programada uma maratona da primeira temporada da série *Stranger things* (2016), produzida originalmente por e para a plataforma Netflix, com direção dos irmãos Matt e Ross Duffer. A série presta homenagem a filmes do gênero e da época. No contexto da mostra, no dia 29 de setembro de 2017, os 395 minutos foram projetados em sequência. A alegada falta de disponibilidade e tempo para se ver junto, foi-se. A sala do Cinusp ficou lotada. Podemos especular que a exibição contou com o entusiasmo criado pelo lançamento da segunda temporada da série, cuja proximidade com certeza atiçou o público. Poderíamos então pensar na exigência contemporânea de se apresentar a sala, de sair da programação automática e promover novos

formatos de exibição. Oportunismo e oportunidade para apresentar o lugar, a possibilidade de juntos rever, acolher o fã e renovar seu espaço.

O tempo passou, o público mudou e o mercado também. Agora se assiste em uma sala de cinema a uma série produzida “para a internet”. Se a hegemonia de certo modelo cinematográfico apagou experiências radicais, estas retornam na transição para o século XXI, afirmando outras formas expressivas audiovisuais ou usos não ortodoxos de espaços consagrados. Ao largo da uniformização, emergem suspiros enquanto a cobra come o rabo.

REFERÊNCIAS

ADRIANO, Carlos; VOROBOW, Bernardo. **Peter Kubelka: a essência do cinema**. São Paulo: Babushka, 2002.

BAECQUE, Antoine de. **Cinefilia**. Invenção de um olhar, história de uma cultura 1944-1968. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

BILTON, Nick. Why Hollywood as we know it is already over. **Vanity Fair**, 29 January 2017. Disponível em: <<https://www.vanityfair.com/news/2017/01/why-hollywood-as-we-know-it-is-already-over>>. Acesso em: 18 set. 2018.

CHARNEY, Leo; SHWARTZ, Vanessa. **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac Naify, 2001.

CLEARY, Sarah. “Don’t dream it, be it”: the method in the madness of The Rocky horror picture show. In: HAYES, Marisa C. (Ed.). **The Rocky Horror Picture Show**. Chicago: Intellect, 2015.

CRISP, Virginia. “Watch like a grown up... enjoy like a child”: exhibition, authenticity, and film audiences at The Prince Charles Cinema. **Participations: Journal of Audience & Reception Studies**, n. 13, v. 1, p. 188-217, maio 2016.

DUGUET, Anne-Marie. **Déjouer l’image**. Créations électroniques et numériques. Nîmes: J. Chambon, 2002.

FOUCAULT, Michel. **O corpo utópico, as heterotopias**. São Paulo: N-1, 2013.

FREIRE, Rafael de Luna. **Cinematographo em Nictheroy**: história das salas de cinema de Niterói. Niterói: Niterói Livros, 2012.

HAGENER, Malte; VALCK, Marijke de. **Cinephilia: movies, love and memory**. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2008.

SANTORO, Paula Freire. **A relação da sala de cinema e o espaço urbano em São Paulo**: do provinciano ao cosmopolita. 2004. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2004.

SIBILIA, Paula. **O show do eu**: a intimidade como espetáculo. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

- SOUZA, José Inácio de Melo. **Salas de cinema e história urbana de São Paulo (1895-1930):** o cinema dos engenheiros. São Paulo: Senac São Paulo, 2016.
- STEFANI, Eduardo Baiden. **A geografia dos cinemas no lazer paulistano contemporâneo:** redes de cinema, multiplex e territorialidade de cinemas de arte. 2009. Dissertação (Mestrado em Geografia Humana) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009.
- XAVIER, Ismail. **Sétima arte:** um culto moderno. São Paulo: Perspectiva, 1978.

NOVOS DESAFIOS NA CURADORIA E PROGRAMAÇÃO NO CINEMA BRASILEIRO DO SÉCULO XXI

Marcelo Ikeda

O CINEMA HEGEMÔNICO NO BRASIL NOS ANOS 1990

Em 1990, o cinema brasileiro sofreu uma nítida descontinuidade. O então presidente, Fernando Collor de Mello, num único decreto, extinguiu as instituições que apoiavam o cinema brasileiro: o Concine, a Fundação do Cinema Brasileiro e, em especial, a Embrafilme. Com isso, o cinema brasileiro entrou num nível crítico de sua atividade econômica, mostrando que as políticas públicas do período anterior não foram suficientes para tornar a atividade autossustentável, sem a necessidade da presença do Estado. Em 1991 e 1992, a participação de mercado do filme brasileiro tornou-se inferior a 1%. O número de salas de cinema reduziu-se drasticamente: enquanto eram 3.276 em 1976, atingiram o patamar mínimo de 1.050 em 1995, reduzindo-se o parque exibidor a um terço de sua operação num período de vinte anos (ALMEIDA; BUTCHER, 2002). Ou seja, o mercado tornou-se pequeno e concentrado, dominado pelo produto estrangeiro escoado pelo grande oligopólio de distribuição que opera em escala global, as *majors*.

Em meados dos anos 1990, houve a reconstrução da política pública para o setor audiovisual brasileiro, num processo conhecido como “a retomada do cinema brasileiro”. O modelo era de base industrialista e desenvolvimentista, de modo que o objetivo da política pública era vol-

tado para a ocupação do mercado interno. Para isso, o fundamento da política pública foi a construção do modelo das leis de incentivo fiscal, baseado em renúncia fiscal. Pessoas físicas ou jurídicas aportavam recursos em projetos audiovisuais previamente aprovados pelo Ministério da Cultura e abatiam, parcial ou integralmente, esses valores nas suas respectivas declarações do imposto de renda anual. Apesar de em última instância os recursos serem oriundos do Estado, a decisão de investir passava, portanto, a ser de agentes ligados ao mercado audiovisual. A hipótese era que esses agentes realizariam escolhas de patrocínio visando a uma maior divulgação de suas marcas nas obras audiovisuais, numa lógica de *marketing* cultural. Assim, projetos mais competitivos seriam selecionados, aproximando as empresas produtoras do mercado, com a produção de filmes voltados para o retorno comercial (IKEDA, 2015).

Se, por um lado, esse modelo foi razoavelmente bem-sucedido, propiciando a recuperação da produção nacional e o aumento da participação de mercado para 8% em 1999, por outro, suas limitações são bastante visíveis, como analisadas por diversos autores (GATTI, 2003; MARSON, 2006). Não cabe aqui fazer uma análise desse modelo, mas simplesmente sugerir que, diante dele, o espaço para o cinema autoral independente tornou-se naturalmente mais restrito. Para um projeto de um jovem diretor brasileiro que desejava realizar seu primeiro longa-metragem, o caminho de captação de recursos era uma tarefa quase improvável. Era preciso “formar um portfólio”, produzindo curtas em 35 mm que ganhassem prêmios em festivais de cinema para, assim, atrair o interesse de alguma empresa produtora, que se tornaria a responsável (proponente) pelo projeto. A captação de recursos para projetos cujo interesse último era a expressão autoral ou o exercício de linguagem era praticamente improvável. A opção era, então, os editais públicos, como o edital anual da Petrobras ou o edital de “Baixo Orçamento” (BO) do Ministério da Cultura. No entanto, eram muitos projetos inscritos para um número extremamente reduzido de selecionados. Esse caminho fez com que um conjunto de realizadores, entre os mais talentosos do final dos anos 1990, tivesse que retardar sua estreia no longa-metragem, como é o caso de Gustavo Spolidoro, Paulo Halm, Eduardo Nunes, Camilo Cavalcante, Kleber Mendonça Filho, entre outros.

O modelo das leis de incentivo fiscal tornou-se o hegemônico para a produção audiovisual brasileira. As políticas públicas tinham como objetivo o fortalecimento do mercado audiovisual brasileiro, com a consolidação de empresas produtoras que visavam à realização de produtos com vocação comercial.

No entanto, havia uma geração que não se reconhecia nesse modelo de produção, e buscava outros caminhos para o cinema brasileiro, num contexto tipicamente contra-hegemônico.

A partir do início deste século, o audiovisual brasileiro passou por um momento de transformações, inserindo mais possibilidades para a produção independente. Identifico como uma das principais molas propulsoras dessas mudanças o impacto das tecnologias digitais na produção de obras audiovisuais. Não quero cair numa leitura determinista do impacto tecnológico sobre os modos de produção, na linha de autores como Innis e McLuhan, mas me parece claro que as mudanças tecnológicas produzem impactos nos modos de fazer, assim como outras variáveis. É certo que o vídeo já existia no Brasil desde os anos 1970, quando os artistas visuais começaram a trabalhar com os primeiros modelos das câmeras *portapak*, mas nas últimas décadas o vídeo ganhou muito mais visibilidade, a partir dos modelos das câmeras *miniDV*s. Com um custo bastante reduzido em relação às anteriores câmeras para TV e com uma resolução em *pixels* cada vez mais consistente, o vídeo se tornou acessível para o consumidor comum, e não apenas para grandes empresas ou instituições.

Tornou-se possível então a redução do abismo entre o amador e o profissional, que já existia desde o equipamento utilizado. Havia uma distinção entre a natureza dos realizadores segundo a bitola utilizada. Até os anos 1990, o vídeo era considerado um formato “amador”, e a película 35 mm, um formato “profissional”. A partir dessa distinção, promovia-se uma hierarquização dos realizadores entre “*videomakers*” e “*cineastas*”³⁶.

É preciso entender essa distinção como parte das fissuras provocadas pelo próprio modelo de política pública do período, que incentivava a “profissionalização” de empresas produtoras por meio de sua aproximação com o mercado. O mercado cinematográfico estava concentrado no lançamento comercial do longa-metragem no circuito de salas de exibição. Para esse

36 Um aprofundamento dessa discussão sobre as fronteiras entre o “amador” e o “profissional” pode ser visto em IKEDA, 2017.

circuito, no início do século XXI, o formato hegemônico ainda era a película 35 mm, pois os projetores das salas de exibição dos circuitos exibidores mantinham essa bitola como formato padrão da indústria.

Quando o vídeo começou a se difundir na realização cinematográfica, houve um momento de transição, especialmente para o documentário. Começaram a despontar longas-metragens captados em vídeo, mas que não poderiam ser exibidos no circuito comercial de salas de exibição caso fossem assim finalizados. Havia, portanto, a necessidade do *transfer* ou da *kinescopia*, processo de transferência de uma matriz digital para uma cópia em película, no caso, de 35 mm. A necessidade do *transfer* para o lançamento comercial dos documentários gerava uma distorção orçamentária significativa, pois, em alguns casos, o custo do *transfer* chegava a ser superior ao próprio custo de produção dessas obras.

Com o aprimoramento da tecnologia do vídeo e dos formatos de compressão, com as câmeras *full HD* e a contínua conversão do circuito exibidor brasileiro para a exibição digital, com a gradual substituição da projeção analógica, baseada na película 35 mm, pelas matrizes de formato digital – até o recente padrão DCP (Digital Cinema Package), o circuito comercial exibidor abandonou o padrão analógico, não havendo mais a necessidade do *transfer*.

O GARGALO DA DIFUSÃO: O PAPEL DOS CINECLUBES E A CRIAÇÃO DE MOSTRAS DE CINEMA

Essas mudanças tecnológicas provocaram um grande impacto no modo de produção das obras audiovisuais. Abriam-se mais oportunidades para a produção independente, pois se tornava muito mais acessível a aquisição de equipamentos de captação de imagem e de som e também das ilhas de edição não lineares, com a popularização de *software* como o Final Cut e Adobe Premiere. Tornava-se possível, portanto, com um custo de produção bastante reduzido, realizar obras audiovisuais sem o apoio financeiro estatal. Houve, então, um *boom* da produção independente brasileira a partir do final dos anos 1990, quando a popularização desses formatos se cristalizou. No entanto, entendo que as mudanças deste século foram mais radicais, pois, desta vez, a redução do abismo entre o profissional e o amador foi mais intensa, já que as matrizes digitais tornaram-se inclusive hegemônicas.

Dessa forma, houve um crescimento exponencial no volume de produção em vídeo no período. A própria técnica de produção de uma obra audiovisual passou a ser desmistificada, pois era bem mais simples regis-

trar uma imagem em vídeo do que em película, pois esta última exigia conhecimentos técnicos em fotografia bem mais sofisticados. No vídeo, há uma relação mais intuitiva e direta no processo de captura das imagens, pois é possível ver imediatamente a imagem que está sendo registrada, enquanto a película exige um processo químico de revelação e printagem de uma matriz física posterior à gravação.

No entanto, essas mudanças não impactaram apenas os modos de produção mas também os modos de difusão ou de circulação dessas obras. No caso do circuito comercial exibidor, citamos como, num primeiro momento, o formato padrão manteve-se como analógico, concentrado na película 35 mm.

A saída, portanto, para essas obras audiovisuais realizadas em vídeo, era o circuito não comercial. No entanto, os festivais de cinema brasileiro permaneciam, em sua grande maioria, fechados ao formato do vídeo. Ainda com traumas e cicatrizes da enorme descontinuidade de produção que representou a “Era Collor”, a classe cinematográfica via nos festivais de cinema o palanque de representação de sua necessidade de sobrevivência. Era como se a principal função dos festivais de cinema do período fosse demonstrar à “sociedade brasileira” que o cinema brasileiro acima de tudo precisava manter-se vivo. Era preciso, portanto, realizar “filmes corretos”, “bem realizados”, “com acabamento profissional”. Não por acaso, despontaram nesse período muitos filmes históricos ou adaptações de clássicos literários, como *O quatri-lho*; *Mauá, o imperador e o rei*; e *O guarani*, entre outros.

Os dois mais tradicionais festivais de cinema brasileiro do período – o Festival de Brasília e o Festival de Gramado – aceitavam a inscrição apenas de longas-metragens finalizados em película 35 mm. No caso das curtas-metragens, a divisão era mais complexa: os festivais aceitavam a inscrição de curtas em vídeo, mas separavam as sessões segundo as bitolas. Assim, havia sessões em película 35 mm, em 16 mm e em vídeo. No caso específico dos Festivais de Brasília e Gramado, os vídeos não eram sequer aceitos (havia apenas duas modalidades de inscrição das curtas: em 35 mm e em 16 mm). Quando os festivais aceitavam a inscrição de vídeos, o horário e as condições de projeção eram nitidamente desfavorecidos em relação aos curtas 35 mm, que geralmente abriam a programação para os longas (naturalmente em 35 mm), que eram “o principal prato do cardápio” do evento. De qualquer modo, as sessões eram diferenciadas por bitola, ou seja, um curta em vídeo não poderia ser exibido na mesma sessão de um curta em 35 mm, de modo que a diferença no suporte físico final das obras era preponderante em termos de curadoria em relação a questões temáticas, estéticas ou mesmo de gênero (ficção, documentário, animação).

É possível, então, inferir que as curadorias dos principais festivais brasileiros do período apresentavam um discurso excessivamente defensivo em relação à necessidade de sobrevivência do cinema brasileiro, apostando na correção e no “bom gosto” como pontos nevrálgicos de um processo de legitimação da continuidade dos mecanismos de incentivo públicos a essa produção. Havia, portanto, um gargalo para a circulação dessa nova produção audiovisual.

As alternativas encontradas pela nova geração de realizadores seguiram, em geral, duas direções. A primeira delas foram os cineclubes. O cineclubes era essencialmente um ponto de encontro da cena independente, não apenas por ser muitas vezes a única forma de exibição pública de certas obras audiovisuais, mas também por reunir pessoas interessadas na produção audiovisual, estreitando laços afetivos. Ou seja, os cineclubes gravavam encontros, que geravam trocas, intelectuais e sentimentais, que geravam mais filmes, e mais encontros e mais trocas, de modo que esse circuito foi ganhando uma força inesperada, que crescia de forma orgânica. Surgia uma curiosidade em tocar os limites de algo que não se sabia muito bem o que era, mas que emanava essencialmente de uma insatisfação diante de um embolorado rumo das coisas e de uma necessidade de colocar para fora uma nova visão de mundo. Por isso, eram filmes confusos, estranhos, de descoberta, que misturavam bitolas e referências, num grande caldo de raiva e desejo, insatisfação e maravilhamento. Um olhar precário, difuso, curioso, mas de alguma forma era um olhar que mostrava uma pulsão diante das novas possibilidades de encontro que o audiovisual viabilizava.

No contexto dos cineclubes, começava a despontar um outro cinema que acreditava na precariedade como potência, e via no processo, e não necessariamente no produto final, um dos pontos-chave de uma nova forma de produção, menos hierarquizada e mais flexível, dialogando com o documentário e com as artes visuais, que via uma relação de cumplicidade entre o cinema e o mundo, entre criação e vida. A essa cena nomeio como “cinema de garagem” (LIMA; IKEDA, 2011).

Em segundo lugar, houve um cenário de ampliação de mostras e festivais de cinema com outros valores de curadoria e de programação, refletindo as novas condições de produção do cinema brasileiro independente. A alternativa foi a criação de festivais que estivessem em sintonia com a produção dos novos tempos. Havia outros antecedentes, mas mais voltados à defesa do formato do vídeo, num termo muito em uso na época, a chamada “videoarte”, como o Videobrasil, o Forum BHZ Vídeo, Mostra Itaú Cultural, entre outros. Ou ainda o Forum.doc, criado em 1997, voltado à relação entre o documentário, a etnografia e a antropologia. Mas

a primeira mostra de cinema com funcionamento regular e foco no cinema independente que combinou vídeo e película numa mesma sessão foi a Mostra do Filme Livre (MFL), em 2002, realizada no Rio de Janeiro. A MFL, que em 2017 completou sua 16ª edição, sempre no Centro Cultural Banco do Brasil, se caracterizou por dar espaço a jovens valores do cinema brasileiro independente, exibindo os primeiros vídeos de realizadores como Cao Guimarães, Helvécio Marins, Marcellvs L., Gustavo Beck, Felipe Bragança, Irmãos Pretti, Ivo Lopes Araújo, Sérgio Borges, Bruno Safadi, Marco Dutra, Marília Rocha e tantos outros.

A MFL surgiu como derivação do próprio movimento cineclubista no Rio de Janeiro. Guilherme Whitaker, idealizador da mostra, assim como vários de seus curadores nos anos iniciais, como Pedro Bronz, Chico Serra, Karen Akerman, Rodrigo Savastano e eu, aproximaram-se uns dos outros nas sessões cineclubistas, em especial do cineclube “Mostra o que neguinho tá fazendo”, que ocorria na Fundação Progresso, no bairro da Lapa. Com uma forte defesa do *super8* e dos formatos artesanais de produção, o cineclube tornou-se um importante ponto de encontro da cena independente carioca. A MFL potencializou esse gesto, recebendo obras audiovisuais de todo o país.

A MFL foi concebida com uma originalidade em seu recorte curatorial, pois levantava a questão do que seria um “filme livre”. Passava-se, então, de um contexto em que os “melhores filmes” eram selecionados, segundo o gosto de uma comissão de seleção, para um perfil curatorial definido, ou seja, um recorte marcado por variáveis éticas, estéticas, econômicas e políticas. Essas variáveis estavam articuladas em torno do conceito de “filme livre”.

A MFL também se caracteriza por possuir diversos textos em seu catálogo, estimulando a reflexão sobre os filmes e o contexto da curadoria. Os textos, escritos a cada ano pelos curadores do evento, apresentam o panorama conceitual que permeia a curadoria da Mostra. Em artigo que analisa a produção curatorial da MFL, Raphael Fonseca destaca alguns pontos: i) o caráter anti-hegemônico ou anti-industrial, ou ainda, o desejo de mostrar outras possibilidades de modos de fazer no audiovisual contemporâneo brasileiro, estimulando o convívio das diferenças como gesto de cidadania; ii) a ideia de que o “filme livre” é uma “ideia em construção”, ou ainda, uma utopia ou uma aporia (FONSECA, 2007). Ou seja, o conceito de “filme livre” não era uma proposição categórica, como se criasse regras ou critérios a priori que definissem o que seja um filme livre, como se fosse uma “cartilha” ou um “manual”, mas simplesmente um ponto de partida para que o próprio espectador conjecturasse a possibilidade de elaboração desse conceito.

Outra mostra de destaque no período é o CineEsquemaNovo, criado em 2003 em Porto Alegre, que tinha como lema a expressão “desbitole-se” – um feliz trocadilho com a ideia de que o filme não precisava ser julgado segundo a sua bitola de produção, mas também com um arejamento dos modos de produção: que era preciso “abrir a cabeça” do cinema brasileiro para outras possibilidades não apenas técnicas, mas também estéticas, éticas, políticas.

O CineEsquemaNovo possui uma singularidade no contexto das mostras e festivais de cinema independente no Brasil: foi o que mais estimulou o diálogo do cinema com as artes visuais no seu modo de expor as obras, rompendo a “caixa-preta” do dispositivo fechado da sala de cinema e complementando as sessões com exposições em espaços de galeria. Ainda que estes últimos acabassem tendo um aspecto complementar às sessões de cinema, o gesto de abertura da mostra a outros modos de exibição merece singular consideração.

Um conjunto de mostras e festivais de cinema como o Indie (MG), Festival do Livre Olhar (RS), Janela do Cinema (PE), Panorama Coisa de Cinema (BA), Semana dos Realizadores (RJ), Olhar de Cinema (PR), entre diversos outros, são exemplos de espaços de visibilidade de outros modos de produção no cinema brasileiro contemporâneo.

É importante perceber que boa parte dos novos festivais de cinema com um perfil mais próximo ao “cinema de garagem” foi idealizada e organizada por realizadores. Esses projetos frequentemente surgiam, portanto, como um desejo dos realizadores de promover diálogos entre estéticas e modelos de produção, e como ponto de formação de uma rede simbólica em que esses filmes poderiam circular para além do circuito mais tradicional dos festivais já estabelecidos. Realizadores como Guilherme Spolidoro (CineEsquemaNovo/RS), Claudio Marques e Marília Hughes (Panorama/BA), Aly Muritiba (Olhar de Cinema/PR) e Kleber Mendonça Filho (Janela do Cinema/PE) foram atores fundamentais para o surgimento dessa rede.

A Semana dos Realizadores, criada em 2009, representa um importante ponto de inflexão dessa cena. Formada por uma comissão de sete pessoas (Eduardo Valente, Felipe Bragança, Gustavo Spolidoro, Helvécio Marins Jr., Kleber Mendonça Filho, Lis Kogan, Marina Meliande), entre as quais cinco são realizadores³⁷, a mostra possui duas singularidades. A primeira é ter

37 A relação entre críticos, curadores e realizadores se tornou intensa nesse período. Por isso, é difícil nomear uma pessoa quanto a apenas uma dessas categorias. Considerei Eduardo Valente e Lis Kogan como não realizadores, apesar de Valente ter realizado curtas-metragens e um longa-metragem, pois sua atuação principal é no campo da crítica cinematográfica e da curadoria. Além disso, outros citados como realizadores (Kleber Mendonça, Felipe Bragança) também exerceram atividade como críticos, antes de se dedicarem integralmente à carreira como realizadores.

surgido a partir de uma “carta de fundação” (VALENTE, 2009). A segunda é a de se estabelecer tendo como referência um outro festival. Na carta de fundação, a comissão ressalta que a mostra surge como desejo de ser “alternativa e complementar” à curadoria do Festival do Rio, principal festival de cinema de sua cidade (o Rio de Janeiro). Assumindo um papel semelhante ao da Quinzena dos Realizadores no Festival de Cannes, a Semana dos Realizadores surge para “conhecer e ver aquilo que a *Première Brasil* não nos deixará ver do cinema brasileiro a partir da semana seguinte à sua realização”.

Uma das mais importantes mostras de cinema como local de reconhecimento do valor da nova cena de realizadores é a Mostra de Cinema de Tiradentes, que possuiu uma inflexão em 2007, quando o crítico Cleber Eduardo, um dos editores da *Revista Cinética*, assumiu a sua curadoria, definindo um novo recorte, mais voltado à revelação de novos valores no cinema brasileiro contemporâneo.

Esse é um gesto que representa a aproximação de uma nova geração de críticos, que despontava na crítica *on-line*, especialmente nas revistas *Contracampo* e *Cinética*, ao contexto da curadoria de mostras de cinema no país. A “nova crítica” representa o desejo de se diferenciar do tipo de jornalismo praticado pela mídia impressa, assumindo a cinefilia como valor primeiro e se engajando numa militância pelo cinema brasileiro (NOGUEIRA, 2006).

Essas novas mostras e festivais de cinema, criados entre 2002 e 2010, inseriram novos desafios na curadoria e na programação, oferecendo outras alternativas ao estabelecimento dos principais festivais de cinema do país. Havia, agora, um recorte curatorial que privilegiava a jovem geração do cinema brasileiro.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Sérgio; BUTCHER, Pedro. **Cinema, desenvolvimento e mercado**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2003.

FONSECA, Raphael. A árvore e a girafa: sobre exibir filmes e liberdade. **Concinnitas**, UERJ, ano 8, v. 2, n. 11, dez. 2007.

GATTI, André. **Distribuição e exibição na indústria cinematográfica brasileira (1993-2003)**. 2005. Tese (Doutorado em Multimeios) – Universidade de Campinas, Campinas, 2005.

IKEDA, Marcelo (Org.). **Filme livre!** Curando, mostrando e pensando filmes livres. Rio de Janeiro: WSET Multimídia, 2011.

IKEDA, Marcelo. **Cinema brasileiro a partir da retomada: aspectos econômicos e políticos**. São Paulo: Summus, 2015.

- IKEDA, Marcelo. O cinema independente e a produção universitária brasileiros: interseções, desafios e transformações. In: RODRIGUES, Laécio et al. (Orgs.). **Cinemas e universidades**. Recife: EDUFPE, 2017.
- LIMA, Dellani; IKEDA, Marcelo. **Cinema de garagem**: um inventário afetivo sobre o jovem cinema brasileiro do século XXI. Belo Horizonte: Suburbana Co., 2011.
- MARSON, Melina. **O cinema da retomada**: Estado e cinema no Brasil da dissolução da Embrafilme à criação da Ancine. 2006. Dissertação (Mestrado em Sociologia) – Universidade de Campinas, Campinas, 2006.
- NOGUEIRA, Cyntia. Cinefilia e crítica cinematográfica na internet: uma nova forma de cineclubismo? **Estudos de Cinema e Audiovisual Socine**, São Paulo, p. 157-163, 2006.
- INNIS, Harold. **O viés da comunicação**. Rio de Janeiro: Vozes, 2011.
- MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1979.
- VALENTE, Eduardo et al. **Carta de fundação da Semana dos Realizadores**. Disponível em: <http://semanadosrealizadores2009.blogspot.com.br/2009/09/carta-de-fundacao-da-semana-dos_10.html>. Acesso em: 10 set. 2009.

POR UM CINEMA COM ARESTAS – a experiência da Mostra Corsária no Festival de Cinema de Vitória (2012-2016)

Erly Vieira Jr

Em 2012, quando eu e Rodrigo de Oliveira assumimos a curadoria do Festival de Cinema de Vitória (então ainda denominado Vitória Cine Vídeo), empreendemos uma ampla reformatação de suas mostras competitivas, a fim de oferecer janelas de exibição mais adequadas para filmes autorais brasileiros. Buscamos repensar a grade de exibição a partir de novos programas, sob recortes mais específicos, que pudessem complementar o caráter mais cartográfico das mostras competitivas oficiais de curtas e longas-metragens, tentando trazer, a um festival tão tradicional e importante, um diálogo com as diversas tendências emergentes no panorama do cinema brasileiro.

Novas estratégias curatoriais foram experimentadas para tentar dar conta das especificidades de cada recorte. Um desses programas é a Mostra Corsária, que se caracteriza pela abertura a propostas audiovisuais de caráter mais experimental, de realizadores cujos nomes estão mais associados a projetos estéticos (e políticos) bastante aproximados ao risco e à expansão/esgarçamento de um repertório da linguagem audiovisual já consolidados – ou seja, filmes que apontem para o futuro do cinema brasileiro. O próprio nome da mostra remete a um cineasta-farol para boa parte do cinema brasileiro contemporâneo: Carlos

Reichenbach. Anualmente, de quinze a vinte títulos são selecionados para a Mostra e, em seus primeiros anos, suas sessões foram seguidas de debates entre realizadores e público. Alia-se, assim, o debate e a crítica à difusão dos filmes.

Este capítulo pretende ser um relato de experiências de curadoria do Festival, referentes às cinco edições já realizadas da Mostra Corsária, focando as mudanças ocorridas a cada edição e buscando perceber de que formas as potentes arestas contidas no conjunto de filmes nela exibido vêm a “contaminar” diretamente o caráter de outras mostras, em especial as competições oficiais (*mainstream*) do próprio festival.

Como reconfigurar um festival de cinema com duas décadas de existência? Essa é uma pergunta fundamental para iniciar este relato. Afinal, tratava-se de um evento que já havia percorrido uma longa estrada antes de nossa chegada: surgido em 1994, nos primeiros momentos da Retomada (um período histórico de reconfiguração estética e mercadológica do próprio cinema brasileiro, logo após os sombrios anos da Era Collor, com a produção nacional reduzida a quase zero), ele já estava em sua 19ª edição anual.

Inicialmente formatado como uma mostra de longas-metragens de caráter não competitivo, o Vitória Cine Vídeo foi realizado, em seus três primeiros anos, por órgãos públicos de fomento à cultura. Desde sua quarta edição, em 1997, quando passou a ser produzido pela Galpão Produções (e, posteriormente, em parceria com o Instituto Marlin Azul), ele começou a se destacar no circuito brasileiro de festivais por suas duas mostras competitivas de alcance nacional: uma de vídeos e outra de curtas-metragens em película (16 e 35 mm) – além de realizar os lançamentos locais de pelo menos seis longas-metragens a cada edição, numa época em que raros eram os filmes brasileiros que conseguiam entrar em cartaz nas salas de cinema da cidade.

Esse formato perdurou até o ano de 2011, quando ocorreram algumas modificações, seguindo uma mudança na direção geral – agora uma parceria entre a Galpão e o Instituto Brasileiro de Cultura e Arte (IBCA). As mostras de curtas foram unificadas (não distinguindo mais os suportes de captação e exibição), a de longas-metragens passou a ser competitiva, e foi criada uma nova mostra, a Quatro Estações, voltada para filmes de temática LGBT e *queer*.

Durante todo esse período, inúmeras foram as tendências que surgiram e/ou desapareceram, e que o festival apresentou: se, em meados dos anos 1990, predominavam comédias em curta-metragem, videoartes com muitos efeitos visuais de pós-produção e trabalhos da geração gaúcha surgi-

da na década anterior, nos anos seguintes os espectadores puderam acompanhar, por exemplo, a ascensão da produção pernambucana do final dos anos 90, um *revival* dos documentários calcados em entrevistas (na esteira dos trabalhos de Eduardo Coutinho), os videoclipes que acompanhavam o *boom* do mercado musical capixaba, a passagem da película ao digital, os híbridos de videoarte e documentário mineiros dos anos 2000, a ascensão dos filmes-dispositivo, dos documentários ensaísticos e de busca, e o florescimento de pelo menos duas gerações de animadores brasileiros... E, claro, o crescimento e consolidação da produção audiovisual local, dialogando com as diversas tendências que o festival apresentava ao espectador capixaba – uma plateia que costumava lotar os mil lugares do Teatro Glória durante todas as noites de exibição, numa época em que, por uma semana, toda a atenção da cidade girava em torno do festival, que foi durante muito tempo um dos dez maiores do país em termos de público e de grade de exibição.

Todavia, esse formato de festival dava sinais de esgotamento no final dos anos 2000 – tanto em termos de público (que, com o crescimento da região metropolitana, já não possuía mais o festival como único evento audiovisual disponível), quanto em termos de conexão com o novo panorama audiovisual que se traçava no país, com o surgimento de uma geração de realizadores com forte assinatura autoral, cuja formação advinha não só das faculdades de cinema (que se multiplicariam nos anos seguintes com a adoção do Reuni, modelo de expansão das universidades federais), mas também pelo exercício de uma cinefilia cosmopolita deslançada pelo compartilhamento de filmes via internet e cineclubismo, bem como pela consolidação de uma nova crítica audiovisual por meio de revistas *on-line* e *blogs*. Essa mesma geração também foi beneficiada pela revolução trazida pelo formato digital, que barateou os custos de produção, e inclusive permitiu que realizadores mais jovens pudessem realizar longas-metragens de baixíssimo orçamento e, muitas vezes, forte experimentação estética.

Além disso, essa produção engajava-se cada vez mais em questões micro e macropolíticas, especialmente no que tange aos novos movimentos sociais, tanto vinculados às políticas do corpo (gênero, sexualidade, negritude) quanto às tensões entre o público e o privado e aos usos do espaço urbano – assumindo assim uma dimensão política muito mais forte do que a geração da Retomada. Com tudo isso, a produção nacional diversificou-se amplamente, de modo que, para dar conta dela, dezenas de festivais e mostras com recortes mais específicos começaram a se espalhar Brasil afora.

Já por volta de 2006, quando o festival de Tiradentes tornou-se o primeiro festival de grande porte que passou a adotar de forma muito bem-sucedida um novo formato de curadoria, que incluía a publicação de textos críticos no catálogo, realização de sessões seguidas de debates e criação de mostras paralelas, essa nova geração de realizadores (que logo receberia o deveras impreciso rótulo de “Novíssimo Cinema Brasileiro”) começava a demarcar território – de modo que muitos dos festivais de grande porte tiveram que se reinventar nos anos seguintes para dialogar com esse novo panorama.

Além disso, outras variáveis atravessavam o cenário audiovisual brasileiro no começo da presente década, engendradas por mudanças mercadológicas e/ou tecnológicas nos canais de exibição: o videoclipe eclodindo no YouTube (e prescindindo dos festivais e da própria televisão para o escoamento da produção); as comédias em longa-metragem não mais circulando por festivais, já que agora os longas estreavam diretamente nas salas de cinema, competindo diretamente com os *blockbusters* internacionais (principalmente após a consolidação da Globo Filmes na década anterior); e o curta-metragem cômico cedendo lugar aos canais de internet, experiências de *webrtv* e *shows* de *stand up* que revelavam diretamente para o mercado os talentos mais promissores do humorismo brasileiro. E a produção experimental em vídeo, antes representada nos festivais pela categoria de videoarte, havia muito que se expandira para além da bidimensionalidade da tela – de modo que o Videobrasil, principal vitrine histórica do gênero, foi gradualmente se afastando do formato de uma mostra de vídeos e incorporando outras modalidades da arte contemporânea.

Havia, portanto, uma parcial desconexão do Vitória Cine Vídeo com o momento presente em 2012, e sua urgente necessidade de reestruturação. Toda uma nova geração de realizadores acontecendo, e não sendo exibida pelo festival – fosse por não ser selecionada pelas comissões de programação, ainda dialogando com um formato antigo, fosse por não se inscrever nele, ao pressupor que tal cinema não seria contemplado na seleção oficial. Daí a necessidade de se adotar um formato curatorial que de alguma forma pudesse expandir o diálogo com essa nova produção. A mudança de direção em 2011 já apontava para esse diálogo com um novo contexto do audiovisual nacional, com a inclusão de uma mostra voltada para a então ascendente produção LGBT/Queer nacional, bem como uma mostra de longas-metragens que permitisse ao público capixaba acompanhar os passos seguintes da geração de cineastas revelada nas edições anteriores, e que agora começava a empreender voos mais ambiciosos. Esse mesmo diálogo seria efetivado por nós a partir do remo-

delamento das mostras do festival e da adoção de um novo nome: Festival de Cinema de Vitória³⁸.

Nesse novo formato, o trabalho dos curadores passa a incluir não somente a seleção de títulos previamente inscritos ou convidados e sua respectiva programação em mostras, mas também um desenho de grade específico para cada sessão acompanhado por textos de apresentação, num conjunto que busca instigar o espectador tanto na esfera do sensível quanto na do simbólico, com ênfase nas diversas transformações pelo qual o audiovisual brasileiro havia passado nos últimos anos e com um olhar aberto para as tendências então emergentes.

Em primeiro lugar, foram pensadas mostras com recortes específicos, que dessem maior visibilidade a segmentos que haviam crescido nos últimos anos: além da Mostra Quatro Estações, de temática LGBT, que já existia e foi fortalecida (reforçando, inclusive, sua vocação para questões *queer*), também surgiram mostras dedicadas a aprofundar o olhar sobre a volumosa produção local (Foco Capixaba) e sobre trabalhos mais arriscados, buscando novas possibilidades narrativas e estéticas (Mostra Corsária). Nos anos seguintes, outras mostras foram se juntando a essas (inclusive contando com curadores específicos, especializados nos novos segmentos): Animação, Cinema e Negritude, Mulheres no Cinema e Outros Olhares – esta última, voltada para programas temáticos a serem definidos de acordo com questões que se destacassem a cada safra. No caso da Mostra Competitiva de Curtas-Metragens, seu caráter panorâmico foi remodelado, desde o primeiro ano, a partir dessas novas forças emergentes, havendo assim uma ampliação em vários campos: uma maior valorização do viés autoral, tanto trazendo filmes de caráter “corsário” que pudessem dialogar com plateias mais amplas, quanto apresentando os novos diálogos com o dito “cinema de gênero”, bem como uma maior participação de filmes realizados por LGBTs, mulheres, negros e integrantes de novos movimentos sociais – de modo a constituir, assim, um novo panorama, muito mais instigante e inclusivo, e que pudesse efetivamente fazer conexão entre a Mostra Competitiva e as mostras paralelas, apresentando ao público mais *mainstream* da primeira os mais relevantes representantes de cada corrente (desde que também pudessem ser acessíveis a uma plateia mais ampla e menos generalizada), num panorama que seria mais aprofundado nos recortes específicos destas últimas.

38 Embora o nome anterior ainda fosse utilizado por mais três edições, simultaneamente ao novo, como uma forma de se fazer a transição da marca antiga para a nova no imaginário de seus espectadores de longa data.

O QUE É A MOSTRA CORSÁRIA?

Trata-se de uma mostra competitiva, dentro do Festival de Vitória, realizada anualmente desde 2012. Nela, são exibidos entre quinze e vinte curtas e médias-metragens, de diversas regiões do Brasil, marcados por um caráter autoral mais arriscado e experimental que o usualmente presente nas mostras competitivas de caráter panorâmico (como a Competitiva Nacional de Curtas-Metragens do festival, por exemplo). São filmes que apostam na experimentação de linguagem como forma de expansão artística do cinema. A Mostra Corsária, numa tentativa de cartografar as linhas de força presentes no novo cinema autoral que emerge no Brasil dos últimos anos, apresenta um misto de autores já experientes que realizam filmes mais arriscados e de novos realizadores, o que gera um retrato bastante amplo do estado de invenção do cinema brasileiro da atualidade.

A cada ano, um júri escolhe três trabalhos para premiar com o Troféu Corsário. Os premiados nas cinco primeiras edições da mostra incluem: Caetano Gotardo e Thais Almeida Prado, Pedro Diógenes, Karen Akerman e Miguel Seabra Lopes, Gustavo Beck, André Sampaio, Paula Gaitán, Thiago Ricarte, Luiz e Ricardo Pretti, Chico Lacerda, Nathália Tereza, Carlos Adriano, Victor Costa Lopes, Taciano Valério e Luciano Evangelista.

O texto “Içar velas, aproveitar o tempo bom”, escrito por mim e pelo Rodrigo de Oliveira e publicado no catálogo do 19º Festival de Vitória, assim apresentava a primeira edição da mostra, assumindo-se como uma espécie de “carta de intenções”:

Numa época em que podemos nos nutrir de todo um repertório audiovisual, de ontem e de hoje, de perto e de longe, e que nos é apresentado tanto pelas mostras e festivais de cinema quanto pelos *torrents* de internet, o que fazer com tantas referências, tanta informação, tantos caminhos possíveis traçados a cada vez que se liga uma câmera? Como se apropriar disso tudo para em seguida estabelecer um diálogo possível com as imagens que produzimos acerca do mundo que nos rodeia? Como reinventar essas referências dentro de um projeto cinematográfico próprio, que busca questionar o contexto onde cada cineasta se insere, como se dei-

xasse uma assinatura pessoal durante esse processo de investigação sonora e visual? Como transformar esse repertório em “vivência”, sem se deixar fascinar pelas saídas já testadas e consagradas das vertentes autorais hegemônicas no cinema mundial? Por isso recorremos à metáfora implícita no título do filme do saudoso Carlão. Na era das grandes navegações, corsários eram piratas que (ao menos na aparência) agiam a serviço do rei. Seu ofício era o de saquear as embarcações dos impérios rivais e se apropriar de suas mercadorias, de modo a fortalecer o soberano a quem serviam. Acreditamos que talvez estejamos diante de uma geração que também incorpora um imaginário do cinema mundial contemporâneo, afirmando assim o fazer cinematográfico como uma atividade pirata por excelência, no sentido de se apropriar e ressignificar as imagens que nos rodeiam. Daí estabelecerem um amplo diálogo com as mais diversas vertentes cinematográficas contemporâneas, já que se trata de uma leva de realizadores que teve, tanto no ofício cinéfilo quanto na experiência de graduação específica em cinema e audiovisual, portas de acesso e diálogo com outros cinemas até então invisíveis para o espectador médio brasileiro – e muitos deles continuaram ampliando esse diálogo, em suas carreiras, na medida em que alguns de seus trabalhos passaram a frequentar as seleções de grandes festivais mundo afora (Cannes, Locarno, Clermont-Ferrand, Oberhausen, Veneza, Berlim), tornando-se vozes relevantes dentro desta polifonia toda. E esse diálogo se faz de forma muito mais ampla que em qualquer outro momento da história do cinema brasileiro, seja revisitando outros nomes do cinema moderno, para além dos já amplamente debatidos e conhecidos (pensemos, por exemplo, em nomes outrora pouco usuais, mas que ecoam fortemente no curta-metragem brasileiro dos últimos anos, como o Godard dos 70/80, a dobradinha Huillet/Straub, Chantal Akerman, Robert Bresson), seja

ampliando o universo de referências possíveis na história do cinema brasileiro – Sganzerla, Bressane, o próprio Reichenbach, Walter Lima Jr, Tonacci e outros tantos. Ou ainda, estabelecendo um intenso jogo de trocas diretas com as imagens apresentadas por alguns dos cineastas mais importantes do século XXI: de Kiarostami a Weerasethakul, de Claire Denis a Jia Zhang-Ke, passando por Hou Hsiao-Hsien, Bertrand Bonello, João Pedro Rodrigues, Tsai Ming-Liang, e os filipinos Lav Diaz e Raya Martin – presenças raras no circuito exibidor brasileiro, mas constantes nas retrospectivas de centros culturais, mostras, cineclubes, e sobre as quais a nova crítica de cinema brasileira (surgida na mesma internet onde esses filmes podem ser encontrados) se debruçou ampla e profundamente.

Fica, todavia, a questão: a serviço de quem estão esses novos corsários? De algum movimento cinematográfico? Provavelmente não, muito embora alguns desses projetos individuais possuam diversos pontos evidentes de contato. Rótulos como o “Novíssimo” mais parecem sacos de gato em que imagens tão distintas entre si, ainda que produzidas numa mesma época e país, relutam em se imiscuir, dada a diversidade de naturezas que compõem suas respectivas experiências estéticas. Mas talvez eles estejam a serviço do próprio cinema, aqui encarado sob uma versão cosmopolita, de um desejo antropofágico, que sempre esteve na raiz da cultura nacional – daí cada um defender, a partir de seus filmes, um cinema que lhe interesse, um cinema de resistência (não há dúvidas de que estejamos sob ataque), contrapondo-se inclusive aos formatos hegemônicos que se esperam do cinema autoral que frequenta o circuito dos grandes festivais mundiais. Ao tomarmos o nome da mostra emprestado de *Alma corsária*, assumimos aqui a possibilidade do cineasta brasileiro Carlos Reichenbach, falecido no começo deste ano, ser uma espécie de farol a nortear uma série de posturas que demarcam essa gera-

ção. Isso é visível, por exemplo, desde a adoção de um projeto radicalmente autoral como assinatura crítica do cineasta diante do mundo, até uma postura de forte respeito à cinefilia – inclusive no exercício do cineclubismo e da crítica, áreas das quais alguns desses realizadores são originários. E isso se faz com uma intenção clara de alargar os cânones cinematográficos, apropriando-se das mais diversas formas narrativas de invenção, seja no campo tradicional do cinema de autor, seja nos gêneros populares subestimados pela crítica tradicional, sempre valorizando a radicalidade da experiência proposta ao espectador como parâmetro a ser atingido.

E se temos a impressão, diante de tantos filmes tão diferentes entre si, de se ver pela primeira vez certos tipos de narrativas audiovisuais, ao menos no cinema nacional, o que isso quer dizer? Trata-se de uma geração que busca, no repertório ainda em movimento do cinema contemporâneo, instrumentos que a ajudem a lançar outros olhares sobre nosso próprio país: saquear a tal aldeia global para pensar as questões do aqui e agora. Produzir outras imagens potentes do Brasil, para além das já existentes nos cânones da nossa historiografia oficial. Cruzar o repertório nessa busca por vivências, numa atitude deveras cosmopolita, porém sem os usuais deslumbres pelo que o forasteiro tem de irrecusável ou fascinante (a que Carlão teria uma denominação: é preciso evitar a “tapeçaria”). Uma tomada de posição consciente dos tensionamentos entre o local e o global e buscando traduzir isso em propostas estéticas muitas vezes inéditas no nosso cinema. E uma atitude adotada sem reservas: que se apropriem de Chantal Akerman ou do cinema filipino, das canções radiofônicas suburbanas de Stevie B, da *new wave* do Blondie ou do sentimental Altamar Dutra, que se fale de um *lied* composto por Franz Schubert ou do primeiro dia depois de se abandonar o emprego, dos cliques da Madonna, de doenças misteriosas, do bonitão que se parece

com o vampiro de *Crepúsculo* ou de se ter a Adriana Calcanhotto como vizinha: coisas que estão no mundo, e sobre as quais é imperativo falar, sempre sob um olhar próprio, reformador e instigante. E aqui, em lugar do deslumbre, seja pela cultura pop ou por um cânone erudito ou marginal-cult, estamos diante de um universo de pequenas revelações, de alubrimentos que se espriam pela experiência cotidiana.

Assim, não pensamos nesse conjunto de filmes como uma espécie de separatismo diante do cinema nacional dito “oficial”, com pretensões de fundação de um novo mundo paralelo, com suas próprias regras, como supunham algumas apressadas leituras na época da explosão deste novo cinema autoral brasileiro. Pensamos sim, num conjunto de filmes que se pauta pela aceitação da diferença como força produtiva dentro do próprio mundo. A intenção talvez seja a de marcar território não pela recusa, mas por querer habitar plenamente o mundo, de extrair dele as tais “vivências”, com direito a enfrentar os riscos que se pagam por tal empreitada.

A PRIMEIRA EDIÇÃO

Em novembro de 2012, tivemos cinco dias de mostra e vinte filmes, exibidos sempre ao meio-dia, no Cine Metrópolis, na Ufes. Cada sessão era pautada por um recorte curatorial específico, e durava entre setenta e oitenta minutos, seguida de um debate com os realizadores. Identificamos, naquela safra específica, um retorno ao artifício, depois de anos em que a experiência do real parecia liderar sozinha as ideias deste novo cinema, sempre com base num engajamento com a própria experiência de se estar no mundo. Os anos anteriores haviam sido marcados por um florescimento, no jovem cinema autoral brasileiro, do documentário, dos filmes-ensaio e dos filmes-dispositivo e, no campo da ficção, de híbridos entre real e ficcional, do cinema de crônica minimalista do cotidiano e dos flertes sensoriais da “estética do fluxo” – e, de repente, estávamos diante de um momento, na safra de curtas daqueles dois últimos anos (2011-2012), em que a força da produção ficcional apostava boa parte de suas fichas em

certas poéticas do artifício. Nosso desenho, portanto, foi o de tentar mostrar como se dava a passagem desse “cinema do real” dos primeiros anos pós-Retomada para esse reinteresse pelo artifício que então parecia aflorar – evitando, todavia, cair em dicotomias reducionistas.

No primeiro dia, discutia-se a criação de universos particulares dentro do recorte do real: a proposta de intervenção e de confronto do cineasta diante como real, seja ele reinventado em memórias (*Mauro em Caiena*, de Leonardo Mouramateus), tragicômico em seu exercício autoficcional (*Ovos de dinossauro na sala de estar*, de Rafael Urban) ou a partir de uma dimensão irrecusavelmente política do engajamento (*Retrato de uma paisagem*, de Pedro Diógenes). Algumas dessas questões, de certa forma, também atravessavam o curta-metragem *Equilíbrio e graça*, realizado em 2002 por Carlos Reichenbach, e exibido como filme de abertura da mostra.

Já o segundo dia percorreu sobre a ideia da inocência e da juventude, fosse pela via da abstração literária (*Os barcos*, de Caetano Gotardo e Thaís de Almeida Prado), ou do confronto subjetivo com a arquitetura da cidade (*Elefante invisível*, de Elisa Ratts).

No terceiro, centrávamos o recorte nas potências do feminino (num leque que cobre de *A cabra*, de Gui Castor, a *Animador*, de Fernanda Chicolet e Cainan Baladez) e, no quarto, o foco se deslocava para as relações interpessoais sob a crise do jovem diante de um mundo corrompido: *O amor nunca acaba* (de Ricardo e Luiz Pretti), *Star power ready* (de Bernardo Barcelos, Isabela Mota, Leonardo Levis e Luísa Marques), *Os mortos-vivos* (de Anita Rocha da Silveira) e *Meu amigo mineiro* (de Gabriel Martins e Victor Furtado).

No quinto e último dia, tínhamos, talvez mais até do que no restante da mostra, o real e a encenação violentamente chocados um contra o outro, e vislumbrávamos alguns dos fragmentos que restaram disso: partindo da *mise-en-scène* da loucura (*Permanências*, de Ricardo Alves Júnior), passando para outro realismo, aterrador e fantástico, cujo conceito se resume a “real é tudo aquilo que sangra” (*As heranças*, de Giovani Barros), para enfim desembocar num elogio ao drama brechtiano, ao todo-falso, em *Incêndio*, de Karen Akerman e Miguel Seabra Lopes.

Diante dos filmes deste último programa, queríamos propor a questão: essa vontade de artifício, que em maior ou menor escala perpassa por esse conjunto de vinte filmes, seria a direção para a qual o cinema brasileiro apontava naquele momento? Depois de uma volta pela estética do fluxo e pela desdramatização, um futuro de retorno ao artifício? Embora as safras seguintes de filmes demonstrem que a vocação realista que atravessa boa parte da história do cinema nacional (e que dominou as décadas de 1990 e

2000) continua sendo hegemônica, esse reinteresse pela artificialidade tem se imposto como um forte contraponto, especialmente à medida que os cineastas dessa geração realizam seus primeiros longas-metragens, obtendo forte inserção no circuito de festivais internacionais.

Um outro aspecto interessante da seleção de filmes de 2012 está no fato de que essa atitude corsária ressoava também em diversos títulos selecionados para as demais mostras do festival. Na Mostra Competitiva de Curtas-Metragens, podemos citar *Charizard* (de Leonardo Mouramateus), *Mais denso que o sangue* (de Ian Abé), *Porcos raivosos* (de Isabel Penoni e Leonardo Sette), *Odete* (de Ivo Lopes Araújo, Clarissa Campolina e Luiz Pretti), *Câmara escura* (de Marcelo Pedroso), *Primas* (de Salomão Santana), e *Dizem que os cães veem coisas* (de Guto Parente). Também vemos ecos no Foco Capixaba (*Confinópolis*, de Rafael Araújo), e na Competitiva de Longas-Metragens (*Strovengah*, de André Sampaio, e *Esse amor que nos consome*, de Allan Ribeiro). Essa “contaminação” do restante da mostra por esse *ethos* corsário fazia parte de uma aposta da curadoria, em termos de formação de público, para aproximar o espectador médio do festival desse novo cinema autoral e arriscado que emergia no começo da atual década, ora a partir de títulos cujo amálgama de experimentação narrativa e estética soasse um pouco mais “acessível” a esse público, ora a partir de obras cujo grau de “novidade” pudesse causar um choque maior (e, ao nosso ver, extremamente necessário), como no caso de *Charizard*, *Primas* e *Porcos raivosos*, entre outros títulos.

Um balanço das edições seguintes

Em novembro de 2013, foram selecionados dezesseis filmes, e a mostra, agora realizada na Estação Porto, no centro de Vitória, passou a ser exibida no horário das 17h. Naquele ano, as sessões também foram seguidas de debates com os realizadores, que passaram a ter limitação de tempo (trinta minutos, em lugar dos sessenta da primeira edição), uma vez que a sessão seguinte começava às 19h (Mostra Competitiva Nacional de Curtas-Metragens).

Naquele ano, a seleção geral do Festival foi marcada por um forte caráter micropolítico, uma vez que o cinema, como usualmente ocorre nas artes em geral, costuma captar no ar o espírito de seu tempo com uma certa antecipação – e assim, os projetos estéticos que norteavam a maioria esmagadora dos filmes daquela safra (e que foram gestados naquele ou nos anos imediatamente anteriores) refletiam uma série de questionamentos e embates também presentes nas ruas, durante as “jornadas de junho”, ocor-

ridas poucos meses antes. Todavia, se a seleção da Competitiva Nacional de Curtas explicitava tais fissuras diretamente nas temáticas dos filmes que a compunham, as obras exibidas na Mostra Corsária o faziam a partir de questionamentos diretos na linguagem fílmica, em especial investigando e tematizando a dimensão lúdica da experiência de se “estar no mundo” como um ato político – fosse no interior dos planos ou na relação transversal entre imagens. Como bem destaca Rodrigo de Oliveira, no texto de apresentação da mostra, ela era aberta por *Olho mágico*, de André Sampaio, “exercício da ‘infância’ do cinema, jogado por crianças”, e se encerrava com *Memória da memória*, de Paula Gaitán, “exercício da ‘maturidade’, jogado por adultos”. Um filme propunha um olhar curioso, numa brincadeira de quintal, de descoberta do mundo e aperfeiçoamento pela repetição (“olha-se melhor quanto mais o olhar for exercido”, dizia Rodrigo, no mesmo texto). O outro, numa sala de estar, em que a cineasta revia seus primeiros experimentos como realizadora – daí propormos um recorte curatorial situado entre a experiência e a revisão/memória, sempre levando em consideração as arestas, riscos e fascinações decorrentes do processo e suas descobertas. Ou, como Rodrigo sintetizava na conclusão do texto:

Chegam à *Mostra Corsária* as notícias de um país estranho, que pode existir ou pode ser uma fabricação, que pode ser o retrato do tempo presente ou o idílio de um passado há muito perdido, e sua confusão não é a falta de sincronia, mas a ausência completa do som como referência do real: o silêncio acachapante de *O inverno de Zeljka* [de Gustavo Beck], o mais radical filme relacionável da seleção, o mergulho mais desprotegido e curiosamente identificável. Silenciosas como são as imagens geradas pelas crianças de *Olho mágico* (posteriormente preenchidas por seus ruídos de descoberta), silenciosas como são as imagens em Super-8 projetadas na parede da sala em *Memória da memória* (igualmente preenchidas por ruídos de descoberta, da mãe que exhibe sua juventude aos filhos igualmente jovens). Filmes como a sala ou o quintal de casa, ali onde o espectador da *Mostra Corsária* poderá morar por uma semana e rememorar por uma vida inteira.

No terceiro ano da mostra (2014), agora exibida no Theatro Carlos Gomes, foram selecionados dezessete filmes. Naquele ano (bem como nos anos seguintes), por motivos orçamentários, o festival não pôde trazer os realizadores, de modo que não houve debate após a sessão. A programação acabou sendo concentrada em três sessões, exibidas às 17 horas. O recorte curatorial dividiu-se num primeiro dia voltado para “jovens veteranos” do cinema “corsário”, e em dois outros dias concentrados em primeiros ou segundos trabalhos de realizadores iniciantes, mas que já apostavam numa assinatura autoral radical em suas obras. Era como se fossem dezessete versões diferentes para uma mesma narrativa, respondendo à questão: “Por onde caminha a invenção e a autoria deste jovem cinema brasileiro?”

Essa safra revelaria trabalhos bastante radicais em seu mergulho estético, como *Multidões*, de Camila Silva, *Nascedouro*, de Bernardo Teoderico, *Ensaio sobre minha mãe*, de Jocimar Dias Jr, *Estudo em vermelho*, de Chico Lacerda, *Ouça o ciclone*, de Lucas Camargo de Barros, e *Tê extraño*, de Nathália Thereza – cineasta então estreante que, no ano seguinte, com seu curta-metragem *A outra margem*, acumularia diversas premiações em festivais nacionais, especialmente na categoria de Melhor Direção (inclusive no próprio Festival de Vitória).

Em 2015, a Mostra Corsária teve sua quarta edição. Manteve-se o mesmo formato da anterior (três dias, sessões às 17h, sem debate – também por motivos orçamentários) e também o número de filmes: dezessete. Observávamos, no panorama da safra, um desdobramento das questões que nortearam a primeira edição, ampliando esse desejo por um cinema de arestas para outros campos, como a potência ressignificadora do *mashup* nos filmes de *found footage*, seja numa esfera pessoal (*Sem título #1 – Dance of leitfossil*, de Carlos Adriano) ou mesmo macropolítica (*Onde vivem os monstros?*, de Ythallo Rodrigues – e, numa chave que confronta a realidade periférica, *Aluguel, o filme*, de Lincoln Péricles), e a experiência *queer*, seja através de uma performatividade *camp* e irônica (*Joga as tranças, Rapunzel*, de Matheus Rocha), ou de um estranhamento dos corpos com o próprio espaço (*De terça pra quarta*, de Victor Costa Lopes, e *Javaporco*, de Will Domingos e Leandro das Neves).

No ano seguinte, já sem a participação de Rodrigo de Oliveira, formou-se uma nova equipe, e desta vez eu trabalhei junto a três jovens curadores, então estudantes do curso de Cinema e Audiovisual da Ufes: Luana Cabral, Gustavo Guilherme e Waldir Segundo. Foram selecionados treze filmes, exibidos em duas sessões, e mais uma vez, por conta das restrições orçamentárias que impediram o festival de trazer os realizadores, não foram feitos debates após as sessões. Os debates, que

marcaram as duas primeiras edições do evento, se configuram como a maior perda sofrida pela mostra nesses últimos anos, uma vez que um dos seus diferenciais era a possibilidade de se compartilhar, junto ao público e aos outros realizadores, os pontos de vista e questões que cada cineasta teria a lançar sobre sua obra e as dos colegas.

O texto de apresentação, desta vez escrito por Luana, aponta para a ideia de um cinema que “busca um novo equilíbrio enquanto destrói seu estágio anterior de perfeição”, que “deixa rastro de seu caminho”, “criador de vento”, a se transformar à medida em que a própria estrada também o faz. Destacam-se, aqui, trabalhos de Rubiane Maia (*Preparação para o exercício aéreo, o deserto – I*), Taciano Valério (*Ainda me sobra eu*) e Paulo Victor Soares (*Santa enquanto avalanche*), em seus diálogos com o performático e sua potência de instabilidade; e explorações nos limites da linguagem: o silêncio e suas lacunas, em *Horror* (de Leonardo Bomfim); o fluir de uma personagem amorfa entre tempos e espaços de *Wendigo* (de Luciano Evangelista); e o jogo entre fotografias de viagem e a narrativa de Orfeu e Eurídice, em *Os mortos* (de Stéfano Calgaro e Pedro Achilles).

Enquanto toda uma nova geração de realizadores aporta na Corsária, diversos nomes revelados nos anos anteriores têm realimentado a Mostra Competitiva Nacional, de modo a ampliar, para o espectador desta, um repertório de estéticas e linguagens dentro de seu imaginário médio acerca do cinema nacional. Nomes como Leonardo Mouramateus, Nathália Thereza, Lucas Camargo de Barros e os realizadores ligados ao coletivo Surto & Deslumbramento tiveram seus trabalhos iniciais selecionados para a Corsária, e os voos mais ambiciosos dos trabalhos seguintes os trouxeram à Competitiva, ampliando as linhas de força que passam a ter lugar numa mostra de amplitude panorâmica como esta.

Ao mesmo tempo, vale ressaltar que um filme tão radicalmente experimental como *Kbela*, de Yasmin Thainá, recebeu o prêmio do Júri Popular da Mostra Competitiva Nacional em 2016 – algo bastante revelador de como as interfaces entre as duas mostras, e a gradual inserção de filmes de perfil “corsário” na mostra “principal”, de certa forma, foram familiarizando o público com novas linguagens e experiências estéticas (cabe lembrar que, em termos de perfil e quantidade, o público do festival tem se mantido em patamares estáveis desde a edição de 2012). Sem contar que, nesta mesma edição do festival, outro filme recebido calorosamente pela plateia da Mostra Competitiva foi *Antes da Encanteria* (de Elena Meirelles, Gabriela Pessoa, Jorge Polo, Livia de Paiva e Paulo Victor Soares), também de perfil altamente corsário

em sua estética tão atrevida, fazendo coexistir *vogue dancing*, psicodelia, fábula, *performance* e motoqueiros-feiticeiros mascarados.

Por fim, cabe também pensar no possível impacto da Mostra Corsária dentro da filmografia local, mesmo que isso talvez ocorra mais entre filmes universitários do que no restante da produção. Afinal, se a primeira edição da mostra contou com um filme de Gui Castor, um realizador experimental capixaba, então com quase uma década de atividade, da segunda em diante tivemos a participação de vários trabalhos oriundos do curso de Cinema e Audiovisual da Ufes: um filme em 2013 (*Algo sobre nós*, de Diego Locatelli), dois em 2014 (*Calado*, de Livia Gegenheimer, e *O uivo da carne na terra da luz*, de Eduardo Madeira), outros dois em 2015 (*Ociosa*, de Shay Peled, e *Casa de gêmeos*, de Renato Miranda) e mais um em 2016 (*XX tape*, de Anderson Bardot). Ou seja, de nove filmes locais selecionados em cinco edições da mostra, sete vieram do circuito universitário (o outro título não universitário é o trabalho supracitado de Rubiane Maia). Isso talvez indique que a existência de uma janela de exibição local que permita o cultivo desse cinema com mais riscos, arestas e dispositivos pouco usuais possa ao menos estimular, junto a realizadores mais jovens e buscando seus primeiros projetos autorais, a realização de uma considerável quantidade de obras audiovisuais que possam ser abarcadas pela mostra, e constituindo, assim, um grande incremento dentro da até então esporádica filmografia experimental local.

Em contrapartida, nos dois últimos anos, pelo menos dois dos filmes locais selecionados para a mostra competitiva poderiam se encaixar num perfil “corsário”: *Rufião*, de Arthur Dalla, em 2015, com sua disjunção absoluta entre a banda sonora e as imagens, e *Cartas para Eros*, de Herbert Fieni, em 2016 – este último um documentário ensaístico em primeira pessoa, calcado no sampleamento de diversas imagens de arquivo reprocessadas segundo a estética *drag-clubber* do final dos anos 1990, evocadas diretamente pelas memórias do diretor na locução em *off*. Se esse incremento da produção local de perfil mais arriscado e experimental está ligado ou não à experiência da Corsária, isso já é assunto para uma outra e mais detalhada investigação...

CINEMA DE BORDAS: a experiência de uma curadoria

Bernadette Lyra

Um curador tem a espinhosa tarefa de identificar vertentes artísticas, agrupar informações, criar conexões culturais e passar ao público o sentimento da descoberta em torno de algo que, a partir de um ponto de vista pessoal, merece ser divulgado e compreendido.

Foram essas as linhas principais de meu trabalho como curadora de múltiplas mostras de cinema de bordas, aí incluídas mostras em universidades e as seis mostras de cinema de bordas, ocorridas entre os anos de 2009 a 2015, na sede do Instituto Itaú Cultural, em São Paulo, sob o patrocínio dessa mesma instituição³⁹.

Criei o termo “cinema de bordas”, em 2005, para estudar um modelo de cinema alternativo em relação àquele da historiografia cinematográfica tradicional, que privilegia, quase sempre, o cinema autoral ou de arte. Apresentei o termo pela primeira vez em comunicação feita junto à mesa temática “Juntando os cacos, reciclando o lixo: nas bordas do cinema brasileiro”, por ocasião do IX Encontro da Sociedade Brasileira de Cinema e Audiovisual, na Unisinos, na cidade de São Leopoldo, RS.

39 Na realização de duas dessas Mostras, em 2009 e 2010, contei com a valiosa ajuda do pesquisador Gelson Santana, que também integrou a equipe da curadoria nos anos subsequentes; a essas quatro últimas, agregou-se a pesquisadora Laura Loguércio Cánepa. Ambos são integrantes do Grupo de Pesquisa Independente de Cinema de Bordas, mencionado no texto.

Meu interesse era definir alguns contornos e estratégias desse fenômeno cultural, que sobrevive no universo audiovisual brasileiro e que envolve realizadores autodidatas e as próprias comunidades em que vivem. Moradores que são de determinadas cidades interioranas ou habitantes de subúrbios das grandes cidades, tais realizadores de filmes de bordas se dedicam a fazer um tipo diferenciado e bastante regionalizado de filmes de ficção. Esses filmes acabam por ocupar um espaço alternativo, caseiro e delimitado na produção, distribuição e exibição cinematográficas do país, embora isso ocorra de modo quase subterrâneo, esquecido ou menosprezado pelos setores que se ocupam da legitimação dos processos audiovisuais.

A partir daquele encontro, comecei a organizar mostras esparsas em universidades e centros culturais, para as quais contei com a ajuda de um grupo de pesquisadores que aceitaram de bom grado o uso do termo cinema de bordas, integrando-se a um pequeno grupo de estudos, enriquecendo as pesquisas e trazendo contribuições valiosas ao estudo do tema⁴⁰. Em 2009, a convite do Instituto Itaú Cultural, passei a organizar as mostras Itaú Cultural de cinema de bordas, que já totalizam seis apresentações na sede do Instituto, em São Paulo, abertas gratuitamente ao público⁴¹.

MAS, AFINAL, O QUE É CINEMA DE BORDAS E COMO TRABALHAR COM ELE?

1.

Antes de tudo, para entender a experiência do cinema de bordas no Brasil, faz-se necessário estabelecer os contornos do território cultural específico em que se situa esse fenômeno cultural, uma vez que o campo dos estudos de cinema e audiovisual convive com uma diversidade comumente obnubilada pela uniformização e naturalização da conceituação de cultura. Sobre tais homogeneidade e diversidade, é sempre oportuno lembrar o pensamento de Homi K. Bhabha, que afirma: “Os próprios conceitos de culturas nacionais homogêneas, a transmissão consensual ou contígua das tradições históricas, ou comunidades étnicas ‘orgânicas’ – enquanto base do comparativismo cultural – estão em profundo processo de redefinição” (1998, p. 24). É a ideia dessa redefinição que hoje permite estudar e situar o Cinema de Bordas como um

40 Essas contribuições podem ser aferidas em artigos publicados nos três livros *Cinema de bordas*: o primeiro, em 2006, organizado por Gelson Santana e por mim própria, e os dois outros, em 2009 e 2014, organizados por Gelson Santana.

41 Os textos curatoriais e programas das Mostras Itaú Cultural de Cinema de Bordas podem ser acessados no site da instituição (ITAÚ CULTURAL).

fenômeno que dialoga com outros fenômenos que florescem nos setores cinematográficos e audiovisuais periféricos da América Latina.

Ao falar de periférico, comumente se estabelece um local que, em sua atividade produtora, se marginaliza em oposição à ideia de centro. O que, por si só, estabelece uma espécie de violência discursiva, uma vez que, para que exista um centro, é necessária a comprovação da existência de uma margem que o defina e o obrigue a exercitar a imposição de sua autoridade, ao mesmo tempo em que a margem tenta continuamente escapar dessa coerção, fazendo uso de estratégias diversas.

Tal embate, no entanto, permite que se abra um espaço diversificado, capaz de abrigar um modo de produtividade cultural que oscila navegando às bordas do centro e das margens, a um só tempo.

Esse espaço das bordas se define não apenas pelos locais interiores e suburbanos de produção e circulação de um tipo muito particular de filmes ou pelo fato desses filmes não trazerem o selo legitimador da indústria do cinema e do audiovisual; mas também porque, em sua grande maioria, são feitos por realizadores interioranos e autodidatas, sem nenhuma formação acadêmica ou inserção nos circuitos reconhecidos pela crítica e pela mídia especializada.

Cabe entender que os filmes de bordas, ainda que periféricos, não apresentam relação com filmes chamados “de periferia”. Enquanto estes últimos apresentam claramente atitudes identificadoras de protesto ou de autoafirmação de segmentos socialmente excluídos, aqueles primeiros estão comprometidos com os códigos do entretenimento trivial e visam ao prazer de seus espectadores de eleição que são as pessoas da comunidade em que são produzidos, em geral os familiares e amigos próximos do diretor e da sua equipe, aliás improvisada com o auxílio desses mesmos familiares e amigos.

No entanto, essa modalidade de produção, pautada sobretudo pelo desejo do cinema, pode ser vista como uma recusa de acomodação ou sujeição aos princípios tradicionais acadêmicos ou de mercado. Na verdade, os realizadores dos filmes de bordas carregam até mesmo um certo orgulho, uma fidelidade e uma devoção a seu trabalho e fazem uso dos recursos do “periferismo” para tornar produtiva sua condição de autor, ocupando um lugar de reconhecimento entre os membros da comunidade a que pertencem.

A essa definição de Cinema de Bordas Periférico, ou seja, um cinema de bordas que cobre grande parte dos filmes realizados longe dos grandes centros onde é gestada a maior parte da produção valorada pelo mercado dos bens culturais, é ainda possível ajuntar um dado definitivo para que

esses filmes sejam considerados realmente “filmes periféricos de bordas”. O que ocorre quando se focalizam realizadores amadores que dispõem de uma câmera muitas vezes precária e de segunda mão, e não visam a auferir lucros outros que o prazer de se exercitar nas tarefas que culminam em filmes de entretenimento para os habitantes do local em que vivem. Ou seja, um realizador de filmes periféricos de bordas filma histórias para que sejam vistas pela sua gente ao redor, em telas por vezes improvisadas em campos de futebol, igrejas ou mesmo paredes, bem diversas das telas daqueles espectadores que podem dispor de salas de cinema ou *home theaters*.

Tais amadores, na vida cotidiana, exercem profissões bastante distantes das de cineastas. São pedreiros, serralheiros, agricultores, camelôs, bombeiros, artesãos e outros profissionais de baixa renda e baixa inclusão social. Mas todos foram mordidos pelo sonho de fazer cinema. E, mesmo sem recorrer às leis de incentivo ou a quaisquer outras modalidades de auxílio oficial, eles conseguem juntar atores, cenários, vestuários, ajudantes, aparatos e elementos diversos conseguidos no ambiente da própria família e do círculo de amigos, adaptando-se a precárias condições de um orçamento baixíssimo.

Trata-se, portanto, de um modelo de resistência audiovisual, que se situa às bordas culturais e econômicas tão bem conhecidas e reconhecidas por todo o território latino-americano, pois a América Latina ela mesma se posiciona à deriva da indústria do cinema e audiovisual, enquanto oscila em sua condição ora de margem, ora de centro, bordejando as características do popular e do midiático, do artesanal e do mercadológico. Prova disso é que os filmes periféricos de bordas se utilizam, sem remorsos ou desculpas, do modelo narrativo do cinema industrial, não apenas sob a forma de paródias de filmes hollywoodianos, mas também com uma corrupção de estilos e de gêneros que, em sua elaboração, mescla e recicla imagens e sons quase sempre a partir de fontes já previamente apresentadas no acervo cinematográfico, em velhos filmes e seriados de matinês, e também em revistas baratas, histórias em quadrinhos, romances adocicados ou erótico-pornográficos, *pulps* e mesmo velhos *long-plays*.

Resulta daí uma curiosa e criativa mistura audiovisual que aproveita e atualiza fragmentos de diferentes imagens, sons e narrativas, além de temas costumeiramente vindos de outros meios de expressão “populares”, que costumam fazer parte do universo interiorano e suburbano habitado por seus realizadores e espectadores.

Esses filmes se traduzem em histórias codificadas da maneira mais previsível possível, beirando o precário em sua singeleza de resoluções, tendo como eixo narrativo a ação e o sentimento. Assim, as

narrativas apresentam-se sem complexidade, desenvolvendo-se linearmente, ao alcance do seu público, que não parece ter pretensões a filmes elaborados, quer sejam de apelo comercial ou de arte.

Dessa maneira, o cinema periférico de bordas atua de modo distinto do cinema experimental, catalogado no movimento do cinema marginal que se voltava para uma expressão individual e poética e marcou um período de oposição ao Cinema Novo no Brasil. Também não se conforma aos filmes de família, categorizados por Roger Odin, embora aparente com eles um certo parentesco, em especial em algumas das características apontadas pelo pesquisador em *Rhétorique du film de famille*. Segundo Odin, “o filme doméstico tem, de fato, a particularidade de ser feito para ser visto por aqueles que vivenciaram (ou viram) o que é representado na tela” (1979, p. 356, tradução livre).

2.

O cinema periférico de bordas parece ser a mais perfeita tradução da ausência de uniformidade e legitimidade dos gêneros, tal como ocorre em filmografias marginalizadas dentro de uma indústria cinematográfica sem força de mercado mundial, como a brasileira, que enfrenta dificuldades de colocação de seus produtos, ainda que esses consigam ser aprovados para alguns festivais e mostras internacionais.

Em filmes periféricos de bordas, as formas genéricas são preenchidas por fragmentos que se pulverizam e se misturam, sem que os modelos de origem se apresentem determinantes. Essa especificidade combina os fragmentos de gêneros diversos sem atentar para a profundidade ou a legitimidade, repetindo, reciclando e juntando cenas, personagens, imagens e sons estereotipados de faroestes, comédias românticas, melodramas, musicais, filmes de horror, de lutas marciais, de ação e aventuras e assim por diante. Talvez isso decorra exatamente da característica periférica desses filmes, pois mesmo sendo eles situados primordialmente no âmbito dos gêneros audiovisuais narrativos, não resultam apenas da concepção de seus realizadores, mas sim de todas as circunstâncias que se fazem em torno da realização.

Acontece que, nas práticas dos realizadores autodidatas periféricos, os filmes estão em perfeita sintonia com as comunidades em que são produzidos e se acomodam ao imaginário dessas comunidades. Pode-se afirmar que, nessa modalidade de evento, a noção de gênero é usada como espelho de um modelo de produção que engloba as circunstâncias sociais e históricas de uma determinada comunidade brasileira interiorana.

Endereçados a esse tipo de comunidade, os filmes em questão fazem circular uma experiência totalmente diversa daquelas de outros espectadores mais citadinos. Assim é que os espectadores dos filmes periféricos de bordas partem do princípio que cinema é uma versão do entretenimento fornecido pela cadeia audiovisual de comunicação como um todo. Essa função de entretenimento, aliás, é uma prerrogativa dos gêneros cinematográficos desde os primórdios do cinema, quando satisfaziam uma demanda de sentimento e de encantamento dos espectadores. Com o tempo, o próprio sistema foi aplicando a fórmula de “renovação e repetição”, com a finalidade de garantir que a experiência do cinema fosse capaz de abranger uma multiplicidade de gostos e adesões do público.

É claro que todo esse *revival* genérico das bordas aparece embrulhado em referências muito particulares do universo dos realizadores e das suas experiências comunitárias, nos locais em que vivem.

Assim, a presença do dado regional, em seus mais diferentes aspectos, se constitui em marca decisória dos filmes de bordas.

3.

Uma das vertentes da curadoria das mostras de cinema de bordas sempre foi essa questão da identidade regional nos filmes selecionados. Tal questão surge como uma importante estratégia de fixação e demarcação de características particularizantes da comunidade de origem, em meio à profusão de características alheias que marcam o aproveitamento de outras características aproveitadas da produção audiovisual.

Ao falar em dado regional, no entanto, não pretendo remeter ao conceito de regionalismo, já abalado desde suas raízes pela instalação da cultura globalizada de hoje. Pois creio que é na mescla de regional e global que se situam as possibilidades da hibridização e atualização contemporânea dos gêneros cinematográficos e audiovisuais.

No cinema periférico de bordas, ocorre uma mescla de referências múltiplas, vindas de outras produções que os realizadores atualizam para as referências locais. A maior parte dessas atualizações representa soluções caseiras e adaptadas de tudo que foi visto anteriormente nas telas rudimentares dos cinemas interioranos e da televisão, como sempre uma presença infiltrada nos mais recônditos recantos e vilarejos do país. Isso ocorre sempre dentro de um panorama de precariedade e ausência de técnicas, por força da insuficiência da formação e da falta de recursos dos realizadores.

Desse modo, cenários, adereços, vestuário, objetos de cena, bem como resoluções e tomadas de câmera reproduzem a paisagem regional,

os hábitos e os costumes locais, embora emulando tudo o que se apresenta em filmes foreiros. Um enxame de xerifes, bandoleiros, cavaleiros, príncipes encantados, mocinhas, lutadores de kung-fu, fantasmas e outros personagens transitam pelos filmes periféricos de bordas encarnados em moradores do lugar em que os filmes são realizados, travestidos com roupas usadas no dia a dia da comunidade interiorana, muitas vezes apenas com a adição de um ou dois adereços alusivos ao papel que representam na história.

Assim também o sistema das narrativas se ancora nos mitos e lendas locais, mantendo, porém, as referências universais que o organizam. Daí resulta que, muitas vezes, a seriedade pretendida dá lugar à comicidade e ao riso.

É assim que um drama ou um melodrama sem as emoções típicas do gênero, pois que as situações que levariam a tais emoções não foram conformadas de acordo com aquilo que Noel Burch chamou de “modo institucional de representação”, provocam o riso ao invés da tristeza, da piedade (FREIRE, 2008, p.10).

Em alguns casos, os diretores e atores dos filmes de bordas levam tão a sério suas caracterizações que se apresentam nas comunidades em que vivem como as personagens que representam nos filmes ou são referenciados por estes na vida cotidiana.

Eis alguns exemplos de tal mimetização:

Aldenir Coti, um serralheiro conhecido por figurar o “Rambú” do Amazonas. Ele se traveste e copia, na vida cotidiana e no trabalho do dia a dia, a figura do herói, vivida por Sylvester Stallone na famosa tetralogia de filmes americanos, iniciada em 1982. Embora sua compleição física fique muito distante da musculatura do Rambo original, Aldenir Coti veste calça camuflada, usa uma bandana na testa, enfia uma faca de borracha nas botas e empunha de modo ameaçador uma simulação de metralhadora feita de madeira e canos de plástico. Toda a ação de seus filmes se desenrola em Manaus, mais frequentemente no bairro São Jorge, onde vive, e as cenas de florestas e rios são gravadas nesses locais.

Arlindo Filho, de Presidente Prudente, uma cidade do interior oeste de São Paulo, que aproveita os cenários de campos onde a pecuária se desenvolveu para filmar faroestes a sua moda, com muitas referências a mocinhos, índios e bandidos. Seu Arlindo, como é conhecido, sempre

faz o herói, que, vestido a caráter, monta seu cavalo, ajusta contas com os adversários, maneja com destreza revólveres e espingardas e acerta os alvos sem vacilar. Cabe dizer que tais armas não são verdadeiras, são imitações de fabricação tosca e, caseira. Também as locações são rudimentares, sediadas em pastagens, beiradas de estrada de terra, cemitérios antigos e outras paisagens do oeste paulistano.

Simião Martiniano, que faleceu recentemente e era camelô das ruas de Recife, realizou filmes amadores, que ele mesmo vendia em bancas na rua. Nesses filmes, o próprio cineasta representa as principais personagens, quase sempre sertanejos espertos que sabem descartar os contratemplos e levam vantagens sobre os que tentam lhe passar a perna. Nessa condição de homem do povo, Simião também canta, dança e dialoga em esquetes cinematográficos como se fosse um astro de televisão, usando porém seu próprio nome e caracterizado de si mesmo.

Seu Manoelzinho (Manoel Loreno), pedreiro, ex-faxineiro de cinema, realizador e ator que usa diariamente seu chapéu e a capa com que, nas telas, protagoniza um valente cavaleiro de faroeste que, montado em seu magro cavalo, persegue bandidos e contrabandistas de pedras preciosas através das montanhas de Mantenópolis, cidade situada ao noroeste do Estado do Espírito Santo.

Seu Manoelzinho realiza filmes de ficção modelados em velhos filmes e modelos veiculados pela televisão. Mas nunca perde de vista as histórias populares que correm de boca em boca pela comunidade interiorana habitada por ele. Dessa forma, os saberes industrializados a que ele e os demais moradores de sua cidadezinha passaram a ter acesso, com as facilidades de consumo dos produtos audiovisuais, convivem com os saberes míticos e tradicionais da sua região. É como Seu Manoelzinho faz com que as imagens e narrativas que apresenta em seus filmes reproduzam um imaginário construído tanto pela apropriação de produtos audiovisuais massivos quanto pelos elementos da cultura popular que circula entre os moradores da região.

À presença do realizador em filmes que roteiriza, dirige e protagoniza se junta o fato de que os demais atores são pessoas simples da localidade, facilmente reconhecíveis. Isso faz com que o universo temático dos filmes seja nutrido e possa traduzir uma mistura que já é familiar aos envolvidos, tanto em suas experiências cotidianas e sociais, quanto em seu repertório de imagens e sons decorrentes da circulação existencial da região.

As soluções caseiras dos filmes de Seu Manoelzinho, com suas lentidões quase acompanhando o tempo real da filmagem, os incontá-

veis diálogos que parecem retirados ao vivo da boca das personagens, as reiteradas situações de tiros, mortes e andanças pelas matas que remetem aos conflitos regionais da fronteira entre os estados do Espírito Santo e Minas Gerais, têm muito a ver com o ritmo e a experiência frente à cultura e a vida daquela comunidade em que habita o realizador.

NOTA CURTA PARA ENCERRAR

Os filmes de bordas periféricos são realizações espalhadas de norte a sul, de leste a oeste, por todo o Brasil. Tais filmes são feitos por cineastas sem formação específica, que vivem o sonho de fazer cinema com recursos precários e que partilham esse caminho lateral e paralelo do cinema periférico de bordas, testemunhando que muitas e diversificadas historiografias podem ser partilhadas no universo cinematográfico e audiovisual brasileiro e que todas merecem ser exibidas e levadas ao conhecimento do público. Essas historiografias, singulares em suas diferenças, quer sejam oficiais ou alternativas, se igualam todas, quando se trata de expandir as contribuições do cinema para quem ama usufruí-lo, estudá-lo e pesquisá-lo. É essa a melhor e mais enriquecedora experiência que as Mostras de Cinema de Bordas podem proporcionar.

REFERÊNCIAS

- BHABHA, Homi K. **O local da cultura**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1998.
- FREIRE, Marcius. Nas cercanias da arte cinematográfica. In: SANTANA, Gelson. **Cinema de bordas 2**. São Paulo: A Lápis, 2008.
- ITAÚ CULTURAL. **Cinema de Bordas**, 6a Edição. Disponível em: <<http://www.itaucultural.org.br/sites/cinemadebordas>>. Acesso em: 18 set. 2018.
- LYRA, Bernadette; SANTANA, Gelson (Orgs). **Cinema de bordas**. São Paulo: A Lápis, 2006.
- MOURA, Rodrigo (Org.). **Políticas institucionais, práticas curatoriais**. Belo Horizonte: Museu de Arte Pampulha, 2005.
- OBRIST, Hans Ulrich. **Uma breve história da curadoria**. São Paulo: BEI, 2010.
- ODIN, Roger. Rhétorique du film de famille. **Revue d'Esthétique**, Paris, n. 1-2, p. 348-353, 1979.

POLÍTICAS DA PRIMEIRA ARTE COMPUTACIONAL: Frieder Nake, Gustav Metzger, *Page* e a construção de um gênero

German Alfonso Nunez

Este capítulo aborda a emergência e a apreensão das práticas artísticas englobadas por aquilo que referimos como o mundo artístico da Arte, Ciência e Tecnologia (ACT). Também reconhecidas pelos rótulos de Arte Digital, Arte e Tecnologia, Arte e Novas Mídias, Arte Eletrônica, Arte e Ciência, Arte Computacional, Arte Telemática, etc., as práticas englobadas pela ACT são aquelas preocupadas com a adoção, teorização e difusão das tecnologias oriundas do pós-guerra e, assim sendo, favorecem particularmente as tecnologias da informação desenvolvidas ali. Não obstante, apesar desse interesse em suportes não tradicionais, argumentamos que é a sua configuração institucional e seu isolacionismo que melhor demarcam a fronteira entre a ACT e as demais produções artísticas⁴².

Por meio de uma análise focada em seus primeiros momentos, em especial nas polêmicas e disputas em torno da *computer art* que surgia em meados da década de 1960 – gênero esse que inicia a ACT como conhecemos hoje –, chamamos atenção para a importância do estudo dos conflitos basilares que erguem e sustentam um novo estilo, gênero ou suporte. Apesar de não ser um estudo preocupado com a curadoria em si, ressaltamos aqui a centralidade das disputas internas da

42 Uma versão aprofundada dessa argumentação pode ser encontrada em Nunez (2016).

arte como forma de reconhecermos aquilo que nos é hoje dado como natural, válido e bom. Assim, de modo a ilustrarmos a nossa tese, focaremos na leitura de uma das primeiras publicações dedicadas exclusivamente à prática emergente: o newsletter *Page*, da Computer Art Society de Londres (CAS), que era então editado pelo recém-falecido artista Gustav Metzger.

UMA LEITURA NÃO ESSENCIALISTA

Partindo da observação de que toda prática cultural reconhecida pelo substantivo “arte” é resultado de um processo social que atribui valor a objetos que, intrinsecamente, não possuem valor algum, este artigo interpreta a atual configuração da ACT por meio de um exercício de retorno, de revisão. Aqui por certo não tratamos de revisionismo no seu sentido mais comum ou daquele exercido pelo historiador e crítico de arte. Sendo que esta coletânea se dirige primordialmente à figura do curador, figura essa inserida no seio da classificação e consagração de objetos e ações artísticas, justificamos nossa presença por meio de uma contribuição metodológica: a da leitura sociologicamente informada que, por não se preocupar em valorar estilos, obras ou indivíduos, possibilita um meio de investigação interessado na própria construção do valor na arte. O benefício dessa leitura, portanto, não se encontra na contribuição de preceitos ou filosofias que sirvam para distinguir ou posicionar certas obras em relação a outras. A contribuição aqui é mais singela, pois não conseguimos emitir valores ou julgamentos a partir de tal estudo: aqui nos atemos a explicar as particularidades desses objetos não como fruto de leituras esotéricas acerca de sua estética ou filosofia, mas sim como resultado de embates sobre a própria apreensão desses objetos em seu tempo. Realizamos assim um esforço diacrônico que visa a explicar a configuração atual da arte por meio da história interna de seus conflitos.

Mais precisamente, este capítulo pretende dar conta de três observações sobre as práticas artísticas supracitadas: (1) a respeito de sua condição insular; (2) a respeito da influência de fatores não artísticos, isto é, exógenos à arte, que acarretam na sua histórica rejeição pelo campo artístico em geral; (3) a respeito da importância de conflitos fundadores que, apesar de parecerem simples disputas pontuais, se refletem na maneira como o grupo de produtores e pensadores se organiza, discute,

julga e promove esses objetos hoje. Enfim, uma leitura que nos permite compreender o porquê da configuração atual que, de tão aparente e repetida, se apresenta de forma velada, indireta.

A MARGINALIDADE DO MUNDO DA “ARTE E TECNOLOGIA”

É necessário discorrermos sobre o porquê dessa afirmação a respeito da marginalidade artística das práticas englobadas pela ACT. É importante ressaltarmos que tal afirmação não reflete um julgamento de valor: tal afirmação segue tanto as descobertas do autor quanto de outros (BROWN, 1996; MANOVICH, 1996; SHANKEN, 2016; TAYLOR, 2014). Sumariamente, o que essas referências inferem é a existência de uma divisão (acompanhada por vezes de uma rejeição) entre o mundo da arte contemporânea e o mundo da arte envolvida com a questão das novas tecnologias e meios. Apesar de esses autores não concordarem sobre as razões dessa separação, seu ponto comum persiste.

Entretanto, devemos ressaltar que contra o argumento que ressalta a marginalidade da ACT existe uma réplica também comum. É corriqueiro, por exemplo, que, quando confrontados com essas conclusões, aqueles mais apaixonados, ferrenhos defensores das qualidades do gênero “arte e novas mídias” (ou digital, computacional, etc.), normalmente na posição de críticos ou curadores, surjam com nomes e eventos que contradizem essas teses. Imbuídos por convicções estéticas e pela certeza de que o futuro pertence a essa arte, esses mesmos defensores, infelizmente, confundem o estudo do gênero com sua defesa. Ignorando toda a estrutura criada para receber, difundir, expor e discutir essas obras relegadas ao seu próprio canto, o (honesto e justo) argumento que visa a reposicionar essas obras dentro do cânone artístico se esquia da questão acerca da própria construção dessas instituições e eventos insulares. Por meio de seu exercício apologético, que se encontra incapaz de reconhecer a morfologia do próprio campo que habita, esse defensor da ACT se torna alheio ao fato de que, não fosse essa mesma divisão, tanto eles quanto as obras e as leituras que defendem, provavelmente, não existiriam. Afinal, como justificariamos a existência desse mundo dedicado e isolado se as práticas ali acolhidas fossem facilmente inseridas na – usando o rótulo de Shanken (2016) – “*mainstream contemporary art*”?

Agora, ao passo que parece ser ingênuo afirmar a importância da ACT para a arte contemporânea, é justo questionarmos os motivos dessa separação. É aqui que a leitura aludida anteriormente se demonstra mais eficaz. Uma vez que esta não procura justificar os objetos produzidos por nosso caso de estudo, podemos dedicar nosso tempo e atenção ao problema de sua formação, não como objeto de valor intrínseco, mas como fruto de ação coletiva engajada em sua própria sobrevivência. Assim, para que possamos detalhar tal processo que nos leva à condição atual da ACT, é importante recordarmos seus primeiros momentos. Essa história, que nos leva a uma das primeiras práticas da ACT, a da *computer art*, apesar de ter sido recontada várias vezes, merece ser recapitulada.

Em fevereiro de 1965, em uma singela galeria da Universidade de Stuttgart, uma pequena mostra de composições abstratas curada pelo filósofo alemão Max Bense se abre ao público. Os trabalhos ali expostos, impressões criadas por meio de técnicas computacionais/generativas, apesar da novidade metodológica, podem ser percebidos, em 1965, como banais: simples composições geométricas que eram comuns àqueles familiarizados com as linguagens abstratas do pós-guerra. Criados a partir de um simples algoritmo escrito pelo engenheiro alemão Georg Nees, funcionário então da gigante alemã Siemens, esses trabalhos, no entanto, causam a ira do público, composta majoritariamente por professores, alunos e artistas ligados ao movimento concreto alemão de que o próprio curador, Max Bense, fazia parte. Para observadores, era palpável o desconforto. Um dos professores, enfurecido pelas pretensões artísticas de Nees, questiona os trabalhos ali expostos: “Quer dizer que seu computador pode copiar minhas pinturas?”, ele indaga. Nees, ponderando por um breve momento, responde: “Sim, desde que você saiba descrever exatamente como as fez”. O efeito da resposta é instantâneo: muitos abandonam a galeria e o som das portas sendo batidas ecoa pelo pequeno espaço⁴³.

Adiantemos dois meses e atravessemos o Atlântico. Em abril do mesmo ano, outra exposição similar abre suas portas. Essa, a primeira em solo americano dedicada única e exclusivamente à emergente *computer art*, no entanto, não é destinada a um pequeno e restrito número de acadêmicos

43 Esse evento é narrado por Frieder Nake, que estava presente. Para mais informações a respeito dessa primeira exibição, favor consultar Nake (2009). Para informações referentes à cena da arte computacional em Stuttgart no mesmo período, consultar Klütsch (2012).

e artistas. Organizada em Nova Iorque por Howard Wise na sua própria galeria, a exposição é primariamente um evento artístico comercial típico: os trabalhos expostos estavam à venda, a galeria estava aberta ao público em geral e a mídia local especializada foi convidada a fazer uma cobertura. Também exibindo impressões generativas, dessa vez programadas por Michael Noll e Béla Julesz, dois funcionários do antológico Bell Labs, essa exposição foi, assim como aquela alemã de dois meses antes, igualmente mal recebida. Enquanto alguns críticos lamentaram a chegada do computador (TAYLOR, 2004, p. 59, nota 34), outros criticavam a exibição por ser “fria e sem alma” (TAYLOR, 2004, p. 32). Entretanto, para Howard Wise e sua galeria, pior do que essas críticas ácidas em jornais de grande circulação foi o fracasso comercial: ao final, tanto a imprensa especializada quanto os compradores simplesmente ignoraram a exposição (NOLL, 1994).

O que os dois eventos têm em comum, além do óbvio fracasso, é que ambos são ancorados por um sentimento que advinha desde o fim da Segunda Guerra: a do ingênuo otimismo tecnicista. Aqui, podemos notar as contribuições de Edwards (1996) para o assunto, na medida em que ele não enquadra o desenvolvimento do computador em uma narrativa clássica da história da tecnologia, envolvendo o desenvolvimento seriado de técnicas e conhecimentos, mas sim de um produto de uma cultura particular do período. Em sua leitura, o computador e as teorias emergentes da informação, como as Teorias de Sistemas e a Cibernética, possuíam um valor mais do que prático. No pós-guerra, o computador significava a oportunidade de controlar um mundo que, especialmente aos olhos dos EUA, os maiores investidores da nova tecnologia, se apresentava cada vez mais caótico e hostil. Dentro desse contexto, o computador corporificava a crença na resolução de conflitos por meio da racionalidade, e não da aptidão de políticos, estrategistas e diplomatas. Dessa crença tecnocrática, baseada em uma lógica quase que mecanicista, em que seres humanos e suas relações eram formalizadas por modelos matemáticos, emergia um ingênuo senso de controle sobre o mundo social e político (EDWARDS, 1996). Não obstante, identificamos essa mesma certeza, caracterizada como uma fé na capacidade da racionalização e formalização de todo e qualquer processo humano e social, em vários outros espaços⁴⁴. Essa disposição intelectual comum a vários campos do pós-guerra é rotulada aqui como racional-formalismo.

44 Para uma revisão completa sobre essa influência, consultar o Capítulo 2 de Nunez (2016).

Todavia, devemos lembrar que o racional-formalismo não era apenas uma tendência intelectual relegada à academia e sim um enquadramento que organiza e conduz o comportamento de indivíduos em vários setores culturais. Como consequência da enorme valorização e confiança em tais projetos, que de fato passam a assumir a alcunha de verdade indiscutível, disposições racional-formalistas eram vistas até no campo artístico. É pela apropriação de teorias racional-formalistas que, em princípio, nascem as primeiras justificações para a arte computacional. Max Bense, por exemplo, que já era engajado na racionalização da prática artística por meio de sua estética generativa, pretendia, via a Teoria da Informação de Shannon, a Cibernética de Wiener, a gramática generativa de Chomsky e a semiótica de Pierce, destituir a arte de toda subjetividade e caminhar em direção de um processo analítico dos “estados estéticos” (KLÜTSCH, 2012). Michael Noll (1966), por sua vez, ganhou certa notoriedade com um experimento que põe à prova o resultado de um programa seu, baseado em uma análise do trabalho de Piet Mondrian. Nesse estudo, Noll pretendia demonstrar que, a partir da formalização das técnicas do artista neerlandês, ele poderia criar imagens computacionais que, aos olhos de observadores desavisados, seriam confundidas com ou até mesmo preferíveis às obras de Mondrian. Mesmo Georg Nees, após a inauguração da sua primeira exposição, via a adoção da estética cientificista de Birkhoff (hoje largamente esquecida) e também se interessou por experimentos similares (KLÜTSCH, 2012, p. 67-68).

O problema referente à apreensão das primeiras exposições de arte computacional, entretanto, era que esse sentimento, essa visão racional-formalista, se encontrava em processo de desgaste. Tal sentimento, que se inicia ao final da Segunda Guerra, otimista em relação ao futuro e celebrando assim uma nova modernidade – tecnológica, progressista e universal – já na metade da década de 60, passava a ser visto como ingênuo e até mesmo perigoso. O otimismo e a crença de que a humanidade caminhava para uma nova direção, brilhante e heroica, se esgotavam à medida que as eras de ouro das economias ocidentais acabavam e o desemprego se tornava comum; ao passo que os protestos das minorias excluídas se tornavam vocais e acabavam com a ilusão de igualdade propagandeada por democracias liberais; quando o recrudescimento da Guerra Fria se acelerava, e a figura do holocausto nuclear se tornava corriqueira; quando a ideia de progresso acelerado e infinito se mostrava incompatível com a manutenção ecológica do planeta, etc. Após serem atraídas como um mosquito pelo “calor frio da revolução tecnológica”, como teria dito o tecnofílico futuro primeiro ministro britânico Harold Wilson (1963), as nações ocidentais

agora entravam em convulsão cultural. A crítica a esse otimismo racional-formalista, ao complexo militar-industrial e a todo estabelecimento que eles representavam passa a ser externada, por exemplo, no verão do amor, na cultura *hippie*, nos inúmeros protestos pelo mundo e nas mais variadas formas contraculturais. Ao passo que o otimismo tecnocientífico se “suporta por meio de uma crença determinista em um crescimento tecnológico exponencial” (KRIER; GILLETTE, 1985, p. 405, tradução do autor) justificado a partir de uma melhora na qualidade de vida, a deterioração das condições sociais e econômicas lançava uma sombra sobre esse mesmo otimismo. Tal visão hegemônica, que compreendia “a transição para uma sociedade de abundância como problema de engenharia e não político” (MAIER, 1977, p. 615, tradução do autor), se mostrava assim insustentável. Dentro desse cenário, como nos lembra Turner (2006), o complexo militar-industrial, as universidades, o racionalismo, a tecnocracia e os computadores em particular passam a ser atacados – ocasionalmente, de modo literal – por aqueles contra o sistema vigente.

O IMPACTO DAS MUDANÇAS EXTERNAS NA ARTE QUE SURGIA

Devemos notar que, nesse cenário de mudança, a arte computacional, de modo geral, é bastante afetada pela virada contracultural. A fria resposta às suas duas primeiras exposições são apenas dois exemplos em uma longa lista⁴⁵. Da recepção crítica à queda no número de inscritos em algumas associações⁴⁶, o efeito foi devastador. Aquilo que parecia alguns anos antes como o futuro da arte, já no início da década de 70 se dissolvia entre críticas e polêmicas. Os problemas do novo gênero não eram, entretanto, apenas externos. Muitos de seus próprios membros, desiludidos tanto com os resultados artísticos daquela primeira geração quanto pela repercussão política do uso do computador na arte, entrariam em conflito uns com os outros. Dentro desses embates, quicá o mais importante se dá por meio do *newsletter* da Computer Art Society (CAS) de Londres, o *Page*. Fundada majoritariamente por

45 Para mais informações, consultar Taylor (2014).

46 Experiments in Art and Technology (E.A.T.) é o exemplo mais claro dessa derrocada. Se em 1968 a associação possuía mais de 6.000 membros (TURNER, 2014, p. 71), em 1972 esse número diminuiu pela metade.

tecnólogos em 1968⁴⁷, a CAS logo se firmou como um nodo central da arte computacional europeia enquanto, simultaneamente, era separada das discussões artísticas do seu tempo. É essa centralidade dentro da primeira arte computacional, assim como sua insularidade artística, que faz com que essa instituição seja um ótimo caso de estudo para aqueles interessados na gênese e na separação da ACT.

A CAS, fundada no ápice dessa transformação cultural, surge em um momento desfavorável a aqueles que propagandeavam o cérebro eletrônico. Para muitos de seus membros, o computador, diferente do que observavam os manifestantes pelo mundo afora, era uma ferramenta qualquer. Esses indivíduos não equacionavam o computador com o *status quo* do pós-guerra e, pelo contrário, eram focados em apenas divagar sobre suas possibilidades. Todavia, outros membros, apesar de compartilharem desse interesse pela potencialidade da máquina, eram menos otimistas e percebiam o computador e sua indústria da mesma maneira que os manifestantes da contracultura: como prepostos do complexo industrial-militar estadunidense e de sua lógica econômica. Entre esses membros autocríticos destacamos dois: Frieder Nake, matemático e pioneiro da arte computacional alemã, que participou da terceira exibição de arte computacional em 1965, e Gustav Metzger, já um reconhecido artista e ativista. A escolha desses dois indivíduos é simples: apesar de suas diferenças, foram eles os principais críticos sociais da primeira arte computacional no âmbito da CAS.

Nake, além de ser o terceiro artista a exibir arte computacional no mundo, foi um crítico ferrenho da relação de seus colegas com a indústria e com o comércio. Um militante desde então, para Nake a arte computacional possuía um viés revolucionário, anticapitalista, pois, de uma vez só, acabava com a possibilidade de propriedade e comércio de arte enquanto a popularizava (NAKE, 1970, 1971, 2011). No seu entendimento, de que serviam a propriedade e o comércio de um objeto que poderia ser replicado, redistribuído e recriado infinitamente? O próprio programa, nessa sua leitura, era a única coisa que realmente importava. Assim, qualquer tentativa de pensar arte computacional como objeto artístico tradicional era jogar fora a potencialidade revolucionária do computador. Já Metzger, apesar de não ser um programador como Nake

47 Como atestado pelo primeiro material produzido pelo grupo, que determina os objetivos da associação, dos oito membros que assinam esse documento, na verdade um pequeno folder, apenas Jasia Reichardt, curadora do famoso *Cybernetic Serendipity* (1968, ICA), era filiada a uma instituição artística (ICA, Londres).

e ser lembrado mais por causa de sua arte autodestrutiva (WILSON, 2008), teve uma breve porém marcante passagem pelo boletim *Page*, o principal veículo de comunicação da CAS. Ele foi, desde a primeira edição do *newsletter* em 1969 até 1972, seu editor, diagramador e escritor, definindo, como os seus colegas da CAS diziam, “a consciência social” do grupo (MALLEN, 1972). Para Metzger, a arte computacional e tecnológica “possuía um dilema central e insolúvel” (METZGER, 1969, p. 108, tradução do autor), uma vez que artistas corriam o risco de colaborar inadvertidamente com o complexo industrial-militar pelo simples uso de suas ferramentas⁴⁸.

Apesar de oferecerem críticas com ênfases distintas, ambos os artistas concordavam em um aspecto: a arte computacional que emergia não poderia ser tratada de forma ingênua por pessoas deslumbradas com o potencial técnico e imagético do computador. Metzger, que era contrário às composições geométricas da primeira arte computacional (FORD, 2009), encontrava em *Nake*, um dos criadores dessas primeiras imagens, um discurso afinado com o seu. O primeiro sinal dessa improvável parceria pode ser encontrado na edição 8 do *Page*, de maio de 1970. Nessa edição, Metzger publica uma pequena nota de *Nake* que afirma não participar mais de eventos artísticos relacionados à arte computacional. Seu motivo, curto e grosso, é: “Parece que o mercado capitalista da arte está tentando se apropriar de produções computacionais. Isso significa uma distração para a pesquisa visual” (NAKE, 1970, tradução do autor). Uma vez que *Nake* equacionava arte com pesquisa⁴⁹ e não comércio, fazia sentido abandonar eventos em galerias ou festivais. Essa singela nota, ainda que passe quase que despercebida pela literatura do gênero, é seguida mais de um ano depois, em outubro de 1971, por um extenso e ácido artigo que iria aflorar a tensão entre notáveis membros da CAS.

Com o autoexplicativo título *There should be no computer art*, *Nake* causaria um alvoroço que perduraria por mais de um ano pelas páginas do *Page*. Até onde sabemos, nenhuma polêmica reverberou por tanto tempo e tão publicamente no novo gênero. Nesse artigo, extrapolando a pequena

48 A mesma leitura é tida, anos mais tarde, por Shanken (2001), que afirma que o problema era comum para todos os artistas envolvidos com a tecnologia de ponta da época. Para ele, “this dilemma plagues the political consequences of art and technology in general. For how can an artist use technology in a way that does not aestheticise it or otherwise reify the elitist social relations of technocracy?” (SHANKEN, 2001, p. 100).

49 Essa faceta de *Nake* precisa ser compreendida em relação ao seu envolvimento com os eventos de Zagreb, iniciados por Almir Mavigner, *New Tendencies*. Para mais informações a respeito desses eventos, favor consultar o belíssimo trabalho de Rosen (2011). Para um apanhado das críticas de Metzger, consultar Nunez (2016).

nota publicada um ano antes, Nike clarifica sua posição pelo fim da arte computacional. Aqui ele faz dois argumentos contra a nascente arte: um estético, a respeito das obras em si, e outro moral, a respeito da sua relação com a indústria e o comércio. Relembrando a sua presença desde o começo, para ele a *computer art* havia estagnado. Apesar de afirmar que o computador oferecia enormes possibilidades para a prática artística, a *computer art* “não havia contribuído para o progresso da arte”, no sentido de que ela não mudava em nada o seu já existente “repertório estético” (NAKE, 1971, tradução do autor). Para Nike, não era o caso de que não havia novas possibilidades criativas, novos “métodos”. O problema era que, como na moda ou em qualquer outra atividade comercial, o progresso não era definido pelo artista e sim pelo “*art dealer*”, pelo mercado (NAKE, 1971). Nessa leitura, artistas computacionais, ao serem cooptados pelo mercado da arte, simplesmente retornariam ao sistema antigo, jogando no lixo a potencialidade do computador. Consequentemente, a produção de objetos meramente belos, realizados “pela grande máquina ainda envolta por nuvens místicas”, era “francamente ridícula” (1971, tradução do autor). Ironicamente para Nike, no momento em que artistas tradicionais acordavam para sua coerção pelo mercado, tecnólogos da arte computacional faziam o caminho inverso: em direção a uma arte abstrata meramente preocupada com as possibilidades estéticas da máquina e não com seu poder transformador. Os trabalhos da arte computacional, assim, “não passavam de moda” (1971, tradução do autor) passageira que nada contribuía para uma nova produção. Nesse mundo controlado pelo mercado de arte, para ele não havia mais necessidade de arte e muito menos de arte computacional. Existir apenas para servir aos interesses da indústria, do comércio e das elites não valia a pena: a arte computacional deveria ser “dirigida às necessidades do povo” e não “como fonte de imagens para galerias” (1971, tradução do autor).

Era óbvio que seu pedido pelo fim da arte computacional não seria bem recebido por outros membros da CAS. Metzger, apesar de crítico, parecia ser tolerado, pois oferecia uma face menos tecnocrática para o movimento⁵⁰. Ademais, ele nunca antes havia chegado ao ponto de pedir pelo fim da arte computacional. Por permitir que Nike pu-

50 Nesse sentido, é interessante observar a declaração de Alan Sutcliffe, um dos fundadores da CAS, em relação à ajuda financeira que a CAS recebia. De acordo com ele, o chefe de comunicações da ICL, uma empresa envolvida com computação no Reino Unido, “via arte computacional como boa publicidade”, pois dava à empresa “uma face humana para uma indústria que muitos viam como intimidadora” (SUTCLIFFE, 2009, p. 181, tradução do autor). De acordo com Dyson (2009) e Turner (2014), algo semelhante acontece nos EUA em relação a outro grupo, o Experiments in Art and Technology (E.A.T.).

blicasse seu texto e pelo seu próprio passado, tanto nos seus próprios textos do *Page* quanto em outras ocasiões, podemos apenas supor que Metzger, de certa forma, concordava com a provocação de Nike. Sua saída da publicação e da CAS, um ano depois da polêmica, corrobora ainda mais essa tese.

Devido ao expressivo número de respostas a Nike, focaremos em apenas um exemplo. A resposta em questão vem do pioneiro da animação digital John Whitney Sr., premiado inventor, diretor e então o primeiro artista em residência na IBM. Único indivíduo citado diretamente no artigo de Nike como exemplo de parceria entre indústria e arte, Whitney poderia ser encarado como preposto das críticas de Nike, ora trabalhando com a indústria e o comércio, ora participando de festivais artísticos e de cinema. Respondendo em três partes, primeiramente na edição 21 e depois com dois textos na edição 24, Whitney, como tantas outras respostas publicadas, não condena o ponto principal do artigo de Nike. Uma vez que ele mesmo participa da união denunciada por Nike, seja por meio de sua relação com a IBM ou com outras indústrias (TURNOCK, 2009), Whitney, em outras palavras, não respondia aos questionamentos morais do seu colega alemão. Em sua primeira resposta, a argumentação de Whitney é focada na questão levantada por Nike de que o computador, como ferramenta, não oferecia nada de novo para as artes. Citando indiretamente o seu próprio trabalho com animação, ele postula que apenas o computador “pode fazer a arte se mexer” (WHITNEY, 1972a, tradução do autor). Em sua segunda resposta, Whitney volta a argumentar a favor da especificidade do computador. Dessa vez, no entanto, ele se volta também contra a política de Nike. Argumentando que computadores e história da arte são realmente elitistas, porém ainda assim assuntos notáveis (WHITNEY, 1972b), Whitney se esquivava do problema moral levantado por Nike. Em outras palavras: elitista sim, e daí?

CONCLUSÃO

O princípio dos anos 1970 marca a saída de cena de muitos dos pioneiros da *computational art* (NUNEZ, 2016, Cap. 3.3). Nike, após essa polêmica, abandonaria o campo que ajudou a fundar e só retornaria vinte anos mais tarde. Do mesmo jeito, Metzger também abandona a publicação e se distancia da CAS. Só após a saída de Metzger, na edição de 26 de novembro de 1972, é que a situação iria acalmar. Quando digo acalmar, entretanto, relato que a calma foi mais ficcional do que real: apesar do mundo

se encontrar em convulsão social, artigos políticos ou controversos desaparecem do *Page* (FORD, 2009). O *newsletter*, em si, passa a adotar um visual mais burocrático e estático, muito diferente do período em que era dirigido, editado e produzido por Metzger. Tornando-se principalmente um espaço para discussões técnicas, o *Page*, a exemplo de outros espaços dedicados às relações entre a arte e as novas tecnologias, se afasta do resto do campo artístico e passa a se situar no limiar entre a indústria, a arte e a técnica.

São os filhos desses eventos, obras e instituições que vemos hoje. Engana-se quem ache que a rejeição do mundo da arte à arte computacional tenha acabado. Talvez a melhor frase que encapsule essa rejeição e insularidade venha de outro pioneiro, quase quarenta anos depois. Para Paul Brown, ainda em 1996, o uso do computador na arte seria equivalente a um “beijo mortal” (BROWN, 1996, tradução do autor). Criticando aquilo que ele percebia como “preconceito”, onde o “*mainstream art world*” rejeita “qualquer alma que experimenta fora das fronteiras prescritas” (1996, tradução do autor), Brown na verdade exprime um sentimento comum na história desses gêneros e que é, assim, corporificado pelas instituições criadas única e exclusivamente para acomodar a produção de artistas como ele.

Poderíamos chamar a atenção para a formação de alguns desses eventos e instituições atuais, como a Siggraph, que, como o próprio acrônimo diz, é um Special Interest Group on Graphics and Interactive Techniques da Association for Computing Machinery (ACM) de 1947, uma das primeiras associações industriais e científicas dedicadas ao computador. Poderíamos falar também das publicações desse campo, como a *Leonardo*, periódico da International Society for the Arts, Sciences and Technology, que demonstra, por meio das referências cruzadas entre os artigos que ele mesmo publica, uma natureza fechada e insular (SALAH, 2008). Poderíamos ainda revisar as bienais e feiras de arte contemporânea dos últimos anos e contarmos, quicá nos dedos de uma mão, os significantes eventos de inserção dessa histórica produção de ACT que se vê fora do cânone artístico.

Enfim, é difícil questionarmos a separação entre a ACT e o mundo da arte contemporânea em geral. Se por um lado essa separação se deve a um desenvolvimento histórico que foge das preocupações de artistas atuais (que por certo seriam críticos da atitude colaboracionista de muitos pioneiros), a presença de muitas das indústrias criticadas por gente como Metzger ou Nike ainda é óbvia nos maiores eventos da ACT atuais. Isso não quer dizer, é claro, que as mesmas indústrias não estejam envolvidas com a arte contemporânea em geral. Basta olhar qualquer catálogo de Bienal e veremos a participação massiva do capital entre os patrocinadores do evento. A diferença, entretanto, talvez se encontre na forma com que a

ACT se relaciona com essas mesmas indústrias. Neste sentido, por favor permitam uma provocação:

Uma rápida busca pelos termos “arte e tecnologia”, “arte tecnológica” ou “arte digital” em qualquer ferramenta de busca na internet resulta em uma torrente de reportagens a respeito do tema. Envolvidos com o *marketing* cultural dessas indústrias, de caráter popularizador⁵¹, esses eventos da ACT atual não demonstram uma vertente crítica do próprio meio em que se inserem. Voltados para a família, para crianças, a popularidade desses espaços parece reencenar a repercussão de eventos passados da ACT, como a Cybernetic Serendipity, que era criticada por Metzger justamente por exaltar tanto a tecnologia quanto o número de visitantes sem que uma crítica mais séria fosse desenvolvida por artistas ou curadores (METZGER, 1969). Não é de se espantar que, assim, alguns críticos atuais considerem tais eventos como vítimas de “certa pirotecnia visual” (MARTÍ, 2012).

Ao recordarmos de algumas outras instâncias, a situação parece ser até pior. Alguns eventos, por exemplo, se utilizam da ACT com a clara intenção de promoverem seus produtos finais (e não apenas suas marcas). Entre outros, esse era o caso do extinto Nokia Trends ou do atual DevArt da Google. Talvez melhor caracterizado como censura no sentido comum da palavra, nesses espaços são raras as obras com temas ou imagens que possam causar qualquer constrangimento para a marca que se utiliza da ACT. Em casos em que esse processo interno das empresas falha, não é impensável o cancelamento do evento, como no caso da exposição de Nan Goldin que havia sido planejada para o espaço Oi Futuro do Rio de Janeiro em 2011 (PENNAFORT, 2011). Esses exemplos, é claro, podem ser considerados isolados, na medida em que boa parte da produção atual da ACT não se encontra em megaexposições e espaços corporativos, mas sim parece ocorrer no âmbito acadêmico ou em espaços e festivais menores. Novamente outro estudo, especialmente sobre o caso brasileiro, é ne-

51 De acordo com o Itaú Cultural (2012), por exemplo, sua bienal de arte e tecnologia, em um período de dez anos, entre 2002 e 2012, reunia em seu espaço na Avenida Paulista mais de 400.000 visitantes no mesmo período. Já o Festival File, hoje apoiado pela Fiesp e também montado na Avenida Paulista, em sua décima sétima edição, em apenas seis semanas, reunia 75.000 visitantes. A expectativa da edição de 2016 era superar a marca de 100.000 visitantes em um período de oito semanas (GONÇALVEZ, 2016, p. C3). De forma meramente ilustrativa podemos comparar esses números com os da Pinacoteca do Estado no ano todo de 2014, que, “considerando os edifícios da Pinacoteca Luz e a Estação Pinacoteca somados, recebeu 483.916 visitantes” (ASSOCIAÇÃO PINACOTECA ARTE E CULTURA, 2014, p. 3).

cessário. Entretanto, à medida que discorreremos sobre o assunto e nossa provocação, talvez devêssemos falar, desde o princípio, por meio de Nike e Metzger, de apenas um problema: da autonomia artística da ACT hoje, que, assim como outrora, acaba por não reconhecer as restrições impostas por seus meios de circulação e apoio.

REFERÊNCIAS

- ASSOCIAÇÃO PINACOTECA ARTE E CULTURA. **Relatório consolidado da Pinacoteca do Estado de São Paulo**. São Paulo: Pinacoteca do Estado de São Paulo, 2014. Disponível em: <<http://www.pinacoteca.org.br/pinacoteca-pt/Upload/file/Relat%3rio%20Consolidado%204%20Trimestre%20e%20Anual%202014.pdf>>. Acesso em: 22 out. 2016.
- BROWN, P. An emergent paradigm. **Periphery**, n. 29, nov. 1996.
- DYSON, F. **And then it was now**: enduring rhetorics. Disponível em: <<http://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=2144>>. Acesso em: 2 jun. 2015.
- EDWARDS, P. N. **The closed world**: computers and the politics of discourse in Cold War America. Cambridge, MA: MIT Press, 1996.
- FORD, S. Technological kindergarten: Gustav Metzger and early computer art. In: BROWN, P. et al. (Eds.). **White heat cold logic**: british computer art 1960-1980. First edition ed. Cambridge, MA: MIT Press, 2009. p. 163-174.
- GONÇALVEZ, A. A cor do futuro. **O Estado de S. Paulo**, p. C3, 18 jul. 2016.
- ITAÚ CULTURAL. **Emoção Art.Ficial**. Disponível em: <<http://www.emocaoartficial.org.br/>>. Acesso em: 22 out. 2016.
- KLÜTSCH, C. Information aesthetics and the Stuttgart School. In: HIGGINS, H.; KAHN, D. (Eds.). **Mainframe experimentalism**: early computing and the foundations of the digital arts. Berkeley: University of California Press, 2012. p. 65-89.
- KRIER, J. E.; GILLETTE, C. P. The un-easy case for technological optimism. **Michigan Law Review**, n. 84, p. 405-429, 1985.
- MAIER, C. S. The politics of productivity: foundations of american international economic policy after World War II. **International Organization**, v. 31, n. 4, p. 607-633, set. 1977.
- MALLEN, G. (Ed.). Gustav promoted. **Page**: Bulletin of the Computer Arts Society, London, n. 26, 1972.
- MANOVICH, L. **The death of computer art**. Disponível em: <<http://rhizome.org/discuss/view/28877/>>. Acesso em: 23 jul. 2015.

- MARTÍ, S. Emoção Art.ficial tem última edição no Itaú Cultural. **Folha de S. Paulo**, 30 maio 2012.
- METZGER, G. Automata in history: part 1. **Studio International**, March, p. 107-109, 1969.
- NAKE, F. Statement for *Page*. In: METZGER, G. (Ed.). **Page**: Bulletin of the Computer Arts Society, London, n. 8, 1970.
- _____. There should be no computer art. In: METZGER, G. (Ed.). **Page**: Bulletin of the Computer Arts Society, London, n. 18, 1971.
- _____. The semiotic engine: notes on the history of algorithmic images in Europe. **Art Journal**, v. 68, n. 1, p. 76-89, abr. 2009.
- _____. Reply to Alberto Biasi. In: ROSEN, M. (Ed.). **A little-known story about a movement, a magazine, and the computer's arrival in art**: new tendencies and Bit International, 1961-1973. Karlsruhe: ZKM, 2011. p. 270-271.
- NOLL, A. M. Human or machine: a subjective comparison of Piet Mondrian's "Composition with lines" (1917) and a computer-generated picture. **The Psychological Record**, n. 16, p. 1-10, 1966.
- _____. The beginnings of computer art in the United States: a memoir. **Leonardo**, v. 27, n. 1, p. 39-44, 1 Jan. 1994.
- NUNEZ, G. A. **Between technophilia, cold war and rationality**: a social and cultural history of digital art. London: University of the Arts London, 2016.
- PENNAFORT, R. Arte de Nan Goldin sob censura. **O Estado de S. Paulo**, 29 nov. 2011.
- ROSEN, M. (ED.). **A little-known story about a movement, a magazine, and the computer's arrival in art**: new tendencies and Bit International, 1961-1973. Karlsruhe: ZKM, 2011.
- SALAH, A. A. A. **Discontents of computer art**: a discourse analysis on the intersection of arts, sciences and technology. Los Angeles: University of California, 2008.
- SHANKEN, E. A. **Art in the information age**: cybernetics, software, telematics and the conceptual contributions of art and technology to art history and aesthetic theory. Durham: Duke University, 2001.
- _____. Contemporary art and new media: digital divide or hybrid discourse? In: PAUL, C. (Ed.). **A companion to digital art**. Malden: W. Blackwell, 2016. p. 463-481.
- SUTCLIFFE, A. Patterns in context. In: BROWN, P. et al. (Eds.). **White heat cold logic**: british computer art 1960-1980. Cambridge, MA: MIT Press, 2009. p. 175-190.
- TAYLOR, G. **The machine that made science art**: the troubled history of computer art 1963-1989. Crawley: The University of Western Australia, 2004.

TAYLOR, G. D. **When the machine made art**: the troubled history of computer art. New York: Bloomsbury Academic, 2014.

TURNER, F. **From counterculture to cyberculture**: Stewart Brand, the Whole Earth network, and the rise of digital utopianism. Chicago: University of Chicago Press, 2006.

_____. The corporation and the counterculture: revisiting the Pepsi Pavilion and the politics of cold war multimedia. **The Velvet Light Trap**, v. 73, n. 1, p. 66-78, 2014.

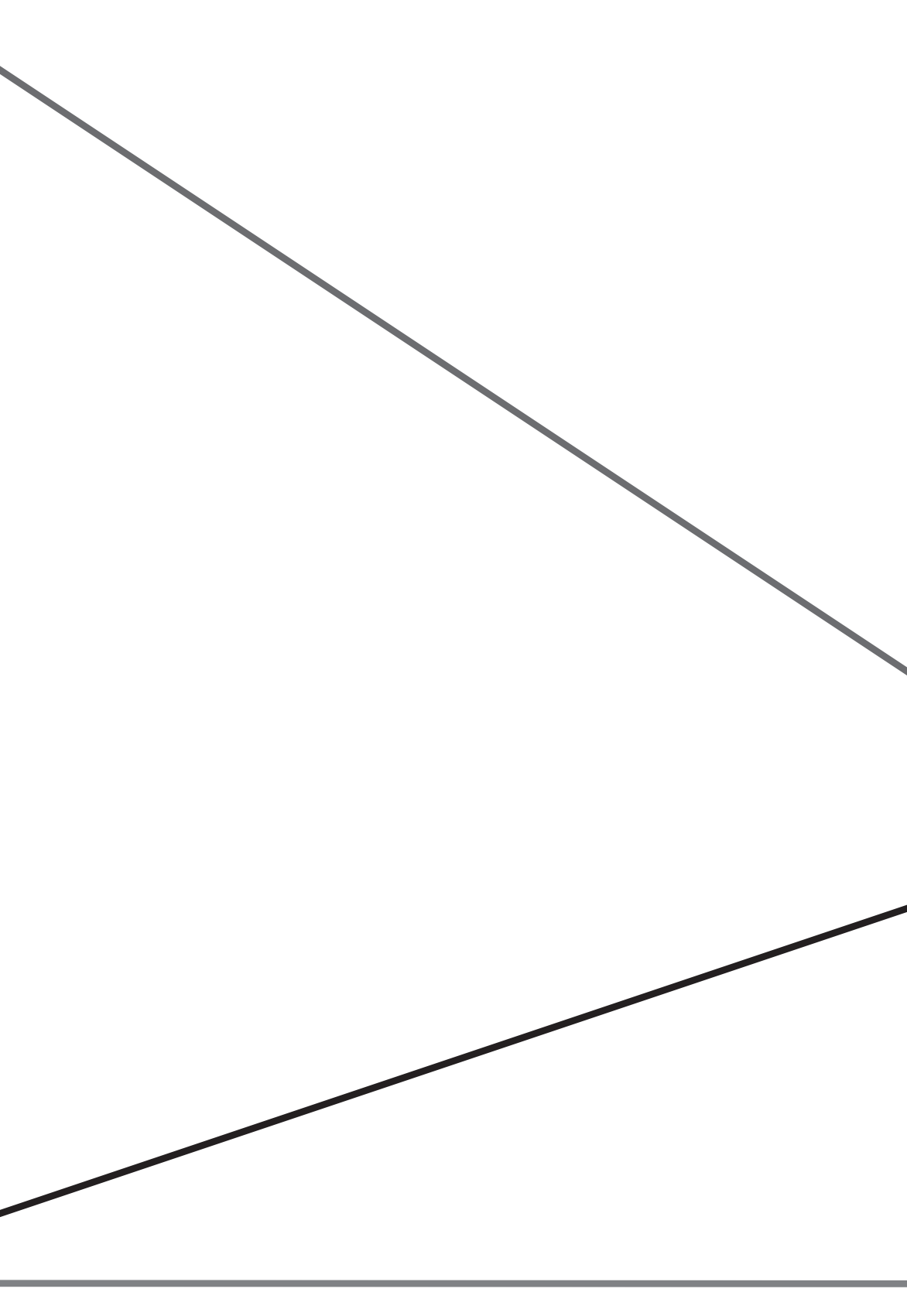
TURNOCK, J. Before industrial light and magic: the independent Hollywood special effects business, 1968-75. **New Review of Film and Television Studies**, v. 7, n. 2, p. 133-156, 1 June 2009.

WHITNEY, J. W. Reflections on art. In: METZGER, G. (Ed.). **Page**: Bulletin of the Computer Arts Society, London, n. 21, 1972a.

_____. There isn't even a name for it. In: METZGER, G. (Ed.). **Page**: Bulletin of the Computer Arts Society, London, n. 24, 1972b.

WILSON, A. Gustav Metzger's auto-destructive/auto-creative art: an art of manifesto, 1959-1969. **Third Text**, v. 22, n. 2, p. 177-194, March 2008.

WILSON, H. **Labour's plan for science**. 1963. Discurso apresentado na The Labour Party Annual Conference, realizada na cidade de Scarborough, UK, em 1º de outubro de 1963. Disponível em: <<http://nottspolitics.org/wp-content/uploads/2013/06/Labours-Plan-for-science.pdf>>. Acesso em: 27 abr. 2017.



The image features several thick, dark gray lines on a white background. A vertical line descends from the top center. A diagonal line descends from the top left towards the bottom right. A horizontal line runs along the bottom edge. A diagonal line descends from the top right towards the bottom left. A diagonal line descends from the middle left towards the bottom right. These lines intersect to form a large, irregular triangular shape that occupies the right half of the page.

3

DEVIR CINEMA

OBJETOS AUDIOVISUAIS NÃO IDENTIFICADOS⁵²

Alisson Avila

Uma imagem à frente ou ao redor. Tendencialmente em/com movimento. Que através da sua proposta e contexto, transforma-se em significado. É/pode ser Cinema. Videoarte. Videofilme. Filme-ensaio. Instalação narrativa. Outro nome. Pertencente a uma caixa, branca, preta ou cinzenta. Na verdade não vamos falar de apenas uma imagem à frente ou ao redor, mas sim, de todas as obras valorizadas, distribuídas e *acomodadas* enquanto diversos objetos audiovisuais não identificados, exibidos em maiores ou menores graus de envolvimento & estranhamento, desde a primeira edição do Cine Esquema Novo (CEN).

A trajetória do festival permite esta apresentação alargada. Mas o seu processo de acompanhamento da produção brasileira do século 21 não tem nada de automático, e sim de orgânico e gradual.

Olhando em retrospectiva, a primeira edição do CEN era quase uma oposição simbólica à diluição que o Festival de Gramado parecia representar. Foi o desejo de proporcionar em Porto Alegre, todos os anos, um ambiente de congregação nacional orientado a outros olhares geracionais perante o cinematográfico. Foi uma das últimas homenagens retrospectivas a um na altura “esquecido” Rogério Sganzerla, ainda vivo, apresentando o seu próprio trabalho. Foi a afirmação de uma enorme produção invisível de curtas e médias-metragens independentes de todo o país, completamen-

52 Artigo consequente ao ensaio “Territorialidades da imagem”, produzido no âmbito do festival Strangoscope 2017, no entorno do Programa Cine Esquema Novo dedicado ao Grande Prêmio do CEN 2014 “Aquilo que fazemos com as nossas desgraças”, de Arthur Tuoto.

te afastados do *establishment* (quase sempre perverso) das leis de incentivo e patrocínio cultural. Foi o grito de destruição das divisões formais entre registro documental e ficção, entre filme-vídeo-digital em prol da experiência *filmica*. Se este é hoje um quase não assunto, circunscrito a uma opção estética do artista, naquela altura ainda representava algum tabu – que o próprio CEN só assumiu por completo (e de corpo e alma a partir de então, diga-se) na sua segunda edição, em 2004.

Corta. Dez anos depois. 2013. O CEN é um evento bienal. Desde sempre correalizado com a Prefeitura de Porto Alegre. Que acontece e já aconteceu em salas de cinema, galerias, ruas, paredes, estacionamentos, lugares. Que é quase indiferente às respostas, enquanto completamente focado na abertura das perguntas. Que promove edições especiais (Cine Esquema Novo Expandido) em parceria com a Bienal do Mercosul. Que traz pela primeira vez ao Brasil William Raban, um nome seminal da disciplina do *expanded cinema*, para realizar uma projeção verdadeiramente inesquecível e sinestésica do seu *ex-libris Thames film* num barco navegando pelo Rio (impossível chamar de lago) Guaíba. Que faz retrospectivas de realizadores brasileiros aos quais o próprio CEN ajudou a dar visibilidade e significar. Que é percebido em sua proposta e é financeiramente viabilizado por patrocinadores.

Loop. Três anos depois. 2016. O CEN é tão voltado para o panorama audiovisual brasileiro quanto para as parcerias internacionais que trazem novas referências. A correalização com o Goethe-Institut Porto Alegre traz a Alemanha para dentro do festival, e o próprio Forum / Forum Expanded do Festival de Berlim para um CEN Expandido exclusivo, em 2015. A sua programação só passa a fazer sentido quando há diferentes telas, caixas e ambientes disponíveis ao público. A trajetória contemporânea que teve eco ao longo das suas edições transforma-se num acervo aberto ao público na Cinemateca Capitólio, em Porto Alegre.

Fade. Um ano depois. 2017. O CEN é um evento sem periodicidade 100% definida, e sem garantias de financiamentos institucionais. Sua postura assumidamente mutante e tantas vezes hermética em termos de experiência, para além do distanciamento das articulações políticas, públicas ou privadas, gera dificuldades de patrocínio. Programas e projetos curatoriais ficam a meio do caminho entre o *stand by* e a confiança na execução futura. Muitas crenças na mesa, muitas mais dúvidas nos ares: o desmanche moral do Brasil – que, entre tantas outras humilhações, fez com que a cultura e a arte voltassem a ser decoração, e não fundação – multiplica os riscos de forma geométrica. A “economia” venceu a “arte”?

Não importa neste momento. Voltemos agora ao sonho da realidade: estávamos falando de objetos audiovisuais não identificados, daquilo que preenche e dá sentido ao Cine Esquema Novo – um acontecimento que naturalmente não é uma obra em si.

Um festival, por mais que se problematize, é apenas um reflexo/recorte de uma realidade audiovisual existente. Neste caso, a realidade introduzida e estabelecida no Brasil do século XXI por uma série de fatores contextuais consequentes e também sobrepostos: o aumento do repertório de autores e audiência; a expansão do número de pessoas interessadas nesses repertórios; a facilidade, acesso e potencialização criativa permitidos pelas ferramentas digitais; os becos sem saída representados por fatores tão díspares quanto o monopólio e a cartelização do circuito exibidor dos cinemas; a falta de escala do diálogo da videoarte com o cinema; e a transversalidade do “cinema pós-industrial” e seus processos afetivos de produção.

O resultado dessa equação foi poderoso, e inclui um aspecto fundamental: a eventual *libertação da ideia de um cinema brasileiro* que coloca permanentemente o país como pano de fundo e/ou problematiza-o em busca de uma identidade, de uma cola social, de uma definição. Entre negações e reinterpretações, é desse caldo grosso tão residual quanto presente que os novos objetos audiovisuais decolam.

Neste sentido, tanto no que diz respeito às temáticas quanto aos formalismos narrativos e estilísticos, é importante resgatar um momento específico da *evolução filosófica* do Cine Esquema Novo. Em um dado momento do final da década de 2000, o festival assumiu enquanto um dos seus *leitmotifs* permanentes a ideia da *tradição moderna*.

O termo não foi originalmente concebido graças à reflexão crítica do audiovisual, mas sim a partir do poeta, ensaísta, tradutor e diplomata mexicano Octavio Paz. Nome reconhecido pela atuação e análise da poesia “de vanguarda” e Prêmio Nobel em 1990, Paz configurou essa definição a partir de um pensamento multidisciplinar, que percorreu a etnologia, a história social, a antropologia cultural e mesmo a semiótica. No artigo “Os paradoxos do novo: sobre o conceito de tradição na obra de Octavio Paz” (1995), a autora Maria Esther Maciel relata que um dos grandes méritos da literatura moderna, segundo Paz,

foi reformular o conceito de tradição a partir da perspectiva do *novum*. Se, no imaginário clássico, a reverência à tradição se impunha como forma de se perpetuar o passado sem criticá-lo, os escritores mo-

ernos fundaram uma maneira criativa de com ela se relacionar: a via da *negação* (MACIEL, 1995, p. 22).

Escreve Maciel:

Só que a negação, nesse caso, não pode ser interpretada apenas como recusa ou destruição, mas como crítica capaz de manter vivo o passado, de com ele dialogar de forma polêmica e usá-lo de um modo criador. Ou, como resumiu Haroldo de Campos, ter com ele uma relação musical (sob a forma de uma “partitura transtemporal”) e não museológica (enquanto “coisa morta, preservada em fórmol e naftalina”) (MACIEL, 1995, p. 22).

Nada poderia se encaixar melhor àquilo que presenciávamos, assistíamos, curávamos, exibíamos e desejávamos a cada edição do CEN. A negação da tradição greco-romana por parte dos poetas modernos significava assumir, reconhecer e revitalizar criticamente a cultura *original*, “imobilizada durante séculos pela força da repetição servil”. Mudar só seria possível a partir da tomada de consciência do pertencimento. De repente, isso dizia respeito não somente às obras exibidas como também à própria “instituição” Festival.

Essa ruptura com a tradição central do ocidente provocou, sob a ótica paziana, não só a irrupção da tradição moderna, compreendida enquanto uma sucessão descontínua de tradições provisórias (uma desalojando a outra e fundando uma nova), como o reaparecimento, no seio desta, de outras tradições [...] que ficaram à margem da história. [...] É nessa medida que o termo paziano *tradição da ruptura* pode designar tanto a ruptura explícita com o passado imediato quanto a ruptura silenciosa com os próprios valores da Modernidade (MACIEL, 1995, p. 23).

Esse raciocínio tornou-se um estímulo ao mesmo tempo reconfortante e inspirador. A poesia das (*con*)tradições da produção audiovisual autoral contemporânea brasileira será sempre abraçada pelo Cine Esquema Novo,

independentemente da época ou do contexto, porque esse é o desejo de quem realiza o festival e também a razão da sua existência. A enormidade abrangida pela Tradição Moderna de Octavio Paz “sacrifica” as certezas do passado, bem como as excitações do presente, para estimular a construção dos desafios futuros. Enquanto reflexo das suas escolhas, o CEN não poderia percorrer outro caminho que não o da transformação permanente enquanto consequência do que é produzido ao seu redor.

REFERÊNCIAS

- BERNARDET, Jean-Claude. **Cineastas e imagens do povo**. Rio de Janeiro: Companhia das Letras, 2003.
- LAZZARATO, Maurizio. **As revoluções do capitalismo**. Rio de Janeiro: Record, 2006.
- MACIEL, Maria Esther. Os paradoxos do novo: sobre o conceito de “tradição” na obra de Octavio Paz. **Revista de Estudos de Literatura**, Belo Horizonte, v. 3, p. 21-33, 1995.
- McLUHAN, Marshall; FIORE, Quentin. **The medium is the message**. Vancouver: Penguin Canada, 2001.
- MIGLIORION, Cezar. Por um cinema pós-industrial: notas para um debate. **Cinética**, Rio de Janeiro, fev. 2011. Disponível em: <<http://www.revistacinetica.com.br/cinemaposindustrial.htm>>.
- PAZ, Octavio. **Os filhos do barro**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.
- XAVIER, Ismail. **Alegorias do subdesenvolvimento**. Rio de Janeiro: Brasiliense, 1983.
- YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded cinema**. London: E. P. Dutton, 1970.

O AUDIOVISUAL NA BIENAL DE SÃO PAULO: reflexões sobre a 13^a edição

Cássia Hosni

AS PRIMEIRAS EDIÇÕES DA BIENAL E OS FESTIVAIS DE CINEMA

A primeira edição da Bienal de São Paulo foi realizada em um pavilhão improvisado, construído às pressas, com a estrutura básica em alvenaria, no Boulevard Belvedere, lugar em que hoje está localizado o Trianon-Masp. Criada em 1951 por Francisco Matarazzo Sobrinho, o Ciccillo, é considerada uma das bienais mais antigas, perdendo apenas para a Bienal de Veneza, modelo de evento na qual a Bienal de São Paulo se inspirou para a sua realização. Apenas na 4^a edição do evento, ocorrida em 1957, é que a Bienal se fixou no pavilhão atual.

Durante as décadas de 1950 e 1960, verifica-se que as expografias do evento são semelhantes. Nelas, é aparente na planta e nas fotografias da época a divisão bem compartimentada do espaço, sendo que, para cada país, havia a disposição de uma área maior ou menor dependendo da influência e do número de obras para a exposição.

Embora não seja o intuito deste capítulo abordar cada uma das edições, é importante salientar que a estrutura durante as duas primeiras décadas do evento é similar. Ligada à diplomacia, cada país estrangeiro tinha um comissário, figura que teria a função de curador e que era responsável pela escolha dos artistas para a exposição.

Já para a escolha dos artistas brasileiros, o critério de seleção passava por um júri, que analisava os trabalhos por meio da ficha de inscrição. Com exceção dos artistas selecionados para as Salas Especiais, que eram locais de maior destaque, voltados à exposição laudatória ou com um recorte histórico, todos concorriam à premiação. Para isso, um júri de premiação era formado, e os prêmios passavam a ser distribuídos em diferentes categorias, como prêmio Aquisição ou prêmio Regulamentar. A premiação era realizada antes da abertura da exposição para o público geral, em cerimônias oficiais com membros políticos e diplomáticos.

Nos anos 1950 e 1960, frequentemente ocorriam festivais de cinema durante a programação das Bienais. Havia desde mostras de filmes voltadas aos diretores de cada país de origem, como Japão, Canadá e União Soviética, até mostras de documentários e filmes experimentais. Essas atividades se davam dentro do Pavilhão e/ou em locais externos, como a Cinemateca ou outras salas de cinema de São Paulo.

Na 3ª Bienal, em 1955, ocorreu o Festival 10 Anos de Filmes de Arte. Foram exibidos filmes brasileiros produzidos pela Companhia Cinematográfica Vera Cruz. O Canadá trouxe algumas obras em filme do artista Norman McLaren. Nesse festival, a seleção acontecia de modo similar às outras obras presentes na Bienal, baseada em representações nacionais. A organização para essa mostra contou com a colaboração das representações diplomáticas dos países participantes e das filmotecas associadas da Federação Internacional dos Arquivos do Filme. No catálogo da Fundação Bienal, Paulo Emílio Salles Gomes, na época conservador da Filmoteca do Museu de Arte Moderna, fala da importância da exibição dos filmes sobre arte:

O propósito principal da manifestação não é, no entanto, o de permitir que algumas centenas de pessoas esclareçam suas ideias a propósito do filme sobre arte. Nosso objetivo é mais amplo. Pelas Bienais, visitadas por centenas de milhares de pessoas, o Brasil integrou-se nas grandes correntes da arte moderna. Mas no que se refere à arte do passado, nosso desenvolvimento tardio só permitiu que uma parcela ínfima do patrimônio artístico da humanidade ficasse depositada em nossos Museus. Provavelmente nunca possuiremos um quadro de Andrea del Castagno ou de Sesshu. É essa lacuna que podem preencher os filmes sobre arte (1955).

Na 6ª edição da Bienal, em 1961, aconteceram o Festival de Cinema Japonês, o Festival de Curta Metragem, o Festival Russo e Soviético de Cinema, além de um Seminário de Cinema. De grandes dimensões, essa edição teve a direção artística do crítico Mário Pedrosa. Em 1963, a 7ª Bienal contou apenas com as exposições do Festival de Cinema Japonês e do Festival Internacional de Cinema.

No evento seguinte, em 1965, a 8ª Bienal exibiu o Festival Latino-Americano de Filme Sobre Arte, o Festival Internacional de Cinema, e a Mostra Internacional de Filmes Sobre Arte e Cinema Experimental. No catálogo dessa última mostra, existe a descrição de trabalhos como o curta-metragem *Robin Pitman, art master*, realizado pela rede de televisão britânica BBC. Na sinopse, há a apresentação da história de um professor na sala de aula de escultura e modelagem. Outro filme exibido na época foi *Cinemaformas*, de Roman Banach, filmado em 1957. A descrição do trabalho ressalta os aspectos formais da imagem:

a câmera registra efeitos visuais abstratos, produzidos por A. Powlowski pelo método que lembra uma lanterna mágica. Este filme quer ilustrar a tese de que, na arte contemporânea, é mais importante despertar a imaginação que reproduzir ou interpretar a realidade (1965).

Nesse catálogo, há a informação de que os filmes eram mostrados na programação paralela e ocorriam tanto na Bienal como em outras salas de cinema. No Pavilhão, as sessões eram nos horários das 17h30 e 20h30; no Museu de Arte de São Paulo (Masp), às 19h15 e 21h15; e no Cine Picolino, à meia-noite.

Não são todos os festivais que possuem documentação, como um catálogo, pois alguns deles não dispunham de programação impressa. Porém, alguns contam com exemplares que resistiram ao tempo e permitem compreender melhor o que eram essas mostras na programação da Bienal. É interessante observar que a seleção de filmes para os festivais estava na maior parte das vezes alinhada com a curadoria da própria Bienal. Na 6ª Bienal, por exemplo, o interesse em mostrar as obras de artistas plásticos soviéticos esteve junto ao interesse de exibir o que aquele país estava produzindo cinematograficamente. Nesse evento, realizado em 1961, também houve uma mostra em homenagem ao documentário brasileiro, organizada por Jean-Claude Bernardet, crítico

que teve importante participação estética e política no período. Como destacado por Francisco Alambert e Polyana Canhête:

Mais do que mera “homenagem” tratava-se de uma mostra de grandes e polêmicas consequências. Naquela oportunidade, disse Glauber Rocha (que logo se tornaria o maior e mais importante cineasta brasileiro), “estouravam para o público-crítica paulista *Arraial do Cabo, Aruanda e Couro de gato*”. Para Glauber, essa semana na Bienal de 1961 marcou a efetivação do Cinema Novo (a mais violenta e consequente vanguarda brasileira na área cinematográfica). Nessa oportunidade, o debate franco sobre as ideias dos novos cineastas tomava espaço em intervenções polêmicas de críticos de cinema (como Paulo Emílio Salles Gomes, Almeida Salles, Rudá Andrade e o próprio Bernardet) que apoiavam as novas ideias, além de uma “polêmica irradiada entre os intelectuais através de um discurso de compreensão e apoio de Mário Pedrosa”. Em sua *Revisão crítica do cinema brasileiro*, Glauber Rocha afirma: “Esta semana teve para o novo cinema brasileiro a importância da Semana de Arte Moderna, em 1922” (2004, p. 90).

O que é possível verificar das décadas de 1950 e 1960 é que as mostras e festivais exibiam os filmes, curtas e longas-metragens, de teor narrativo ou não, em sessões com horários determinados, tal qual uma sala de cinema. Como um evento internacional, a Bienal de São Paulo criava a possibilidade de o público assistir a filmes nacionais e estrangeiros pouco acessíveis, que não estavam no circuito comercial.

ARTE E COMUNICAÇÃO NA 12ª BIENAL DE SÃO PAULO

Na década de 1970, a Bienal passa por uma série de reformulações. Em 1973, é lançado um novo regulamento, que passa a aceitar então os novos meios de expressão, como o *happening* e a videoar-

te. Dentro da reformulação realizada pela Fundação Bienal, a mostra Arte e Comunicação, instalada no 3º pavimento do Pavilhão, se configurou como um espaço que exibia instalações, diapositivos, arte computacional e audiovisual (aqui, no sentido de *slides* exibidos em sincronia com uma trilha de áudio). O projeto contemplava trabalhos da Alemanha, Brasil, Canadá, Estados Unidos, França e Suíça. Como segmento da 12ª Bienal, a mostra Arte e Comunicação não concorria a premiação e teve como um dos organizadores o filósofo Vilém Flusser.

Para a representação nacional dos Estados Unidos, a curadora Regina Cornwell trouxe dezessete artistas norte-americanos que empregavam o videotape. Na descrição do catálogo, consta que as obras eram “explorações em vídeo do concreto e do ilusionístico até o abstrato, isoladamente ou combinando esses elementos entre si” (1973, p. 214). Embora a participação dos Estados Unidos tenha sido considerada pioneira na apresentação da videoarte no Brasil, Cacilda Teixeira da Costa nota que a mostra não pôde ser realizada por falta de recursos técnicos (2007, p. 69). Assim, a representação norte-americana, apesar de constar no catálogo, não teve suas obras exibidas na 12ª Bienal por inviabilidade material durante o evento.

Além da diversidade de obras apresentadas, destaca-se na representação brasileira a obra *Uma linguagem de dança*, conhecida como “M3X3”, de Analivia Cordeiro e Silvio Zanchetti. Considerada uma das primeiras obras de videoarte, “M3X3” havia sido transmitida em tempo real, no mesmo ano, pela TV Cultura.

A mostra Arte e Comunicação foi um segmento da 12ª Bienal e teve apenas parte do seu projeto inicial realizado durante a exposição. Flusser, como um dos organizadores do evento, tinha o intuito de promover um laboratório de ideias, um local em que fossem possibilitadas experiências individuais, coletivas e com o público. Porém, como destacado por Pereira e Paiva, “não houve interesse genuíno das presidências ou dos curadores em incorporar as valiosas colaborações do filósofo à mostra” (2015, p. 10). A experiência de reformulação foi limitada ao se viabilizar um plano de comunicação mais grandioso, e também pela falta de financiamento destinado ao projeto.

Apesar do intuito da mostra, a videoarte aparece com maior destaque na edição seguinte, na 13ª Bienal de São Paulo.

Realizada de 17 de outubro a 14 de dezembro de 1975, a 13ª Bienal de São Paulo ficou conhecida como “a bienal dos videomakers” por apresentar um conjunto significativo de vídeos e videoinstalações por meio das representações nacionais dos Estados Unidos e do Japão. Ambos os países tiveram um local de destaque, logo na entrada principal do Pavilhão Ciccillo Matarazzo, ocupando uma área total de aproximadamente 780 m².

A representação nacional do Japão foi organizada pela Fundação Japão, e teve como comissário o crítico Yusuke Nakahara. No texto do catálogo, Nakahara fala que, embora a tecnologia do vídeo fosse promissora, ela ainda não tinha se popularizado devido aos preços nada modestos, e que, embora o vídeo fosse um novo meio de expressão, era importante distinguir o simples “vídeo” do “vídeo obra de arte”.

Para o comissário, os dois artistas que vieram, Katsuhiko Yamaguchi e Keigo Yamamoto, trouxeram obras que comentam criticamente a relação da visão com os sistemas do vídeo e do televisor. As obras de ambos consideravam a participação do espectador. Em uma matéria no jornal *Diário de S. Paulo*, o espaço da representação japonesa é descrito do seguinte modo:

É no térreo que estão as criticadas obras japonesas e americanas, obras que aliam a técnica desenvolvida de ambos os países a um conceito abstrato, resultando em arte, ou, apenas, numa relação curiosa entre homem e máquina. Entrar no stand japonês causa surpresa. Em lugar dos esperados quadros ou esculturas, o público encontrará um complexo aparelhamento de televisão, vários monitores, câmaras e espelhos (HEIN, 1975).

O artista Katsuhiko Yamaguchi trouxe três videoexercícios: “Sobre as Meninas de Velázquez”, “Paisagem em vídeo” e “Autorrelatório de vídeo”. Yamaguchi foi um dos pioneiros da videoarte no Japão e um dos membros fundadores do Grupo Vídeo Hiroba, formado em 1972, em Tóquio.

No Vídeo Exercício No.1, “Sobre as Meninas de Velázquez”, o artista fez um *fac-símile* da pintura de Velázquez, mantendo as dimen-

sões originais (3,20 x 2,76 m). Depois, ele filmou isoladamente os personagens do quadro e reproduziu em um monitor. Uma segunda câmera filmava os espectadores olhando a tela do vídeo e passava a imagem do espectador para um outro monitor, junto à pintura. Dessa forma, Yamaguchi juntava em um visor o espectador à pintura de Velázquez.

Já o artista Keigo Yamamoto trouxe dois videogames: “Gomokunarabe”⁵³ e “Cópia”. Para o artista, como descrito no catálogo, há uma relação espiritual entre o olho observador e o olho alheio da câmera que observa. “Gomokunarabe” era um videogame em que três pessoas podiam jogar remotamente, através de câmeras e um tabuleiro.

O trabalho consistia em dois tabuleiros remotos, que permitiam que participantes localizados a longas distâncias uns dos outros pudessem jogar conjuntamente, via satélite. O artista menciona que esse jogo permitiria que uma pessoa que morasse em Tóquio pudesse disputar uma partida com uma outra em São Paulo.

No catálogo, as instruções diziam que para jogar eram necessárias três pessoas, sendo dois jogadores sentados nas cadeiras A e C e um juiz entre eles, disposto na cadeira B. Aos jogadores eram dadas pedras de uma única cor, branco ou preto, com as quais deveriam formar uma linha reta que juntasse cinco peças. Acima dos jogadores estavam suspensos dois televisores: um mostrava a posição das pedras dos adversários e ficava ligado durante todo o jogo; o outro mostrava o jogo completo, mas que era visível apenas por cinco segundos. Esse segundo televisor era acionado pelo juiz depois de cada jogada. O jogo solicitava, além do uso da tecnologia e do circuito fechado das câmeras nos tabuleiros, que os jogadores estivessem atentos e memorizassem a localização das peças dos adversários.

Em frente ao espaço da representação japonesa, Jack Boulton, comissário da representação norte-americana, trouxe a exposição Video Art USA. A mostra contemplava 31 artistas e foi um desdobramento de uma exposição itinerante realizada anteriormente por Boulton e Suzanne Delehanty. Para a Bienal de São Paulo, o comissário reorganizou a mostra ressaltando a variedade e as explorações estéticas e conceituais dos artistas que estavam trabalhando com o vídeo, contemplando também a produção artística que se posicionava criticamente à televisão.

Segundo Bolton, os trabalhos propunham pensar como a tecnologia do vídeo foi empregada pelos artistas em três frentes: por um viés

53 O título da obra faz menção ao Gomoku, jogo estratégico praticado em um tabuleiro com peças de Go.

sociológico, em que aspectos cotidianos eram tocados superficialmente pela televisão comercial (como em “Excertos de televisão”, de Billy Adler); tecnológico, envolvendo uma pesquisa investigativa do próprio vídeo (como em “Sev”, instalação de Peter Campus); e estético / pós-arte minimalista, no qual os artistas trabalhavam as questões conceituais próprias da arte contemporânea (como o “Vocabulário” do casal Vasulka; a “Perda de sincronismo vertical”, de Joan Jonas; e o “Estou produzindo arte”, de John Baldessari).

A programação completa das 31 obras totalizava oito horas de duração – um período que, para Boulton, era possível de ser visto em um só dia. As exposições das obras eram realizadas na sequência por meio do projetor de vídeo Advent, o que para o comissário permitiria que, por se tratar de uma imagem em grande escala projetada, um maior número de pessoas visualizasse a mostra.

Ao lado da projeção havia uma sala com um televisor e um videoteipe em que o comissário preparou uma “compilação” das obras, selecionando apenas alguns trechos dos vídeos em um programa de uma hora de duração. A compilação possibilitava que aqueles que não pudessem ver as oito horas tivessem contato com o conjunto dos vídeos.

Essa sala também foi destinada à visualização das obras pelo júri de premiação. Nas Bienais, a premiação era realizada por um júri que passava antes da abertura da exposição para analisar todas as obras das representações nacionais. Para Boulton, a sala com os vídeos resumidos poderia ser facilmente visualizada pelo júri. Porém, constata-se nas reportagens da época, o júri não viu as obras totalmente. Problemas tais como a falta de tempo, questões técnicas que atrasaram a finalização das instalações, e o retorno de um dos membros do júri para a Alemanha, como informado em ata na instituição, foram as justificativas dadas oficialmente pela Bienal.

Diante da posição do júri, o comissário Jack Boulton, em entrevista ao jornal *Folha de S. Paulo*, afirmaria que “a videoarte é como uma sinfonia, que tem que ser ouvida até o fim”. Mas, para facilitar a compreensão de todo o trabalho, foi montada uma sala especial onde se vê, num grande vídeo, o resumo de todas obras exibidas. “Um resumo de uma hora, que o júri não quis ver completo” (1975).

Bolton teria ficado indignado com o descaso, exigindo uma retratação do júri de premiação. O comissário norte-americano recebeu a solidariedade de membros da Associação Internacional de Críticos de Arte (Aica), da Associação Brasileira de Críticos de Arte (ABCA) e da Associação Paulista de Críticos de Arte (APCA), bem como de outros artistas, por meio de um

abaixo-assinado que foi entregue à Fundação Bienal. Em entrevistas nos jornais da época, o comissário diz que, apesar da postura absurda do júri, ele acabou decidindo deixar as obras para não privar o público brasileiro do contato com a videoarte norte-americana.

A primeira obra apresentada no espaço era “Sev”, de Peter Campus. Nela, uma câmera oculta capturava a imagem do espectador, iluminada por luz infravermelha, e a projetava na parede. De acordo com o suplemento “Ilustrada”, da *Folha de S. Paulo*, a imagem do espectador aparecia como uma “chapa de raio X”:

O espectador entra numa sala ampla, pouco iluminada, em que sobressai uma enorme tela. Possivelmente, imagina que assistirá a uma sessão de cinema. Para sua surpresa, porém, na tela aparece a própria imagem projetada. Observando melhor, notará que não se trata de uma imagem comum: parece uma chapa de raio X ou um negativo fotográfico. O que talvez o curioso visitante não saiba é que ele foi focalizado por uma câmera oculta que transmite imagens em infravermelho (1975).

Os periódicos da época também apontam que o júri não viu a instalação de Campus por causa dos problemas do projetor, devido à queda de voltagem da instalação elétrica da Bienal, que teria danificado o equipamento.

Após a instalação de Campus, havia uma sala em que era apresentada a sequência de oito horas de vídeo que compunham a programação do Video Art USA. Próximo dessa sala se encontrava espaço com o videoteipe com uma hora de duração. Adiante, uma terceira sala composta da instalação *TV garden*, de Nam June Paik, envolvendo quinze aparelhos de televisão em cores e cinco monocromáticos. No catálogo, consta que o videoteipe exibido era o já conhecido *Global groove*. Ao entrar, o público via a instalação de uma plataforma, com os televisores e a vegetação em um nível abaixo, não sendo possível circular entre os aparelhos de TV. A instalação de Paik também não estava terminada quando da visita oficial do júri à exposição.

Diante da mostra Video Art USA na 13ª Bienal é possível levantar algumas observações sobre como a videoarte foi apresentada no evento. Geralmente, a exibição do material audiovisual, para o grande público, era compreendida como nas sessões de cinema, com

um horário e duração determinada. Contudo, não deixa de ser curioso uma sessão de vídeos ter a duração de oito horas, especialmente em um espaço expositivo com uma imensa quantidade de obras a serem visualizadas pelos espectadores.

Além disso, é preciso colocar em questão a necessidade do vídeo de uma hora, que funcionava como uma coletânea das obras. Se a videoarte realmente devia funcionar como uma sinfonia, em que o desenvolvimento da obra se dá de modo progressivo e linear no tempo, os trabalhos perderiam o sentido se fossem exibidos parcialmente, de maneira resumida.

Pode-se concluir que, embora a 13ª Bienal seja chamada de “bienal dos videomakers”, ainda havia uma série de questões a serem resolvidas com relação à exposição de videoarte na metade da década de 1970. As limitações técnicas, como o fato de que a rede elétrica do Pavilhão da Bienal não suportava a alta incidência de aparelhos eletrônicos, eram um obstáculo completamente imprevisto em uma exposição de grande formato que até então costumava receber obras de pintura e escultura, que não precisavam ligar na tomada.

O modo como o comissário dispôs as obras, em uma projeção de oito horas, ou mesmo no videotape de uma hora, era um meio de visualização novo para o público. Os protocolos de exibição ainda não estavam completamente definidos, o que dificultava os modos de fruição do público com a videoarte. Em uma reportagem publicada no período, o jornalista comenta o tom depreciativo de um dos espectadores na exposição: “Evita a parte norte-americana porque só tem televisão, ouviu?” (RIBEIRO, 1975).

E por fim, a não familiarização do júri de premiação com o formato dos vídeos apresentados, que fez com que a polêmica fosse gerada com o comissário norte-americano. No título de um periódico sem identificação presente no arquivo da Fundação Bienal, há uma nota que diz que “O Júri de Premiação fez constar em ata que não viu a videoarte dos EUA, mas gostou muito”, o que coloca em questão a importância do país no evento, assim como o papel do júri e do julgamento. No catálogo da 13ª Bienal, consta a seguinte nota explicativa:

Estados Unidos da América do Norte: com referência à contribuição dos Estados Unidos da América do Norte à XIII Bienal de São Paulo, o Júri Internacional lamenta profundamente que, por motivos técnicos e falta

de tempo, tenha sido inteiramente impossível ao Júri considerar exatamente o valor dos 31 (trinta e um) artistas americanos que integram essa apresentação de videoarte. Entretanto, o Júri faz questão de mencionar especialmente que ele considera esta apresentação da América do Norte como uma contribuição de valor extraordinário à XIII Bienal Internacional (1975, p. 445).

Logo, apesar das complicações no percurso, percebe-se que tanto os Estados Unidos quanto o Japão já estavam se destacando no âmbito internacional, em eventos como a Bienal de São Paulo, como países em que a tecnologia do vídeo se afirmava como um meio de expressão artística. Nos anos seguintes, essa tendência se espalharia pelo mundo, marcando a década de 1980 com uma forte presença do campo da videoarte como lugar de experimentação audiovisual.

REFERÊNCIAS

- A BIENAL dos vencedores e dos esquecidos. **Folha de S. Paulo**, Ilustrada, 17 out. 1975.
- ALAMBERT, Francisco; CANHETE, Polyana. **As Bienais de São Paulo**: da era do museu à era dos curadores (1951-2001). São Paulo: Boitempo, 2004.
- COSTA, Cacilda Teixeira da. Videoarte no MAC. In: MADE in Brasil: três décadas de vídeo brasileiro. São Paulo: Iluminuras, Itaú Cultural, 2007. p. 69-73.
- FUNDAÇÃO BIENAL DE SÃO PAULO. **12ª Bienal de São Paulo**. São Paulo: Fundação Bienal, 1973. [Catálogo da exposição]
- FUNDAÇÃO BIENAL DE SÃO PAULO. **13ª Bienal de São Paulo**. São Paulo: Fundação Bienal, 1975. [Catálogo da exposição]
- FUNDAÇÃO BIENAL DE SÃO PAULO. **Mostra Internacional de Filmes Sobre Arte**. São Paulo: Fundação Bienal, 1965. [Catálogo]
- FUNDAÇÃO BIENAL DE SÃO PAULO. **10 Anos de Filmes Sobre Arte**. São Paulo: Fundação Bienal, 1955. [Catálogo]
- HEIN, Ronaldo. Bienal: espaço para artes e tendências. **Diário de S. Paulo**, São Paulo, 17 out. 1975.
- PEREIRA, Verena Carla; PAIVA, José Eduardo Ribeiro de. As tentativas de reformulação das Bienais de São Paulo e a participação de Vilém Flusser. In:

CONGRESSO DE CIÊNCIA DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUDESTE, 20., 2015, Uberlândia. **Anais...** Uberlândia, 2015.

RIBEIRO, Leo Gilson. XIII feira internacional de vaidades nacionais. **O Estado de S. Paulo**, São Paulo, 28 out. 1975.

O FESTIVAL DO RIO E A CONSTRUÇÃO DO IMAGINÁRIO DA CIDADE

Tetê Mattos

No século XXI, estamos assistindo a uma série de transformações nas sociedades que irão impactar de forma vertiginosa a arte cinematográfica e revolucionar o cotidiano das massas, em especial no que diz respeito ao consumo de filmes. Num contexto de globalização, de pós-modernidade, de desterritorialização, de efemeridade, de fragmentação, de fluxo intenso de informações, inaugura-se uma nova lógica nas práticas culturais no que tange às implicações sociais, nos estilos de vida, nas sociabilidades e identidades.

Para Henry Jenkins, vivemos um momento de transição no qual a convergência midiática está remodelando a relação entre os consumidores e os produtores de mídia (2009, p. 46). Os novos consumidores passam a ser os condutores dos processos de convergência na medida em que se tornam mais ativos, mais conectados socialmente e, de certa forma, mais públicos.

Também vivemos um momento no qual se dá a passagem da forma hegemônica da “grande tela” (aquele espaço mágico onde se projetavam os sonhos e os desejos das massas) para uma proliferação de telas, isto é: a passagem da única “tela” para o “tudo-tela”; da “tela-espetáculo” para a “tela-comunicação” (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 11).

A expressão “tela global” é assim definida pelos autores:

Estamos no tempo da tela-mundo, do tudo-tela, contemporâneo das redes, mas também das telas de vigilância, das telas de informação, das telas

lúdicas, das telas de ambiente. A arte (arte digital), a música (videoclipe), o jogo (*video game*), a publicidade, a conversação, a fotografia, o saber, nada mais escapa completamente às malhas digitais da nova ecranocracia. Na vida inteira, todas as nossas relações com o mundo e com os outros são cada vez mais mediatizadas por uma quantidade de interfaces nas quais as telas não cessam de convergir, de se comunicar, de se interconectar (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 23).

Os autores defendem a ideia de que, ao contrário do que se imaginava, o “tudo-tela” não decretou a morte do cinema, uma arte de poderoso dinamismo que não para de se reinventar. O que assistimos na cultura hipermoderna é a expansão do espírito-cinema que se apoderou dos gostos e dos comportamentos cotidianos e disseminou o “olhar-cinema”, isto é, uma *cinemania* caracterizada pelo “hiperconsumo móvel e pelo gosto cinevisual generalizado de imagens baixadas e difundidas na internet” (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 26-27).

Essas transformações também podem ser evidenciadas no segmento dos festivais audiovisuais. Nas últimas décadas do século XX, assistimos ao surgimento de inúmeros festivais nos mais diversos campos artísticos. O clímax desse processo se dá no início do século XXI, cujo fenômeno é nominado de “festivalização”⁵⁴ da vida cultural. Trata-se de atribuir aos festivais não mais só uma função artística, mas também uma função voltada ao *marketing* urbano, chamando a atenção para as cidades onde esses eventos são realizados.

Para buscar entender essas transformações, centraremos a nossa análise no Festival do Rio. Trata-se de um evento de grande repercussão na cidade do Rio de Janeiro, criado em 1999 a partir da fusão de dois eventos cinematográficos – o Rio Cine Festival⁵⁵ e a Mostra Banco Nacional de Cinema⁵⁶ – que até então coexistiam na cidade, apesar de seus perfis semelhantes. A junção desses dois festivais, atrelada ao forte

54 Para o conceito de “festivalização”, ver Rodrigues e Santos (2017) e Laville (2014).

55 O Rio Cine Festival foi criado em 1984, pelo grupo Cima, ligado ao ramo da produção cinematográfica.

56 A Mostra Banco Nacional de Cinema foi criada em 1988 pelo Grupo Estação, ligado à exibição e distribuição cinematográfica.

patrocínio⁵⁷, fez com que o Festival do Rio se consolidasse desde a sua primeira edição como um evento de grande porte e um dos mais importantes festivais cinematográficos do país.

Partimos da premissa de que os festivais são fenômenos de comunicação e que, portanto, constituem importantes espaços de sociabilidade e de trocas simbólicas. Os filmes exibidos, os debates promovidos, a identidade visual, os textos dos catálogos, em suma, todo o conjunto de estratégias discursivas é compartilhado com o público de modo a promover o engajamento e a sensação de pertencimento ao evento. Não apenas o processo de seleção das obras que serão exibidas, como também todas as escolhas institucionais do Festival (relativas a sua identidade visual, espaços de realização, textos do catálogo, etc.) fazem parte de uma rede de comunicação que pode ser vista como uma forma de pensar sobre o mundo.

Entendemos os festivais também como *experiências de cidade*. No caso do Festival do Rio, podemos afirmar que a cidade se faz presente como um personagem a ser investigado. Mais que isso: é a própria cidade que, ao lado da arte cinematográfica, se torna uma mercadoria. Para que esse produto tenha eficácia de venda, é necessário a construção de uma imagem da cidade.

Para Otilia Arantes, o capitalismo, em sua versão urbana, assume uma forma cultural onde “a cultura é parte decisiva do mundo dos grandes negócios e o é como grande negócio” (ARANTES, apud SANCHEZ, 2001, p. 102). Os festivais exercem um poderoso papel de protagonismo nos processos de transformação simbólica das sociedades na medida em que são, pela sua própria natureza, muito ritualizados, mediatizados e espetacularizados, e assim “provocam a atenção” para a cidade onde esses eventos são realizados. Inseridas numa lógica contemporânea, as cidades se tornam verdadeiras mercadorias e assim desejam a entrada na lógica do capitalismo global com a imagem de cidades cosmopolitas, globais, modernas e tecnológicas, preparadas ao interesse do capital.

O Festival do Rio vai apostar numa estratégia de discurso que passa pela construção de um imaginário da cidade do Rio de Janeiro, onde a “marca Rio” aparece como uma mercadoria a ser consumida. O personagem-símbolo “Rio de Janeiro” é retratado por meio da imagem da natureza “bela e generosa”.

57 Na primeira edição do evento, em 1999, as empresas Petrobras e Telemar aparecem como patrocinadoras do Festival. Nos anos de 2000 a 2002 a Petrobras Distribuidora torna-se a patrocinadora exclusiva e tem seu nome incorporado ao evento, que passa a se chamar Festival do Rio BR. A partir de 2003, com exceção do ano de 2008, a Prefeitura do Rio de Janeiro passa a figurar como a principal, e às vezes única, patrocinadora do Festival.

Para o geógrafo David Harvey, se por um lado as cidades são espaços privilegiados de convivência, de encontros, de sociabilidades e de diferenças, por outro, elas se encontram em sua maioria divididas, fragmentadas e em conflito (HARVEY, 2013, p. 28). Nas sociedades contemporâneas, as cidades concentram as funções mais avançadas do capitalismo, ao mesmo tempo em que são espaços de profundas desigualdades. Local de constantes fluxos migratórios – envolvendo elites empresariais, acadêmicos, sujeitos em diáspora, imigrantes ilegais e clandestinos –, as cidades globais são divididas entre as elites financeiras e as grandes massas de trabalhadores que se juntam aos marginalizados e desempregados (HARVEY, 2013, p. 29).

A cidade do Rio de Janeiro não foge à regra. Inserida numa lógica do capitalismo neoliberal, a cidade passa a ser vista como um negócio, como uma mercadoria a ser vendida. Para que possa competir no cenário internacional, é necessário que ela tenha uma visibilidade também internacional, ocasionada por um redesenho do espaço urbano e pelo seu reposicionamento frente a uma lógica globalizada.

Neste sentido, o Festival do Rio serve como mediação para o reforço de uma imaginação da cidade que tem as suas origens no início do século passado. Para a melhor compreensão desse processo de construção imaginária do Rio de Janeiro (a “cidade maravilhosa”), retornaremos ao início do século passado, quando começam as reformas urbanas promovidas pelo prefeito Pereira Passos (1902-1906). Trata-se de um complexo processo histórico e cultural que teve o seu marco inaugural no início do século XX, por ocasião das intervenções que buscaram erradicar a cidade colonial e insalubre para dar lugar a uma metrópole de valores urbanos e “civilizados”. O projeto modernizador foi inspirado na remodelagem de Paris pelo prefeito Georges-Eugène Haussmann, ocorrida entre os anos de 1852 e 1870, e que Harvey aponta como um instrumento fundamental para a estabilização social da capital francesa, pois tinha como missão “ajudar a resolver os problemas de excedentes de capital e desemprego por meio da urbanização” (2014, p. 34).

A ideia aqui era transformar o Rio de Janeiro, capital da República, em uma cidade funcional adequada aos padrões do capital industrial e bancário. Para isso, era necessário implementar reformas na cidade visando ao alargamento das avenidas, à remodelação do porto, à demolição dos cortiços e casas insalubres, à construção da Avenida Beira Mar. Em suma, foram implementadas ações que tratavam da remodelação, higienização e saneamento da cidade com a intenção de tornar o Rio de Janeiro uma

“Europa possível”. E neste sentido era preciso destruir tudo o que significava o atraso: o povo, a pobreza, os cortiços, as epidemias, etc.

Uma nova ordem geográfica foi implantada na cidade a partir de um projeto excludente, imposto de forma autoritária, segundo o qual no norte se localizariam as camadas populares (deslocadas para os subúrbios e favelas da periferia), e no centro-sul, as elites. A historiadora Monica Pimenta Velloso, ao analisar a resistência das camadas populares ao processo “civilizatório” brasileiro, demonstra que esse projeto entende que o nativo, o mestiço, é a vergonha nacional. A diversidade cultural brasileira ameaçava o projeto nacional. A geografia e a natureza aparecem então como uma tábua de salvação da nacionalidade. Se o elemento nativo é motivo de vergonha, a geografia é a razão da nossa grandeza (VELLOSO, 1988, p. 14).

A expressão “cidade maravilhosa” foi usada pela primeira vez pela poetisa francesa Jeanne Catulle-Mendes, cujo livro intitulado *La ville merveilleuse* retratava em poesias a sua entusiasmada visita à cidade do Rio de Janeiro em 1911 (CARVALHO, 1987, p. 40). Mas foi na década de 1930, atribuída ao romancista Coelho Neto, que a nova imagem de cidade maravilhosa, identificada com o enaltecimento das belezas naturais, ganhou força e passou a ter um significado maior. Essa imagem é reforçada por outros meios, como programas de rádio⁵⁸, marchinhas de carnaval⁵⁹, e o próprio cinema, tendo Carmen Miranda como protagonista de inúmeros filmes hollywoodianos que investem nas belezas das paisagens cariocas. A paisagem natural se torna a “imagem-força” da cidade.

Uma outra característica que passa a ser promovida sobre o Rio de Janeiro é a ideia de que a cidade teria a vocação para sediar inúmeros eventos. O pesquisador e professor Ricardo Freitas, estudioso dos megaeventos, afirma que o evento é o argumento principal para as mudanças urbanísticas, em detrimento das verdadeiras necessidades dos cidadãos em morar e deslocar-se. Para Freitas, a construção de um imaginário atual da cidade do Rio de Janeiro como cidade destinada a sediar eventos também remonta ao início do século XX.

O Rio de Janeiro do início do século XX, a exemplo das exposições acontecidas em Paris e em Londres no

58 Para Jorge Luiz Barbosa, a difusão da cidade como maravilhosa se dá a partir do programa “Crônicas da cidade maravilhosa”, do locutor César Ladeira, veiculado pela Rádio Mayrink Veiga (2012, p. 28).

59 O sucesso de “Cidade Maravilhosa”, de André Filho, hoje oficialmente considerada o hino da cidade.

século XIX, também valorizou a monumentalidade como arma que elevaria a cidade a um dos ambientes internacionais propícios ao capitalismo triunfante. Isso acontece a partir de uma autoimagem desejada pela elite brasileira contra o abismo existente entre a utopia do progresso europeu e o atraso colonial que marcava os países da América do Sul. Essa fórmula associada à mistura cultural do Brasil resultaria em um lugar acolhedor para os megaeventos sem deixar de lado a ideia de reforçar a imagem de cidade próspera e preparada para receber milhões de pessoas ao mesmo tempo (FREITAS, 2011, p. 2).

Acreditamos que parte do discurso de cidade promovido pelo Festival do Rio possui fortes vinculações com a memória da cidade. Neste sentido, investigaremos as origens de uma série de questões históricas referentes ao imaginário do Rio de Janeiro, em especial a centralidade da paisagem e das belezas naturais como imagem-força na construção do imaginário de “cidade maravilhosa”, com o intuito de estabelecer possíveis articulações com o momento atual da cidade.

A paisagem, como demonstra a pesquisadora e artista plástica Anne Cauquelin, não é uma entidade natural, mas sim uma *construção*. Cauquelin destaca que a paisagem ganha autonomia com a invenção da perspectiva, “invenção histórica datada, que ocupa o lugar de fundação da realidade sensível. Ela instaura uma ordem cultural na qual se instala imperativamente a percepção” (2007, p.114). A paisagem é então a invenção de uma técnica de olhar. Sendo assim, uma bela paisagem satisfaz condições que são comuns a nossa cultura. Sentido de satisfação, de prazer, de espetáculo, e até mesmo de êxtase, como coloca Cauquelin:

a satisfação aqui é justamente da ordem da retórica quando, fato bastante comum, uma forma cultural é preenchida por um conteúdo que a ela adere, ao passo que, ignorando a grande operação geral de intervenção da paisagem em natureza, os espectadores acreditam “ver” o que esperam de uma paisagem natural, sem reconhecer, a esse espetáculo, uma arte ou um estilo particulares que possam dar ocasião a um juízo estético (2007, p. 119).

Ao tomarmos como exemplo as peças gráficas do Festival do Rio, observamos que há uma forte presença da paisagem. Nos cartazes do evento, os quatro elementos que constituem a natureza na visão ocidental, segundo Cauquelin (2007) – a água, o fogo, o ar e a terra –, fazem parte da composição recorrente desta paisagem: o mar (água) da Baía de Guanabara e das praias da Zona Sul; o reflexo do sol (fogo) no entardecer da Praia de Ipanema; as areias da praia de Copacabana, as montanhas e seus relevos (terra) nos contornos do Pão de Açúcar, do Cristo Redentor e do Morro Dois Irmãos; e o céu azul (ar). A autora afirma que

a cidade participa da própria forma perspectivista que produz a paisagem. Ela é por sua origem, natureza em forma de paisagem. Vendo-a assim, rendemos homenagem a sua constituição, recompomos os elementos de sua própria gênese e transformamos cada sensação, visual, auditiva, tátil ou olfativa, em tantos outros elementos de uma paisagem idealizada (2007, p. 149).

Vimos que a construção dessas imagens, pautadas num clichê de cidade, envolve elementos que se repetem, que se consolidam, e que se cristalizam num discurso repleto de sentidos e significados que remetem à cidade ideal/idealizada. A exuberância da natureza na paisagem carioca reforça a imagem de uma cidade positiva, cidade-espetáculo, cidade ideal.

O geógrafo Jorge Luiz Barbosa afirma que o olhar não é só um exercício de sentido (visão), mas também uma produção de sentido (significação). A paisagem exprime um significante simbólico e uma matriz de significados (experiências de tempo e espaço). Ela representa a expressão de uma “razão de existir” da sociedade. A paisagem natural é portadora de representações explícitas de um modo de ser e estar no mundo (BARBOSA, 2013, p. 25).

No caso do Rio de Janeiro, a natureza bela e generosa que emoldura a cidade faz parte de uma promessa civilizatória. A paisagem aqui apresenta uma “evidência de verdade” de cidade, que pode ser encarada como uma “prova real” da eficiência da cidade. As peças publicitárias do Festival do Rio reforçam essa “imaginação histórica” da representação da cidade, mesmo que em seu objeto – o evento cultural – não haja necessariamente uma pretensão à verdade histórica.

Podemos afirmar que o Festival do Rio estabelece pactuações com a cidade num jogo de poder que remete às representações hegemônicas. Essa visão de cidade que é produzida passa a compor um campo de produção de subjetividades que informa e constrói uma mitologia que é compartilhada, no caso do festival, com os moradores da cidade como um todo.

Para o Festival do Rio, a espetacularização e a alta visibilidade construídas no ambiente midiático são estratégias para o sucesso de seus discursos e ações. A promessa da cidade ideal, cosmopolita, global, moderna, tecnológica, pautada no clichê da “cidade maravilhosa”, é perceptível no discurso do evento, que reforça a narrativa da cidade como espetáculo.

Ao analisar os discursos do Festival do Rio a partir de suas campanhas e cartazes, observamos que a Zona Sul e as suas “paisagens naturais” aparecem como os grandes ícones do Rio de Janeiro. Imagens do Cristo Redentor, do Pão de Açúcar, da Baía de Guanabara, das praias de Copacabana e Ipanema, da Pedra da Gávea e do Morro Dois Irmãos são retratadas nas peças gráficas do festival.

Ao analisar as peças gráficas do evento, observamos que a paisagem está “enquadrada” em boa parte delas. Os ícones do cinema – películas, rolos de filme, fotogramas, janelas de projeção, câmeras de filmar – são molduras que direcionam a nossa visão para a paisagem “bonita por natureza” da cidade, apresentada aqui como uma cidade solar. Nessas peças, os quatro elementos acima descritos por Cauquelin fazem parte da composição da paisagem, de modo que a estetização da natureza, atrelada ao discurso de cidade maravilhosa, reforça um imaginário e utopia de cidade ideal.

A cidade tecnológica, conectada, do “tudo-tela” e da “tela-comunicação”, pode ser observada na identidade visual do festival de 2007, em que a imagem do Troféu do Festival (cujo nome “Redentor” refere-se a um dos ícones da cidade) é mostrada por meio da multiplicidade de formatos de enquadramentos das telas.

Os *slogans* das campanhas publicitárias do evento – “O cinema do mundo nas telas do Rio” (2000); “Rio, mais que nunca, uma cidade cinematográfica” (2001); “O Rio é coisa de cinema” (2003); “Cinema da cabeça aos pés” (2004); “O Festival é internacional. A cidade, nem se fala” (2005); “Este cenário daria um filme. Aliás, um festival.” (2006); “Cinema: o espetáculo de todas as telas” (2007); “O cinema de todos os tempos.” (2008); “Rio, momentos mágicos” (2009); “Rio, inspiração natural” (2010); “Rio, surge um grande espetáculo”(2011); “Rio e muito mais” (2012); “Todos os olhares do mundo no Rio” (2014); “Aqui você vê o mundo” (2015 e 2016) – são reveladores de uma valorização simbólica baseada na “geografia do

belo” e na imagem da cidade-espetáculo. Isto é, a cidade moderna, global, centro de acumulação (Harvey) preparado para atender aos interesses do capital internacional/empresarial. Uma verdadeira cidade-mercadoria pronta para ser consumida.

As vinhetas do festival também são um bom exemplo disso. Em 2010, por meio da visão panorâmica das araras (personagens do longa de animação *Rio*), “a bordo” de uma asa delta, fazemos um passeio pelos cenários da Zona Sul da cidade, passando pelo Cristo Redentor, pelas praias e pela Baía de Guanabara (FESTIVAL DO RIO, 2010). Imagens-clichês, produzidas pelo cineasta Carlos Saldanha, de uma visão da cidade que privilegia as paisagens naturais, construída para o estrangeiro ver.

As imagens das paisagens dos “cartões postais” do Rio de Janeiro reaparecem na vinheta de 2014, expostas através da moldura recortada pela logomarca do festival, que por sua vez remete a óculos cujo contorno possui o relevo do Pão de Açúcar, um dos ícones da cidade (BERNARDI, 2014). A cartela que informa ao espectador que “Todos os olhares do mundo [estão] no Rio” reforça a ideia da cidade cosmopolita e global, ao mesmo tempo diversa, alegre e bela. Imagens das paisagens em perspectiva da Lagoa Rodrigo de Freitas, de Copacabana, do Cristo Redentor, do Sol, dos coqueiros, da orla, do Pão de Açúcar. Para Jorge Luiz Barbosa, “a força icônica das paisagens da natureza exprime um imaginário cultural que nos domina e nos excita” (2013, p. 32).

Podemos afirmar que toda a estratégia de promoção e de consumo dos filmes se volta para uma utopia de cidade maravilhosa estetizada pela paisagem que apresenta um simulacro do real. Por meio da “marca Rio”, o festival estabelece laços afetivos com o seu público comprometido emocionalmente com o desejo de uma cidade ideal, transformada aqui em mercadoria. O discurso institucional do festival oculta as desigualdades sociais da cidade. Esse discurso institucional condiz com a imagem da cidade promovida pelo Estado e pela Prefeitura, principal patrocinadora do evento. Uma cidade global, centro de acumulação do capital que passa a ser remodelado para atender aos interesses do capital empresarial.

Há toda uma ficcionalidade do discurso e uma retórica que caminham na construção de um imaginário de uma cidade que não é vivenciada na sua realidade. Uma utopia de cidade maravilhosa estetizada pela paisagem que se apresenta como o que Baudrillard (1991) chama de simulacro do real. A cidade é narrada “como se”

fosse uma cidade plenamente desenvolvida. Não estão presentes no discurso as contradições, as desigualdades, a periferia, a violência, a pobreza, os contrastes tão presentes na vida do carioca. O festival, assim, oculta as desigualdades sociais da cidade, e busca reconectar a cidade ao mundo concreto por meio da utopia imaginária da “cidade maravilhosa”.

Porém se no discurso oficial do Festival do Rio observamos uma pactuação com a cidade num jogo de poder que remete às imagens hegemônicas da cidade, não podemos afirmar o mesmo em relação aos filmes exibidos na *Première Brasil*, principal mostra do evento. Acreditamos que exista um embate entre o modo como o Rio de Janeiro é figurado nos discursos fílmicos apresentados pelo festival e os discursos oficiais reproduzidos em suas peças promocionais. Violência, desigualdades sociais, conflitos urbanos, e uma outra geografia da cidade, representada em imagens das Zonas Oeste e Norte e das favelas, são alguns dos elementos que podemos observar nos filmes sobre o Rio que são exibidos na *première* do Festival. Que operações imagéticas estão em jogo na construção dessas narrativas?

Esse “mundo imagético mais livre e desconcertante” (XAVIER, 2004, p. 13) da imagem cinematográfica é justamente o local para o devaneio, para a contemplação. Paradoxalmente, trata-se de um mundo oposto ao da lógica mercadológica da modalidade dos festivais. Esses, por sua vez, não só contribuem para a imagem das cidades onde são realizados, mas também são referências simbólicas de identidades geográficas e territoriais. O Festival do Rio contribui para reforçar uma ideia de marca positiva do Rio de Janeiro e assim afirmar a sua singularidade frente ao mercado global. Desta forma também se posiciona num competitivo mercado de festivais de cinema. Em suma, o Festival movimenta a cidade, mantém reconhecimento internacional e afirma um Rio de Janeiro com vocação para o cinema.

Destacamos, porém, que festivais de cinema também se caracterizam como importantes espaços de resistência das cinematografias mais inventivas. São espaços de consagração da arte cinematográfica. Faz parte da natureza desses eventos exibir a novidade, a inovação do campo artístico cinematográfico. Podemos nos perguntar: de que forma as imagens fílmicas do Rio de Janeiro selecionadas para exibição no Festival do Rio também contribuem para a construção de imaginário da cidade? Que poderes estão envolvidos nesse processo?

Se por um lado o Festival do Rio contribui para a construção de uma imagem positiva da cidade “visível” no discurso oficial do Festival, por outro lado, a cidade “invisível” no discurso oficial se faz presente nos filmes selecionados para exibição na *Première Brasil*. É nessa tensão, entre a representação hegemônica da cidade e uma cinematografia pautada no desmascaramento das representações hegemônicas da cidade, que reside o nosso interesse no estudo do complexo e fascinante mundo dos festivais de cinema.

REFERÊNCIAS

- AMANCIO, Tunico. **O Brasil dos gringos: imagens no cinema**. Niterói: Intertexto, 2000.
- BARBOSA, Jorge Luiz. Paisagens da natureza, lugares da sociedade: a construção imaginária do Rio de Janeiro como cidade maravilhosa. In: SILVA, Jailson de Souza et al. **O novo carioca**. Rio de Janeiro: Mórula, 2012.
- BAUDRILLARD, Jean. **Simulacro e simulação**. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.
- BERNARDI, Heleno. **Vinheta Festival do Rio 2014**. 2014. Disponível em: <<https://youtu.be/Gc4HJhVl-Sw>>. Acesso em: 13 jan. 2015.
- CARVALHO, José Murilo de. **Os bestializados: o Rio de Janeiro e a República que não foi**. São Paulo: Companhia das Letras, 1987.
- CAUQUELIN, Anne. **A invenção da paisagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- COMOLLI, Jean-Louis. A cidade filmada. In: **Ver e poder: a inocência perdida: cinema, televisão, ficção, documentário**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.
- FESTIVAL DO RIO. **Festival do Rio 2010 - vinheta**. 2010. Disponível em: <<https://youtu.be/C2vfCtznNdQ>>. Acesso em: 13 jan. 2015.
- FREITAS, Ricardo Ferreira. **Rio de Janeiro, lugar de eventos: das exposições do início do século XX aos megaeventos contemporâneos**. Trabalho apresentado na XX Compós, Porto Alegre, 2011.
- HARVEY, David. **Cidades rebeldes: do direito à cidade à revolução urbana**. São Paulo: Martins Fontes, 2014.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência: a colisão entre os velhos e novos meios de comunicação**. São Paulo: Aleph, 2009.
- LAVILLE, Yann. Festivalization? **Cahiers d'ethnomusicologie**, n. 27, 2014.
- LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **Tela global: mídias culturais e cinema na era hipermoderna**. Porto Alegre: Sulina, 2009.
- NICHOLS, Bill. Discovering form, inferring meaning: new cinemas and the film festival circuit. **Film Quarterly**, v. 47, n. 3, p. 16-30, Spring 1994.

RODRIGUES, Flávio Lins; SANTOS, Maria Helena Carmo dos. A festivalização da cultura e da sociedade. **Revista Observatório**, Palmas, v. 3, n. 3, maio 2017.

SÁNCHEZ, Fernanda. **A reinvenção das cidades para um mercado mundial**. Chapecó: Argos, 2010.

_____. A cidade do pensamento único: desmanchando consensos [resenha]. **Revista Brasileira de Estudos Urbanos e Regionais**, n. 4, p. 101, maio 2001. Disponível em: <<http://rbeur.anpur.org.br/rbeur/article/view/60/44>>. Acesso em: 11 ago. 2017.

VELLOSO, Monica Pimenta. **As tradições populares na Belle Époque carioca**. Rio de Janeiro: Funarte, 1988.

XAVIER, Ismail. Prefácio à edição brasileira. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa. **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

EM BUSCA DE UMA MÚSICA VISUAL: duas abordagens pioneiras

Sérgio Basbaum

Há mais de duas décadas, entre derivas, idas e vindas por diversos interesses de pesquisa, tenho estado engajado na investigação dos modos de relações sinestésicas entre cores e sons. Foi essa busca que conduziu a uma pesquisa mais ampla sobre sinestesia (BASBAUM, 2002) e, em seguida, sobre as relações entre percepção, arte e tecnologia, o que tem sido o domínio que mais bem define as várias facetas de meu trabalho. Uma das questões relativas a esse território envolve o debate em torno do conceito de *visual music*, frequentemente associado às discussões sobre a sinestesia nas artes. Num texto de 1986, William Moritz propôs um recorte dos trabalhos que conceituava como *visual music*, e o fez associando essa produção à questão da espiritualidade. Esse conjunto de temas, que reúne a temporalidade da música, a plasticidade da arte abstrata – na qual vigora uma suposta autonomia da cor – e a desterritorialização proposta pela ruptura com as categorias convencionais da arte moderna (pintura, música), é recorrente em certas práticas e discursos específicos que participam do universo mais amplo da arte ao longo dos últimos séculos, e sua relação dissonante com o aspecto territorializante do pensamento disciplinar traça uma linha consistente de resistência à modernidade. Barbosa (2007) localizou muito bem a ligação entre a evocação dos sentidos no Romantismo alemão, em especial em Huysmans, e o Simbolismo francês, em que Artaud e Baudelaire escrevem abertamente sobre vogais coloridas ou multisen-

sorialidade. Mostrou assim uma conexão persistente entre uma série de procedimentos e discursos artísticos que buscaram fusão sensorial, a busca espiritual, e a resistência à fragmentação dos sentidos construída pela ciência ao longo do século XIX (BASBAUM, 2009).

A grande exposição organizada pelo Hirshhorn Museum and Sculpture Garden, em Washington, e pelo The Museum of Contemporary Art, em Los Angeles, em 2005, que levava o nome de Visual Music, retoma todas essas relações de base, assumindo, porém, uma definição a mais ampla possível do conceito, ali estendido a diversas formas de arte visual abstrata que de algum modo pudessem ser relacionadas à música, bem como a um recorte abrangente do cinema experimental, que chega a incluir, por exemplo, os filmes de Stan Brakhage, que são absolutamente silenciosos, mas apresentam imagens quase sempre sem referente definido – de tal modo a se imporem antes por uma plasticidade particular que marca o estilo desse cineasta –, dispostas no tempo, daí serem consideradas, de algum modo, musicais (BROUGHNER et al., 2005). A mostra incluiu também artistas contemporâneos que, sem necessariamente recorrerem às imagens dinâmicas, têm a experiência da música como um referencial, tais como Pierre Huygué ou Jim Hodges (WISEMAN, 2005). Ainda que eventualmente pareça por demais aberta, essa posição é, ao menos, muito mais produtiva: em vez de buscar uma definição capaz de estabelecer, do Olimpo do pensamento crítico, uma fronteira clara entre aquilo que seria *visual music* e as inúmeras formas e práticas audiovisuais e instalativas contemporâneas associáveis a esse conceito por meio de piruetas conceituais diversas – que constituem o exercício do pensamento possível –, é muito mais interessante resguardar o espaço vivo da diversidade, e deixar que as obras que reivindicam esse conceito façam construir o seu sentido; ou, ainda, que os trabalhos teóricos e/ou curatoriais que o cortejam o signifiquem ou ressignifiquem. É uma posição também mais consistente no que diz respeito à história da arte. Tome-se como exemplo a música: após John Cage ter desmontado as definições que sustentavam o cânone composicional da música ocidental – e isso já faz um bocado de tempo –, incluindo, por exemplo, o silêncio, o ruído e o acaso, faz pouco ou nenhum sentido dizer, por definição, o que é ou não é música. Mesmo que se tome como “música” tudo aquilo que proponha relações entre som e silêncio dispostas, de algum modo, numa experiência do tempo, trabalhos das últimas décadas, tais como os *Four senses multisensory concerts*, da artista neozelandesa Raewyn Turner (2002) – que realizam de algum modo a experiência da música inteiramente à revelia da antinomia som-silêncio (LEWIS-BROOKS, 2004) –, ou, ainda, a afirmação do artista brasileiro Hélio Oiticica (1986), “o que faço é música”,

tornam perda de tempo sustentar quaisquer posições mais restritivas em relação à categorização de campos artísticos, sem exibir sintomas de nostalgia modernista. Assim, no que diz respeito à *visual music*, trata-se muito mais de olhar para o conjunto dos trabalhos que reivindicam o conceito, ou com ele dialogam de um ou vários modos, e ver de que forma eles permitem atribuir um sentido menos ou mais abrangente a práticas artísticas relativamente recentes – à parte as várias propostas de “color-organs” que surgiram nos séculos XVIII e XIX. Ou, ainda, de verificar o que a escolha desse conceito permite entender numa variedade de proposições artísticas modernas ou contemporâneas.

Assim, se é o caso de se buscar compreender a potência do conceito de *visual music*, um caminho possível é buscar artistas que, tendo assumido abertamente, e pioneiramente, tal conceito em suas práticas, a partir de ferramentas tecnológicas e conceituais bastante diversas, desenvolveram abordagens teóricas de maior fôlego, e soluções técnicas tão ricas, a ponto de terem tomado a dimensão de livros, verdadeiros tratados com descrições detalhadas de reflexões estéticas e procedimentos técnicos originais. Aqui, me refiro especificamente a dois singulares artistas norte-americanos, John Whitney Sr. (1917-1995) e Ronald Pellegrino (1940-), que reivindicaram, cada qual a seu modo, e de maneira bastante elaborada, praticarem uma música visual. Por meio de uma breve apresentação comparativa de algumas de suas ideias, gostaria também de dar uma pequena contribuição ao crescente debate sobre as estéticas sinestésicas, às quais a *visual music* é sempre associada. Além disso, ambos são, de diferentes modos, importantes referências para minhas próprias práticas artísticas, especialmente nos trabalhos realizados no período 2012-2015 sob o nome Pantharei (com Wilton Azevedo) e os trabalhos correntes com o coletivo [:a.cinema:] (com Dino Vicente e Rodrigo Gontijo). As inúmeras tensões que o esforço teórico desses artistas abre, em relação às suas trajetórias, e em relação à cena contemporânea – tanto no que diz respeito aos discursos de arte e tecnologia, arte e ciência, bem como aos grupos que vêm praticando *live cinema* –, merecem ainda um trabalho mais extenso, e não cabem no escopo deste capítulo. O que faremos aqui é somente roçar a ponta de um *iceberg*, apontando algumas questões que parecem especialmente interessantes quando olhadas a partir de nossa circunstância atual.

Segundo seu próprio relato, John Whitney Sr. (1917-1995) tornou-se obcecado pela expressão visual das formas musicais durante uma viagem à Europa, na juventude, que tinha como principal objetivo estudar música com professores europeus (WHITNEY, 1980). De volta para casa, com Schoenberg e com as questões da harmonia europeia em sua bagagem intelectual, foi um dos protagonistas da cena do filme experimental na Califórnia, sobre a qual emanava, em alguma medida, a presença do genial animador alemão Oskar Fischinger (1900-1967), que imigrara para os EUA na década de 1930, fugindo do nazismo. John Whitney Sr. e seu irmão mais novo, James (1921-1982), desenvolveram obras audiovisuais que atravessam mais de quatro décadas, desde o início dos anos 1940 até o início da década de 1990. Esses filmes e vídeos, de qualidade muito singular, tornaram-se uma referência em termos de música visual; e, devido a seu grande efeito estético, bem como suas inovações e virtuosismo técnico, obras como *Matrix I*, *Matrix II* (1971), *Arabesque* (1975) ou *Moon drum* (1991) adquiriram um estatuto quase lendário entre aqueles que se entendem praticantes dessa jovem forma artística – seja lá como se venha eventualmente a defini-la.

Embora classificados como filmes abstratos, Whitney recusa o emprego dessa designação para descrever o desenvolvimento visual de seus filmes:

[...] eu me oponho à palavra “abstrato” porque ela contribui para uma ênfase equivocada no objeto que se move e assim obscurece a ideia de movimento dinâmico como padrão dinâmico. A dinâmica me interessa no sentido de que música é movimento, movimento tonal, movimento de acordes. Aqui, o que está em causa não é a abstração. Qualquer imagem deve ser um veículo efêmero de padrões de movimento. Dentro de seus limites de massa e inércia, aqueles que dançam também performam padrões “musicais” de movimento, e, obviamente, o corpo humano nada tem de abstrato (WHITNEY, 1980, p. 43).

Nada mais concreto do que o acontecimento da imagem: “Ces’t ne pas une image juste; ces’t juste une image”, dizia o célebre aforisma de Godard, em *Le vent d’est* (1970). No caso de Whitney, é justo o movimento. Trata-se, assim, de buscar padrões de movimento que não representam senão a si mesmos, ao seu acontecimento, dentro do que se poderia considerar uma aspiração concretista.

Seguindo esse princípio, Whitney buscou circunscrever um domínio de elementos que servissem à arquitetura da composição, da mesma maneira como o alfabeto ou os doze tons da escala cromática servem a infinitas combinações. Os elementos visuais dinâmicos na tela deveriam mover-se de modo a estruturar uma experiência emocional do tempo, “dar forma ao tempo”, do modo como o faz a música, conduzindo o ouvinte por um fluxo de emoções cuja chave é jogar com “as expectativas que emergem de momento a momento”: “somente movimento estruturado gera emoção” (WHITNEY, 1980, p. 43):

O problema, então, de uma arte visual do movimento está centrado na mesma forma de engajamento vital: o diálogo entre o compositor e qualquer um que responda a seu trabalho está amarrado de algum modo a este jogo de dar e tirar, passo a passo no tempo. É a isso que chamamos “dar forma ao tempo”. “A música é uma arte temporal no sentido de que, nela, o tempo se revela à experiência” (WHITNEY, 1980, p. 45).

Aqui, como em toda a sua reflexão teórica, Whitney vale-se da teoria da Gestalt sonora de Viktor Zuckerkandl, para formular a questão nos termos de uma relação clássica entre artista e espectador: o autor determina o horizonte perceptivo daquele que frui a obra, instalando uma troca unidirecional entre *autor-compositor* e *ouvinte* (no caso, *ouvidente*) que traz também traços de uma aspiração à universalidade idêntica àquela do compositor romântico: “Observo que a ação entre uma bailarina e a música, ou os gestos de um maestro, demonstram que razões matemáticas que conduzem a harmonia possuem um componente visível de tensão ressonante. A percepção harmônica é um fato inato da vida” (WHITNEY, 1994, p. 48). Ou ainda: “A hipótese a que chamo harmonia diferencial deriva da ideia de que as progressões de razões matemáticas tanto quanto os padrões da harmonia tonal es-

tão no coração da nossa percepção do tempo como estrutura estética” (WHITNEY, 1994, p. 48).

No catálogo da exposição do Hirshorn Museum, o nome da família Whitney parece pairar por sobre todo o amplo espectro de realizações artísticas ali expostas. Do filme em celuloide à computação gráfica, Whitney Sr. foi um pioneiro e inovador incansável na busca, desenvolvimento e exploração de novas soluções técnicas. É curioso, assim, notar a persistência de grande conservadorismo estético em seus textos. Por um lado, em virtude do peso que o conceito de harmonia tem em todo o seu edifício estético, há o persistente elogio às virtudes da música dos séculos anteriores e dos padrões consagrados de gosto que a arte do vídeo deve perseguir:

Utilizar a escala cromática para concatenar reflexões tonais sobre a afirmação da tonalidade – no momento exato – é a forma como Debussy, assim como tantos outros compositores, conferiu elegância à forma do tempo. [...] Há um abismo de qualidade e atitude: Debussy reside no ápice de uma grande época. A ‘arte’ dos pixels de fóforo colorido ainda está para começar. [...]

A história da pluralidade das escalas musicais [...] deveria nos servir para recordar as redundâncias da cultura. Haverá provavelmente muitos inícios até que a arte do vídeo se iguale à maturidade da música, ao estilo e invenção de Debussy, ou da música dos séculos anteriores (WHITNEY, 1980, p. 86).

Por outro, uma surpreendente dificuldade de compreender outras possibilidades da arte a partir do esgotamento da Modernidade, nos anos 1960, faz com que se encontrem em seus textos afirmações desconcertantes, tais como o modo como se refere à vanguarda do cinema nova-iorquino:

Esse tipo particular de cineasta – diferentemente do ator ou diretor de filmes comerciais – foi adotado por um grupo que tinha satisfação em permanecer relegado ao *underground*. Tornou-se um *underground* de filmes, cineastas e público. O

público *underground* cresceu porque alguns filmes *underground* logo viraram sinônimo de cenas pioneiras de sexo, sem qualquer sinal de roupa íntima. Apesar de certo falso ultraje, esse *underground* teve sua medida de sucesso: influenciou o modo dos filmes comerciais tratarem de sexo e até mesmo influenciou o *design* de algumas coisas pouco interessantes na televisão (WHITNEY, 1980, p. 33).

Ou em relação ao legado cageano (um conflito anunciado logo na dedicatória de *Digital harmony*, diga-se de passagem): “A reação recente da arte – antimétrica, antiarte, o empenho de John Cage em provar que mesmo o ranger de uma cadeira conhece estrutura, sendo, portanto, 'música' – tudo isso se tornou ainda mais tedioso e inapropriado” (WHITNEY, 1980, p. 33).

Ou, ainda, à vanguarda da música eletrônica:

[...] alguns compositores em busca de novos materiais começaram a compor com fita magnética e sintetizadores eletrônicos: mas as suas composições “novas” eram frequentemente imobilizadas pela perda de controle estrutural harmônico. Notas sustentadas, monomelódicas, e movimentos lentos e cansativos tornaram-se clichês que frequentemente dominaram a música eletrônica a partir da metade do século XX (WHITNEY, 1980, p. 43-44).

Assim, a principal convicção que subjaz à prática e à poética de John Whitney é a de que relações matemáticas arquetípicas, descritas por Pitágoras a partir da vibração de cordas simples, e que tomaram posteriormente a forma de acordes na música ocidental, poderiam ser expandidas ao domínio da luz, organizando os movimentos dos *pixels* na tela do computador, criando assim uma harmonia digital:

Progressões e transfigurações sonoras, e agora visuais, geram por vezes forças de incrível ressonância. São forças que constituem as nascentes dos grandes rios de potência emocional com que as pessoas têm prazer ao ouvir música. Sem essa dinâmica estruturada da harmonia, todo o resto é mera bateria.

Ainda assim, uma bateria exige que suas peças estejam afinadas (WHITNEY, 1994, p. 49).

A reivindicação whitneyana é, assim, por uma síntese de som e cor tornada possível pelo domínio dos movimentos, matematicamente calculados, dos *pixels* nas telas de computador, que permitem ao compositor trabalhar – por meio de sua própria ferramenta de *software* dedicado – na manipulação simultânea dos códigos relativos aos elementos sonoros e ao movimento dos elementos visuais – compondo padrões de movimento de formas “puras” descritos como *visual music*, até então inéditos e que o computador torna imagináveis. Como resultado, Whitney descreve seu próprio trabalho de luz e som como “pintura sobre água”: um “dueto de complementaridade audiovisual”. Apesar de aparentemente simples, o conceito de “complementaridade” proposto por Whitney é um divisor de águas naquilo que pode ser chamado de “tradição” da *visual music*, ou ainda, da linhagem histórica dos trabalhos e procedimentos artísticos que são associados a esse conceito – nos casos consagrados dos filmes de animação de Fischinger, ou das *performances* em *Lumia* de Thomas Wilfred, por exemplo, o que se fizera até então fora sobrepor imagens a sons, ou manter as imagens abstratas em movimento em seu mundo próprio. Interessante notar que a meticulosa metodologia de Whitney, formalizada em programa computacional – que se torna então seu instrumento principal de trabalho –, não define qualquer critério específico para as relações entre as cores e os sons, mantendo o uso da cor como um território aberto e informalizado no escopo de seus procedimentos criativos.

Mais do que isso, também é importante notar que todas as relações matemáticas entre as frequências sonoras que permitiram o desenvolvimento da harmonia tonal, sobretudo a partir do século XVIII, são deveredoras dos ajustes determinados pelo sistema de afinação temperada. Isso significa que todo desenvolvimento formal da composição musical tonal baseada em notação convencional, na era dominada pelo pianoforte, não pode mais reivindicar quaisquer relações essenciais, eternas, com a natureza física do som, mas deve admitir que a música ocidental tem a marca inescapável da sua história cultural, inscrita já na definição da escala cromática de doze tons. Ora, poder-se-ia dizer, parafraseando André Bazin, que o temperamento foi o pecado original da música ocidental. Isso significa que, para alcançar o Éden de pureza e espiritualidade reivindicado por Whitney, onde natureza e cultura se fundem num único todo, uma única dinâmica temporal normatizada por um jogo fundado em razões matemáticas pitagóricas, seria preciso retornar à música modal e, assim,

abrir mão da noção de tonalismo, bem como dos desenvolvimentos harmônicos daí derivados.

De fato, nos grandes filmes dos irmãos Whitney, quando é feita a opção por música não ocidental, o resultado é evidente: o tempo deixa de ser uma narrativa e se torna um lugar, evidenciando os vínculos históricos entre narrativa e tonalismo, e a pertença deste último à órbita do pensamento textual na Galáxia de Gutemberg. Isso fica especialmente experienciável quando se comparam esses filmes àqueles em que Oskar Fischinger anima formas abstratas sobre composições tonais ocidentais do século XIX e início do século XX.

Olhando-se retrospectivamente a ampla obra de John Whitney a partir dos desdobramentos contemporâneos da arte e do audiovisual – e também da tecnologia –, há um conjunto de questões inescapáveis, envolvendo a vocação para a criação e o uso virtuosístico de ferramentas tecnológicas, desde computadores analógicos, nos anos 1940-1950, aos trabalhos digitais pioneiros, a partir dos anos 1960. Esse talento inegável e a facilidade para a inovação – tão preciosa hoje em dia – vêm, entretanto, embalar um pacote conceitual desconcertante, que não apenas está preso a modelos da pintura e da música do século XIX, a uma certa noção modernista de autor já amplamente questionada nos anos 1950, e a ideias de beleza convencional dificilmente sustentáveis no circuito de arte contemporânea. Sobretudo, sua crítica conservadora à vanguarda nova-iorquina trai, de certo modo, os vínculos ideológicos entre certa produção de arte tecnológica e a modernidade, um vínculo com noções de sujeito, obra, beleza, razão e experiência estética dificilmente sustentáveis no contexto contemporâneo.

DA MÚSICA À LUZ: RON PELLEGRINO

Da sua parte, Ronald Pellegrino iniciou sua vida artística como compositor no contexto da música eletrônica de vanguarda dos anos 1960. Com um *background* sólido em composição musical e familiaridade com os desenvolvimentos das vanguardas europeias anteriores e posteriores à II Guerra Mundial – além de estar sintonizado com os ganhos da revolução cageana, em relação a qual Whitney manteve distância crítica, senão irônica –, somados a grande empatia pelos sintetizadores analógicos, Pellegrino envolveu-se e emergiu como artista na atmosfera criativa da Califórnia dos anos 1960. Seus projetos rapidamente expandiram-se na direção de *happenings* músico-visuais e trabalhos multimídia – inclusive há passagens colaborativas com a compositora brasileira Jocy de Oliveira –,

para finalmente resultarem em um universo pessoal muito singular de luz e som, por meio da combinação de sintetizadores analógicos e *lasers*. Seu trabalho, que evoluiu conceitualmente como uma combinação de arte, tecnologia e espiritualidade californiana, abrange diversos formatos, inclusive trabalhos com filme e vídeo. Mais recentemente, avançou para o uso de *tablets* e ferramentas contemporâneas. Em 1983, Pellegrino lançou o livro *The electronic arts of sound and light*, um projeto ambicioso, onde procura apresentar em detalhes seus conceitos, técnicas, e uma visão espiritual das possibilidades da *visual music*. O livro pode ser lido como uma espécie de estado da arte das técnicas disponíveis a compositores de música eletrônica no início da década de 1980, bem como suas técnicas e práticas com filme e seu sistema com lasers, tudo isso batido em um *milk-shake* de discursos espirituais e científicos, envolvendo meditação, estética, física quântica, cibernética e teoria de sistemas. A densidade de tal *background* não é trivial e não deve ser desconsiderada, pela coerência e organicidade com que flui através do texto.

O primeiro capítulo, que faz uma síntese bastante abrangente de um século de música com instrumentos eletrônicos, em especial cobrindo a história dos sintetizadores, pode servir de referência a qualquer pesquisa. O que se depreende de tal retrospectiva é a capacidade de Pellegrino em compreender as técnicas, a importância estética e a riqueza sonora das variadas aventuras com sons eletrônicos ao longo do século XX. Dos experimentos cageanos à música concreta e eletrônica europeia, da música serial de Milton Babbitt às gravações de Walter (Wendy) Carlos com sintetizadores Moog, passando pelos primeiros experimentos com computadores e seus desenvolvimentos posteriores – bem como um número expressivo de outros nomes –, nada escapa ao amplo mapeamento em meio ao qual Pellegrino procurará situar seu trabalho e suas técnicas. A visão geral é de otimismo e fascínio com as possibilidades estéticas abertas pela tecnologia, característicos do ambiente californiano dos anos 1960:

Dado que o processo criativo é essencialmente dinâmico e dialético, não é estático e é afetado pela experiência, a inspiração inicial de um artista, na forma de uma ideia vaga, pode ser auxiliada em sua evolução em busca de maior definição e completude, pela potência experimental dos instrumentos eletrônicos. Quanto maior a potência, a flexibilidade, o escopo e a versatilidade de um sistema,

maior a possibilidade de descobertas acidentais e seu desdobramento em novos *insights*, direções e inspirações (PELLEGRINO, 1983, p. 25).

Assim, ao contrário do rigor metódico que caracteriza a busca de Whitney por sua harmonia digital, a postura de Pellegrino é a do músico que brinca com seus instrumentos livremente, atrás de uma descoberta acidental que abra caminhos estéticos. Não é equívoco dizer que essa é uma marca, não exclusiva, mas característica do instrumentista e do artista *performer*. Os demais capítulos detalham seus procedimentos técnicos com filme, sintetizadores e *lasers*, até concluir com reflexões sobre composição que reúnem referências que vão desde os filósofos norte-americanos Suzanne K. Langer e John Dewey, e o físico norte-americano Fritjof Capra aos gurus espirituais indianos Jidu Krishnamurti, Baghwan Shree Rajneesh (hoje conhecido como Osho) e o matemático e místico russo P. D. Ouspensky, com quem fecha o livro:

A arte se baseia em compreensão emocional, no sentimento do Desconhecido que está por trás do tangível e do visível, e na força criativa, isto é, a força de reconstruir o visível e o audível forma as sensações, sentimentos, visões, humores e, especialmente, uma certa sensação fugidia, que é, de fato, o sentimento de interconexão harmoniosa e unidade com todas as coisas, e o sentimento das “almas” das coisas e fenômenos (OUSPENSKY, apud PELLEGRINO, 1983, p. 248).

A revolução digital cobrou um preço caro aos processos desenvolvidos por Pellegrino. A chegada do computador pessoal e a consagração dos sintetizadores digitais compatíveis com o protocolo MIDI tornaram, da noite para o dia, seu ferramental técnico – desenvolvido através de anos de pesquisa, dos quais o livro dá testemunho – aparentemente obsoleto. Também o ambiente cultural dos anos 1980 tinha pouco interesse pelo tipo de espiritualidade *New Age* das décadas de 60-70. (A mim, sempre chamou a atenção o fato de que, num ambiente gigantesco como o da *web*, não tenha encontrado nunca referências ou quaisquer comentários escritos sobre o seu trabalho – apenas Jocy de Oliveira, no livro *Dias e caminhos, seus mapas e partituras* (1983), faz menção a seu encontro com Pellegrino.) Tampouco o registro de *performance*, nos anos 70, era algo tão simples como se tornou

após as câmeras digitais. Ainda assim, apesar de não ser nem de longe um artista tão influente quanto o quase mítico John Whitney Sr., as contribuições pioneiras de Pellegrino estão sendo agora reconhecidas. Diversos trabalhos apresentados na conferência *Understanding Visual Music*, em Brasília, em 2015, mostraram direções e imagens que podem ser facilmente relacionadas aos percursos percorridos por Pellegrino décadas atrás, em seus trabalhos com *lasers* e figuras dinâmicas Lissajous, por exemplo. Como notado pelo principal organizador das UVM, o compositor argentino Ricardo Dal Farra, numa conversa recente, o nome de Pellegrino “tem estado presente desde que a conferência foi criada”.

Pertencente a uma geração posterior de artistas norte-americanos, Pellegrino (1983, p. 16) reconhece a importância dos filmes de Whitney para seu próprio projeto estético: “Aqueles que tiveram a oportunidade de experienciar os filmes de John Whitney sabem o que significa *visual music*”. Sua obra, entretanto, caminhou numa direção bem distinta dos projetos fílmicos ou digitais meticulosamente roteirizados e realizados dos irmãos Whitney, abraçando uma noção radical de composição em tempo real, ou “música emergente”. “Composição em tempo real é a atividade de convencer ondas a se tornarem partículas, respeitando, porém, a sua liberdade de mudar de estado imediatamente, de acordo com as condições gerais do campo” (PELLEGRINO, 1983, p. xi). E, bem mais adiante:

Tempo real é o perpétuo agora. É o único aspecto do tempo que temos certeza de conhecer. É o resultado da interseção de uma infinidade de esferas de espaço-tempo em expansão/contração que tecem a fibra do espaço-tempo. Momento está relacionado à realização das possibilidades de um perpétuo agora (PELLEGRINO, 1983, p. 207).

Aqueles familiarizados com as técnicas de meditação ensinadas há séculos pelas escolas filosóficas e pela espiritualidade orientais rapidamente identificam seus traços aqui. De fato, para Pellegrino, a música é essencialmente uma ferramenta de energia cósmica:

A música é um articulador e um transpositor de ondas que emanam do centro de campos individuais. Dependendo de sua transparência relativa, esses campos podem funcionar como lentes que focam e organizam a energia cósmica em formas

vivas que ajustam continuamente suas características de acordo com o estado corrente do campo coletivo (PELLEGRINO, 1983, p. xi).

Entre as direções que Pellegrino investigou, a meu ver – uma vez que não conheço registros das *performances* de sua Real* Electronic Orchestra –, os trabalhos mais surpreendentes são os seus exercícios com *laser* e sintetizadores analógicos. Esses exercícios improvisativos em seu estúdio caseiro estão bem registrados no conjunto de DVDs *Pythagoras & Pellegrino in Petaluma* (2003), quando exhibe seu domínio singular na execução de formas com *laser*, num contexto no qual som e luz derivam das mesmas razões matemáticas, resultando naquilo que chama de “um jogo de harmônicos”:

Duas ondas viajando em paralelo numa razão baseada em relações de múltiplos de números inteiros proveem à música com seus intervalos comuns, estruturas de construção harmônica tais como o uníssono (1:1), a oitava (2:1), a quinta justa (3:2), a quarta justa (4:3), a terça maior (5:4), a terça menor (6:5), a sexta maior (8:5), a sétima menor (9:8), a sétima maior (15:8), a segunda maior (9:8) e a segunda menor (16:15) [...] Isso vale tanto para o som como para as formas de luz (PELLEGRINO, 1983, p. 189-190).

E ainda: “[...] a arte eletrônica da luz está enraizada no mesmo campo da arte dos sons eletrônicos; trata-se do campo das relações de transformações harmônicas e dinâmicas de ondas” (PELLEGRINO, 1983, p. 189-190).

Novamente Pitágoras. Assim, como em Whitney, trata-se de relações pitagóricas comandando a gênese de um universo no qual som e luz estão íntima e completamente integrados. Entretanto, a ênfase que coloca sobre a formalização da composição é menos severa; sua concepção de arte, muito mais aberta e, sobretudo, experiencial:

A prática da composição é menos o estudo e a aplicação de técnicas físicas e conceituais do que o cuidado e cultivo de uma inclinação universal pela exploração, observação e experiência. As artes eletrônicas de som e luz estão inquestionavelmente

na esfera das artes experimentais e provavelmente permanecerão aí nos anos vindouros. Nessa condição, elas demandam grandes períodos de *performance* livre, brincadeira e experimentação, extensões protocomposicionais de voos de imaginação livres (PELLEGRINO, 1983, p. 211).

Como resultado de sua postura improvisativa, e da composição como um processo de formas emergentes, muitas vezes resultado de interação coletiva, Pellegrino deriva implicações políticas de seu processo criativo, e a “composição em grupo, em tempo real, funda-se no fenômeno da organização interna de microssociedades”:

Cada composição se desenvolve da interação harmoniosa dos compositores e *performers* em ação. Um evento único, não precível, emerge de uma consciência de grupo que, idealmente, dissolve egos individuais. O processo de grupo encoraja mudanças políticas profundas, sempre interpersonais; a mudança vem quando há necessidade que ela exista [...] (PELLEGRINO, 1983, p. 211).

Como resultado, os papéis convencionais estabelecidos pela arte ocidental até a modernidade se dissolvem numa situação absolutamente distinta:

Aprende-se a observar e a escutar com grande atenção aos detalhes, já que é o ambiente como um todo que instrui à ação. Aprende-se a parar de tocar quando a cadeia de ideias se exaure. *Este processo ensina o participante a assumir simultaneamente os três papéis essenciais na música – compositor, performer e espectador; o maestro se torna a interação entre estes três papéis* (PELLEGRINO, 1983, 247, grifo meu).

Ainda que não inclua explicitamente o espectador (o parágrafo acima se refere ao *performer*), a ênfase na circunstância, no risco performático do acontecimento único, e a primazia da experiência acabam por fazer valer local e tempo específicos do ato criativo, colocando, em termos especifica-

mente conceituais, a concepção de música visual de Pellegrino num terreno já à parte em relação ao legado das vanguardas modernas, em condições de oferecer um diálogo muito próximo com diversos coletivos de *live cinema* atuantes na cena urbana contemporânea.

CONCLUSÕES

O ponto surpreendente, quando se olha para o conjunto da obra desses artistas e sua relação com a questão da sinestesia som-cor, é que, partindo de pontos completamente diferentes, ambos entendem que o trabalho com luz e som deve ser estabelecido em bases matemáticas comuns, de um modo que possa resultar num todo genética ou estruturalmente dinâmico e integrado (ainda que, no caso de Pellegrino, sua relação com a matemática pitagórica se dê a partir da experiência performática com os harmônicos, tornando-se, dessa forma, mais vivencial). Assim, apesar de não serem eles mesmos sinestetas no sentido que a psicologia e a neurociência hoje atribuem a esse termo, o que criam são universos sinestésicos pessoais. E ambos partilham uma aspiração de ascese espiritual que atravessa grande parte dos trabalhos que vêm sendo, ao longo das últimas décadas, associados a uma estética da sinestesia, ou *sinestética*.

Certamente, não é fácil ser um pioneiro. Como resultado de seu meticuloso acabamento, os trabalhos de John Whitney Sr. lhe garantiram um impacto duradouro sobre as pesquisas em cinema experimental e em *visual music*. Entretanto, os riscos e o caráter performático da composição em tempo real, que conduzem inevitavelmente a trabalhos mais exploratórios e menos acabados, criam uma complexidade estética que aponta para o futuro.

Assim, se os trabalhos audiovisuais abstratos contemporâneos certamente são devedores, em maior ou menor medida, do legado de Whitney, é preciso reconhecer que o compromisso obstinado de Ron Pellegrino com o momento sagrado da criatividade em tempo real, embora muito menos documentado, antecipa muitas questões enfrentadas hoje pelos coletivos que experimentam com as possibilidades da improvisação audiovisual. Essa é uma marca evidente nos trabalhos nos quais estive engajado nos últimos anos.

Num certo sentido, e sem ter a leviandade de negar nem a sua originalidade, nem o evidente domínio que Whitney conquista em relação à construção do sentido da experiência do tempo por meio de sua harmonia digital, seu tempo é, no fim das contas, *a imaginação de um*

tempo pitagórico, e o modo como o trabalho se torna a atualização de um rigoroso cálculo matemático dá a seus vídeos um certo caráter de extraordinária pureza que os aproxima (sem que se reduzam a tal) de serem a expressão estética daquilo que tenho chamado de *utopia digital*: a criação de *mundos sem ruído* (BASBAUM, 2016). Nessa chave, os filmes analógicos realizados por seu irmão James, tais como *Yantra* (1950-1957) ou *Lapis* (1963-1966), ainda que não sejam expressão acabada das relações pitagóricas tomadas por John como fundamentos das construções de tensão e relaxamento próprias à harmonia tonal, e que lhe permitem desenhar a experiência do tempo, emergem como realizações de uma estética sinestésica verdadeiramente avassaladora, ganhando em poética o que perdem em virtude da precisão digital, o que não cabe no escopo deste capítulo discutir.

Por outro lado, Pellegrino, ao manter, em suas *performances* com *lasers* e sintetizadores, bem como em suas *performances* coletivas, verdadeiros rituais de criação em tempo real – sobretudo com a Real* Electric Symphony, mas também em suas improvisações individuais com seu sistema de sintetizadores analógicos e *lasers* –, avança para um território muito mais aberto e indeterminado. Essas características, se por um lado tornam seu trabalho eventualmente menos palatável para um senso comum que eventualmente busque na *visual music* os sonhos matemáticos bem comportados de um Whitney, por outro antecipam procedimentos hoje praticados amplamente por grupos de improvisação audiovisual que exploram estética *noise* e imagens editadas em tempo real, abstratas ou não.

REFERÊNCIAS

- HERNÁNDEZ BARBOSA, Sonsoles. Del Romanticismo al Simbolismo: orígenes del pensamiento sinestésico en las artes. In: CONGRESO INTERNACIONAL DE SINESTESIA, CIENCIA Y ARTE, 2., 2007, Granada. *Actas...* Granada: Fundación Internacional Artecittà, 2007.
- BASBAUM, Sérgio Roclaw. **O primado da percepção e suas consequências no ambiente midiático**. São Paulo: Intermeios/Fapesp, 2016.
- BASBAUM, Sérgio Roclaw. **Sinestesia, arte e tecnologia**: fundamentos da cromossonia. São Paulo: Annablume/Fapesp, 2002.
- BASBAUM, Sérgio Roclaw. **Synesthesia and culture**: synesthetic experience and the instalation of modernity. In: CONGRESO INTERNACIONAL DE

- SINESTESIA, CIENCIA Y ARTE, 3., 2009, Granada. **Actas...** Granada: Fundación Internacional Artecittá, 2009.
- BROUGHER, Kerry et al. (Orgs.). **Visual music: synesthesia in art and music since 1900.** Los Angeles: The Museum of Contemporary Art, 2005.
- LEWIS-BROOKS, A. Interactive painting: an evolving study to facilitate reduced exclusion from classical music concerts for the deaf community. In: INTERNATIONAL CONFERENCE FOR DISABILITY, VIRTUAL REALITY & ASSOCIATED TECHNOLOGIES (ICDVRAT 2004), 5., 2004, Oxford. **Proceedings...** Oxford, 2004.
- OITICICA, Hélio. **O q faço é música.** Depoimento Hélio Oiticica; texto Mário Pedrosa, Guy Brett; direção Regina Boni; curadoria Lygia Pape, Luciano Figueiredo, Waly Salomão; coordenação de produção Sylvinha Tinoco, Sofia Carvalhosa; fotografia Andreas Valentin, Ivan Cardoso, Desdemone Bardin, Eduardo Viveiros de Castro, John Goldblatt, Maurício Cirne. São Paulo: Galeria de Arte São Paulo, 1986.
- OLIVEIRA, Jocy. **Dias e caminhos, seus mapas e partituras.** Rio de Janeiro: Imprima, 1983.
- PELLEGRINO, Ronald. **Pythagoras & Pellegrino in Petaluma.** Petaluma: Edição do Autor, 2003. 2 DVDs.
- PELLEGRINO, Ronald. **The electronic arts of sound and light.** New York: Van Nostrand, 1983.
- MORITZ, William. Abstract film and color music. In: TUCHMAN, Maurice (Org.). **The spiritual in art: abstract painting 1890-1985.** Los Angeles: Los Angeles County Museum of Art, 1986.
- TURNER, Raewyn. **Four senses concerts.** 2002. Disponível em: <<http://raewynturner.co.nz/2010/05/four-senses-multisenses-concerts-2002>>. Acesso em: 7 set. 2017.
- WHITNEY, John. **Digital harmony: on the complementarity of music and visual art.** Peterborough: Byte-Books, 1980.
- WHITNEY, John. To paint on water: the audiovisual duet of complementarity. **Computer Music Journal**, v. 18, n 3. Cambridge, MA: MIT Press, 1994.
- WISEMAN, Ari. Expanding the synesthetic paradigm. In: BROUGHER, Kerry et al. (Orgs.). **Visual music: synesthesia in art and music since 1900.** Los Angeles: The Museum of Contemporary Art, 2005.

ALÉM DA VISÃO: *Haptic field* e atmosferas de toque

Chris Salter
(trad. Gabriel Menotti)

No mundo moderno, a arte é opressivamente visual. Seja ela considerada um belo objeto, um trabalho genial, um artefato histórico, uma revelação criativa, uma *commodity* valiosa, ou uma afirmação política, a obra é sempre supostamente dirigida aos olhos.

David Howes e Constance Classen

Por causa da notável extensão e variabilidade das práticas visuais, muitos comentaristas foram tentados [...] a afirmar que certas culturas ou eras foram “oculocêntricas” ou “dominadas” pela visão. Para eles, o que parece ser uma função da nossa fisiologia ou evolução pode ser mais bem compreendido em termos históricos, levando frequentemente à óbvia conclusão de que podemos reverter os efeitos dessa dominação. As evidências antropológicas das radicais variações de nossa mistura intersensorial entre diferentes culturas viriam a encorajar esse resultado.

Martin Jay

A configuração particular do discurso visual contemporâneo é tal que o visual é compreendido como revelador: transparência, clareza e verdade.

Peter Lunenfeld

Entre os diversos sentidos, qual modalidade comanda nossa percepção? Muitos responderiam rapidamente que, por meio do órgão do olho, é a visão que se faz dominante; o sentido que mais se aproximaria da iluminação e do ser. Da escuridão ilusória das sombras na caverna de Platão à crença de que “ver” o mundo equivale a “conhecê-lo” segundo diversas “técnicas do observador” (como escrito por Jonathan Crary), a visão parece predominar no nosso universo cognitivo. “O olho”, como afirmou o filósofo Martin Jay, “foi há muito reconhecido como mais do que um receptor passivo de luz e cor. Ele também é o mais expressivo dos órgãos sensoriais, competindo apenas com o tato” (1993, p. 39). De fato, para Jay, o olho não é apenas a “janela da alma”, como também um espelho dela.

Essa abordagem *oculocêntrica*, entretanto, não permanece incontestável. Seja na filosofia, na sociologia, na arte ou mesmo na neurociência, se nota um lento crescimento de argumentos e mesmo de experimentos empíricos que buscam demonstrar que nenhum sentido predomina sobre os outros. No que se chama cada vez mais de “intersensorialidade”, os sentidos se encontram dinamicamente emaranhados em malhas socioculturais não apenas de significância e sentido, como também de sensações. Na descrição do antropólogo David Howes,

a intersensorialidade se refere à inter-relação e/ou transmutação dos sentidos, que pode tomar várias formas, tais como a) cooperação/oposição; b) hierarquia/igualdade; c) fusão/separação; e d) simultaneidade/sequencialidade. Podemos pensar em cada um desses pares como um *continuum* (2013).

Por outro lado, como as epígrafes de Howes e do historiador da cultura Constance Classen deixam evidente, o oclocentrismo que caracteriza nossa compreensão dos sentidos permeia diversas disciplinas, para além do cinema e das artes visuais. Como ambos afirmam, a tentativa da modernidade de compartimentalizar todos os aspectos da vida levou a uma crescente separação não apenas entre formas artísticas como também entre a arte e outras formas mais abrangentes de expressão cultural. A partir do século XIX, formas artísticas como a pintura

e a escultura, que estavam originalmente ligadas ao sentido do tato por meio de suas fortes cores, e que geravam portanto grande apelo tátil, começaram a ser apreciadas em contextos principalmente visuais. A visão, no trabalho de filósofos como Kant, ganhou preponderância sobre os outros sentidos, como o toque e a audição, devido à sua natureza “distançada” e, portanto, desinteressadamente contemplativa. “Quanto menos estivermos cientes de nossos corpos quando percebemos, segundo Kant, mais livres estaremos para pensar e formar juízo estético sobre as coisas percebidas” (HOWES; CLASSEN, 2013, p. 20).

A predominância da imagem na explosão de tecnologias tais como o panorama, a fotografia e o cinema, no fim do século XIX, e imagens geradas por computador, mais recentemente, também levou a um excesso de ênfase na visão como a única (e determinante) modalidade de sentido *artística*. Mesmo um texto como *Film theory: an introduction through the senses* (2009), de Thomas Elsaesser e Malte Hagener, que visa a promover uma análise multimodal do filme, colocando o corpo do espectador no centro do evento fílmico, e considerando as dimensões táteis e auditórias da obra, ainda baseia o seu argumento central em conceitos relativos à tela: janela, espelho, quadro, filtro, revestimento, face, olhar e mirada. Em resposta à questão posta – “qual a relação entre cinema, percepção e o corpo humano?” –, Elsaesser e Hagener declaram: “Cada tipo de cinema imagina um espectador ideal, o que significa que ele postula uma certa relação entre o (corpo do) espectador e as (propriedades das) imagens na tela...” (ELSAESSER; HAGENER, 2009, p. 35-36). Apesar de sua novidade e do renovado interesse em conceitos tais como imersão, até mesmo tecnologias supostamente radicais tais como a realidade virtual, que buscam transcender as velhas formas artísticas e paradigmas, ainda são dominadas pelo olho.

Se os sentidos não são apenas unimodais como também multimodais e intermodais (envolvendo a percepção de objetos que se apresentam simultaneamente a múltiplas modalidades sensoriais), então como poderia se dar uma exploração dos sentidos “além da visão” que fosse ao mesmo tempo artística e acadêmica? Aqui, me refiro não apenas aos cinco sentidos aristotélicos (tato, paladar, olfato, audição e visão), mas também a outros mais estranhos, que, a princípio, nem imaginávamos como sentidos: a percepção dos órgãos internos se esticando, o senso de equilíbrio ou ainda, de maneira mais incongruente, o senso de duração.

Este capítulo descreve um projeto de pesquisa-criação chamado *Haptic field* (“campo háptico”), cujo objetivo é examinar como podemos não apenas ir além da visão, numa exploração mais ampla dos sentidos hápticos, como também estender nossa compreensão do toque para além

das fronteiras individuais dos nossos corpos. O projeto de pesquisa se localiza na encruzilhada de quatro campos aparentemente desconexos: arte e *design* com novas tecnologias, antropologia, estudos culturais da tecnologia, e o próprio desenvolvimento de novas tecnologias que busquem possibilitar novas formas de sensação “entrelaçada”.

Essa exploração daquilo que busco chamar de toque “difuso” ou atmosférico se dará em três partes. A primeira provê um breve contexto teórico e histórico para nossa pergunta principal sobre como é possível pensar o tato não apenas como algo localizado em corpos individuais, mas sim como algo que se move “entre” corpos – um tipo de atmosfera. De modo a fazê-lo, descreverei dois “epistemes” sensoriais do tato surgidos em contextos radicalmente diferentes, separados por mais de cinquenta anos. O primeiro deriva de pesquisas pioneiras para a engenharia de formas artificiais de tato – o que a literatura científica hoje chama de *haptics*. O segundo examina a explosão dessa pesquisa háptica a partir de um equipamento em particular, o Apple Watch, que tem como uma de suas funções (além de informar a hora) permitir que os usuários compartilhem a pulsação, uma de suas experiências vibratórias mais íntimas, com outra pessoa que esteja usando o mesmo aparelho. Apesar de suas diferenças históricas e contextuais, ambos os projetos apresentam uma compreensão similar do sujeito sensorial humano como parte de um *loop* de retroalimentação previamente projetado.

A segunda parte visa a pensar um toque que não é apenas próximo, como também atmosférico. Para tanto, evoco uma série de trabalhos em quatro contextos disciplinares específicos: a ecologia psíquica, a antropologia sensorial, a musicologia e a mecânica estatística e, finalmente, a abordagem sociológica do conceito de atmosfera. O primeiro, derivado da psicologia da percepção, tem origem na crítica de informação feita por James J. Gibson em seu trabalho sobre a ecologia da percepção visual (que aplicaremos igualmente à percepção tátil), e nos permitirá pensar o toque como algo que vem do próprio ambiente, em vez de um local específico (como a mão). O segundo contexto envolve a ideia de “toque à distância”, calcada na antropologia, como um modo somático que pode fluir ao redor e através dos corpos. O terceiro contexto analisa um conceito da mecânica estatística que é reimaginado na linguagem da música de vanguarda contemporânea dos anos 1960 por meio do trabalho de Iannis Xenakis: a ideia do toque como grão é construída em paralelo à noção de Xenakis do som como grão. Por fim, me aproveito de pesquisas sociológicas recentes sobre o conceito de atmosfera de modo a propor o conceito do toque como algo difuso, como uma nuvem ou um campo, em vez de algo singular e próximo.

A terceira parte examina brevemente os resultados artísticos dessa pesquisa: uma obra sensorial imersiva chamada (apropriadamente) *Haptic field*, que busca ultrapassar a abordagem limitada do Apple Watch e explorar como podemos compartilhar ou “difundir” o tato entre grupos sociais maiores. *Haptic field* foi originalmente encomendada e desenvolvida para o Chronus Art Centre de Xangai, na China, uma grande galeria dedicada à arte em novas mídias, e recentemente adaptado para o Wiener Festwochen (Festival de Viena) e o Berliner Festspiele (Festival de Berlim), dois grandes festivais europeus de teatro e *performance* que têm buscado explorar novos formatos artísticos para além do palco tradicional. Pode participar de *Haptic field* um público de até dezoito participantes, cada um dos quais vestindo um conjunto de sete atuadores hápticos sem fio que chamo de “*vibropixels*”. Esses dispositivos permitem a produção de diversos níveis de intensidade tátil através do corpo, nos braços, tórax e pernas. Os *vibropixels* também emitem luz por meio de quatro LEDs poderosos.

A principal característica de *Haptic field*, entretanto, é justamente que a capacidade de orientação dos visitantes esteja prejudicada pelo uso de óculos de segurança com lentes especiais, que embaçam o campo visual. Esse dispositivo desfoca não apenas o ambiente pelo qual os visitantes caminham (repleto de pequenas luzes dependuradas), como também os corpos uns dos outros. Não é possível “ver” esses corpos como seres humanos totalmente formados, mas sim como silhuetas luminosas e disformes se movendo no espaço. Essa estratégia artística sugere algumas questões interessantes, ancoradas nos campos da ecologia perceptiva e da cognição incorporada/distribuída por espaços tecnologicamente instrumentalizados, que permitem formas complexas de percepção e interação entre os habitantes e seus ambientes. Concluo com uma exploração de como o trabalho é capaz de difundir sensações individuais entre diversos corpos e máquinas, desafiando conceitos que localizam a subjetividade sensória humana exclusivamente em corpos demarcados.

UMA ENGENHARIA DO TATO

Como seria pensar a ideia de tato não como algo situado em corpos singulares, mas sim como algo que se move entre corpos; como algo difuso, como partículas, ou como uma atmosfera? Para fazê-lo, começo com dois modelos de compreensão do toque separados por mais de cinquenta anos. O primeiro é baseado naquilo que a engenharia chamaria

de um “modelo de *loop* fechado” do tato; em outras palavras, um sistema de gestão que usa sinais de retroalimentação tanto para controlar quanto para se ajustar. Esse modelo surgiu em 1973, nas profundezas do Bell Labs, onde o engenheiro A. Michael Noll propôs uma forma radicalmente nova de dispositivo para a “comunicação tátil”. Conhecido por seu trabalho em computação gráfica e por ter projetado um balé audiovisual gerado por computador em 1965, Noll demonstrava interesse no corpo do interator, tendo proposto um sistema por meio do qual se poderia “sentir o espaço tridimensional com um dispositivo de comunicação tridimensional artificial”, e assim apreender a representação de um objeto tridimensional “que só existe na memória do computador” (1971, p. 5).

Os aspectos “hápticos” do dispositivo de Noll não eram particularmente novos – tecnologias hápticas já eram empregadas na engenharia industrial desde os anos 1950. Elas foram inicialmente implementadas por engenheiros que buscavam tornar mais eficiente a discriminação tátil dos pilotos aéreos, primeiro por meio do *design* de botões de controle de diferentes tamanhos, e depois por meio do cálculos das funções de transferência dos pilotos (a relação matemática entre a razão de *input* e *output*, usada prioritariamente para desenho de filtros), de modo que o seu *input* háptico pudesse ser incorporado no *loop* de controle para condução da aeronave.

Ao mesmo tempo, um amplo campo de pesquisa em universidades e laboratórios industriais buscava promover cruzamentos modais entre o acústico e o háptico – velocidade/toque. Por exemplo, o Project Felix, de Norbert Wiener e do engenheiro Jerome Wiesner, futuro presidente do MIT, que em 1952 tentou empregar cinco frequências de banda derivadas da fala de modo a produzir vibrações que fossem sentidas nas pontas dos dedos. Mais tarde, em 1973, o engenheiro norte-americano Thomas Shannon recebeu uma patente pelo que chamou de “telefone tátil”:

Um dispositivo de comunicação tátil que inclui um punho responsivo e uma unidade de controle de operação eletromecânica, que deve ser usado pelo menos em pares, para estabelecer ou permitir comunicação tátil entre duas ou mais partes. Os dois dispositivos operam como um sistema de controle em um *loop* de retroalimentação fechado, onde o *output* de cada parte se traduz em variações de pressão e volume no punho responsivo experimentadas por ambas as partes (1973).

Muito dessa pesquisa háptica ficaria restrita aos laboratórios até meados da década de 1990, quando começou a se infiltrar no desenvolvimento de sistemas de retroalimentação de forças [*force feedback devices*] empregados em *video games*, na robótica, e em versões incipientes das tecnologias de realidade virtual. Não obstante, é o dia 9 de setembro de 2014 que marca a divisão de águas no desenvolvimento de pesquisas sobre tato. Foi nessa data que não apenas a empresa mais valiosa do mundo apresentou “a tecnologia mais pessoal que jamais produziu”, como também uma empresa de computação entrou no mundo da alta moda. Segundo o presidente da empresa, Tim Cook, além de informar a hora, o Apple Watch poderia ser visto como “uma nova forma íntima de se comunicar a partir da sua pulsação, bem como um aparelho de saúde e ginástica completo” (POPPER, 2014). Aquilo que a Apple descreve como “comunicar-se a partir da pulsação” se faz por meio das (mais novas) tecnologias hápticas – nesse caso, motores de amplitude variável ou atuadores de ressonância linear – promovidas pela empresa como “mecanismos tápticos” – que buscam criar uma nova sensação de tato, distribuída, ao permitir que os usuários transmitam seus batimentos cardíacos uns aos outros por meio dos sensores de capacitância embutidos no aparelho. Aqui há, entretanto, uma nova reviravolta – como Cook ressaltou, “um novo capítulo se inicia” – e não apenas em termos de moda. Com o Apple Watch, a sensação e a captura/análise da pulsação são conectadas no mesmo aparelho – dados íntimos (o toque) são simultaneamente transduzidos e transmitidos (ou, poderíamos dizer, transportados) para fora do corpo. O Apple Watch produz sensações e medições corporais no mesmo objeto técnico.

À primeira vista, parece haver poucos pontos de contato entre a pesquisa tecnocientífica da Guerra Fria, impulsionada por uma agenda militar, e os acessórios de moda computacional da Apple, motivados pelo *design*. Em primeiro lugar, porque os seus entornos sociotécnicos parecem extremamente distantes um do outro – o “mundo fechado” dos laboratórios de pesquisas *versus* o mercado consumidor/prosumidor global de dispositivos sensoriais. Segundo, há claras diferenças tecnológicas e infraestruturais em termos de escala, trabalho, fator de forma, processos de fabricação e, por fim, uso. Terceiro, existem objetivos distintos. O aparelho de Noll, que mais tarde viria a encontrar aplicações comerciais no sistema de retroalimentação de forças Phantom e nos controles de *video game* baratos, busca gerar uma sensação simulada/virtual do toque. O Apple Watch, por sua vez, busca a produção estética do desejo, não apenas ao “acariciar” a pele (o que se dá não apenas pelo atuador linear, mas, de maneira mais estratégica, por meio de aprimoramentos de áudio, produzindo uma sensação cruzada de diferentes

qualidades hápticas), mas também por meio do seu *design*, como acessório de moda. Se existe alguma dúvida a respeito disso, basta lembrar que, logo antes do seu lançamento, a Apple contratou diversos executivos de moda das marcas Burberry e Yves Saint Laurent para desenvolver e promover o seu relógio para um público além dos *geeks* do Vale do Silício.

Não obstante, apesar dessas diferenças, existe algo que aproxima os dois casos: a velha tradição que, desde a famosa teoria da informação de Claude Shannon, vê o sujeito sensório humano como parte de um canal projetado e projetante. De fato, se encarada como apenas outro sinal do indivíduo como parte de um circuito de comunicação, a dimensão háptica não escapa à visão de mundo infocêntrica. Como afirma Vincent Hayward, um dos maiores especialistas do mundo na criação de dispositivos hápticos, “os *haptics* visam a um novo canal de comunicação” (HAYWARD, 2004).

É aqui, entretanto, que eu gostaria de suspender o padrão não semântico do modelo de engenharia de Shannon e o modelo essencialmente acultural dos *haptics* e sugerir uma perspectiva ligeiramente diferente: a de pensar o tato não como algo próximo e localizado, como um “ícone háptico” ou uma notificação, ou mesmo como um elemento semiótico qualquer, mas sim como algo mais indistinto, menos definido, talvez mais atmosférico, como um aerosol. Se, na perspectiva da engenharia, os *haptics* pretendem majoritariamente produzir representações e simulações de estímulos cutâneos, kinestéticos, vestibulares e proprioceptivos do “mundo real” de modo a “prover informações”, como seria um toque aumentado tecnologicamente que não buscasse comunicar nada? O tato é, ao mesmo tempo, o nosso sentido mais íntimo, situado unicamente em ou sobre corpos individuais. Como seria possível reconciliar essa relação entre formas íntimas e localizadas de contato em contraste com uma espécie de sensório coletivo?

DIFUSIBILIDADE

Como seria um mundo de tato difuso? Como vimos, a maior parte dos modelos hápticos projetados são sistemas de *loop* fechado em que o sujeito humano é parte de um canal de comunicação: o clássico modelo emissor/receptor articulado na teoria matemática da comunicação de Claude Shannon e Warren Weaver (1998). De fato, uma das definições científicas de háptico é “a entrega de informação à superfície da pele”. Aqui, a distinção de James J. Gibson entre comunicação e percepção se faz útil (2014). Informação, afirma Gibson, é comunicar e ser comuni-

cado “a partir não da nossa experiência de percepção direta do ambiente”. Em contraste, informação, na definição de Shannon, é um conjunto de signos probabilísticos que é “enviado” e “recebido” em um “meio” ou canal que, como sabemos, está sujeito ao ruído e à interferência que aumentam a desordem ou “incerteza” da mensagem.

Mas o ambiente que percebemos é algo diferente – é um turbilhão de magma (para usar uma expressão guattariana) de sinais e energias indistintos. “A informação para percepção não é transmitida, não consiste de sinais, e não envolve um emissor/receptor. O ambiente não se comunica com os observadores que o habitam. Por que haveria o mundo de falar conosco?” Nesse sentido, para Gibson, a percepção não pode ser reduzida explicitamente à comunicação. “Não podemos transmitir informações sobre o mundo uns para os outros a menos que tenhamos percebido o mundo, e que a informação disponível à nossa percepção seja radicalmente diferente da informação que busquemos transmitir” (2014, p. 55-56). Nos exemplos que mencionei acima – os regimes táticos e tápticos –, a intimidade e, portanto, a comunicação entre corpos, ainda é enquadrada como uma “mensagem” entre emissor e receptor, seja na forma de texto ASCII ou das pulsações transferidas entre os sensores de dois relógios.

Como podemos começar a compreender o tato como algo que transcende corpos individuais – para além do que a antropóloga Kathryn Geurts chama do “individualismo tecnológico” das noções normativas psíquicas e neuropsicológicas dos sentidos, em que cada corpo é separado em termos de sensação e percepção? (GEURTS, 2002). Como afirma Thomas Csordas, as fronteiras entre corpos individuais, particularmente na perspectiva da antropologia, não são tão bem demarcadas. Temos em seu lugar “formas culturalmente elaboradas de atender a e para com o próprio corpo em arredores que incluem a presença corporificada de outros” (2002, p. 135). Dito de outra forma, a partir de uma leitura de Gibson mais atenta aos aspectos culturais da formação dos sentidos e da produção do sentir, os sentidos não estariam apenas recolhendo pistas ambientais, mas sim se misturando e se combinando aos seus objetos sensoriais.

A compreensão dos sentidos como mediadores, sujeitos a diferentes elaborações entre diferentes culturas, pode ser descoberta em diversos estudos antropológicos e sociológicos sobre o tato. Entre o povo San⁶⁰ da África do Sul, por exemplo, uma pessoa pode sentir

60 Povo caçador-coletor que primeiro ocupou os territórios no sul do continente africano, onde hoje se localizam Botsuana, Namíbia, Angola, Zâmbia, Zimbábue, Lesoto e África do Sul.

quando um parente se aproxima pela sensação de “pancadinhas” no seu corpo. A localização pode corresponder a certos pontos no corpo do parente, tais como um velho ferimento ou uma pressão no ombro: “Quando uma mulher que saiu está voltando pra casa, o homem ali sentado sente nos seus ombros a faixa com que ela leva a criança pendurada nos ombros dela; ele sente a sensação no mesmo lugar”.

Na sua pesquisa sobre tato e afeto, o sociólogo Mark Paterson descreve a terapia corporal japonesa do Reiki e seu paradigma do toque e do não toque como um fluxo entre corpos individuais e um grande campo externo de energias que os circulam. Ao debater a prática de um curandeiro chamado Louis, Paterson evidencia que “no Reiki, a ‘aura’ ou o que ele chama de ‘campo bioenergético’, é algo que pode ser literalmente sentido, por vezes atualizado em um corpo em particular, mas sempre intercambiável entre e para além dele” (2007, p. 166). Mesmo na ficção científica, o toque não está necessariamente calcado apenas em corpos singulares. No famoso romance de Octavia Butler *Parable of the sower*, situado numa Los Angeles distópica do futuro, a protagonista Lauren Olamina experimenta frequentemente no seu próprio corpo um tipo de “hiperempatia” tátil – levando-a a sentir diretamente a dor dos outros (BUTLER, 2012).

A maior parte desses relatos parece apresentar o tato como uma espécie de sexto sentido. Isso, entretanto, não seria correto. O que está sendo aqui descrito é mais próximo daquilo que Csordas famosamente chamou de “modos somáticos de atenção” – práticas específicas alinhadas com modos de ser culturalmente específicos. Também não se trata de formas de comunicação, mas sim de sensações ou sentimentos que são carregados através ou circulam ao redor dos corpos – muito próximo do modo como Félix Guattari articula sua compreensão de afeto:

Afetos circulam, se atravessam e se entrelaçam através do mundo, sem fazer distinção ou juízo de valor entre humano, animal, vegetal, mineral [...]. Em algum lugar, há ódio, da mesma forma que, em sociedades animistas, influências benéficas ou nócuas circulam através do espírito de ancestrais e, simultaneamente, de animais totêmicos, ou através do ‘mana’ de um lugar consagrado, o poder da tatuagem ritual, uma dança cerimonial, o relato de um mito, etc. [...] o afeto permanece nebuloso, atmosférico (1990, p. 66).

Se o tato se torna uma espécie de energia circundante que se move entre os sentidos exteroceptivos (os cinco sentidos clássicos) e proprioceptivos (movimento, kinestese, orientação espacial), então qual seria o seu perfil temporal? Em outras palavras, se o toque atravessa os corpos, seria ele mecânico (como a pressão), térmico (como uma onda de frio ou calor passando por uma multidão), ou kinestético (como um movimento fisicamente acoplado)? De modo a possibilitar uma resposta a essa questão, pretendo fazer um desvio ainda mais radical, passando pelo mundo contraditório das vanguardas musicais do fim do século XX e da mecânica estatística.

No seu formidável ensaio *The crisis in serial music* (1956), o falecido Iannis Xenakis, compositor polímata franco-grego, descreve um problema com a música serial (isto é, *combinatória*) do século XX. Esse gênero inclui a vanguarda de meados do século XX capitaneada por Pierre Boulez e Karlheinz Stockhausen, do lado europeu, e Milton Babbitt, do norte-americano, todos os quais adotavam a técnica dita “serial” de aplicar as operações de alturas do sistema tonal dodecafônico aos seus elementos não tonais: ritmos duracionais, dinâmicas, ritmos de frases, timbres e registros. Em contraste, Xenakis toma inspiração no seu treinamento em engenharia para pensar o problema da complexidade musical por meio da implementação de uma técnica improvável, derivada da mecânica estatística: o uso de distribuições probabilísticas como ferramenta composicional.

Um modelo extensamente explorado por Xenakis foi o comportamento das moléculas de gás. Na sua composição *Pithoprakta*, de 1956, a primeira a usar métodos ditos “estocásticos”, Xenakis empregou a distribuição de Maxwell-Boltzmann, baseada na teoria cinética dos gases que modela a velocidade / densidade das partículas de gás de acordo com a temperatura de um dado sistema. Na composição, as partículas de gás são substituídas por *pizzicato glissandi* cuja inclinação corresponde a uma amostra da velocidade retirada da distribuição aleatória, produzindo um enxame de sons que preenche o ar.

O uso de distribuições probabilísticas estava de acordo com o interesse de Xenakis em comportamentos não causais entre componentes individuais de massas e agregados: “nuvens de som” em vez de linhas melódicas singulares. Como Xenakis afirma, sons são distribuídos através de formas espaço-temporais radicalmente dinâmicas: “massas, nuvens, densidades em que é impossível para o ouvinte experimentar ou seguir qualquer elemento individual, e onde ele ou ela deve submergir na estrutura e padrão do agregado” (XENAKIS, 1956,

p. 3). Isso é o que ele virá a chamar de “grãos” – um processo subtrativo que produz massas de elementos sônicos individuais difusos. De fato, conforme se escutam os sons produzidos pela granulação, sentimos que eles não mais são percebidos como elementos sônicos individuais, mas sim como densas texturas, tal como a chuva que cai.

Se Xenakis nos leva a pensar o som como nuvem ou partícula, como massa difusa ou densidade, então rapidamente voltamos ao território da atmosfera. De acordo com o filósofo Gernot Böhme, atmosferas são parte fundamental de uma nova estética focada em entidades ontologicamente indeterminadas, uma vez que “não podemos ter certeza se devemos atribuí-las aos objetos ou ambientes de que procedem ou aos sujeitos que as experimentam” (BÖHME, 1993, p. 114).

Ainda que a atmosfera pareça se concentrar em distintos paradigmas espaciais – “aura”, “distância”, “auréola”, “aparência”, “bordas” e “localização” –, também existem diferentes *temporal qualia*, como diria o falecido psicólogo Daniel Stern, que seriam cruciais para a produção de uma impressão espacial de ilimitação, de deslocalização, e de uma métrica de distâncias que continuamente provoque a descrição de atmosferas. A fusão temporal do sujeito com o ambiente numa construção mais ampla de atmosfera se assemelha ao que Stern descreve como a ressonância entre diferentes contornos temporais ou “perfis de tempo” – ritmos, padrões, formas de texturas através do tempo de jogo dos elementos no ambiente e os “afetos de vitalidade” dinâmicos que constituem “as mudanças experimentadas pelo sujeito dos seus estados de sensação internos que acompanham o contorno temporal do estímulo” (2004, p. 64). Novamente, não estamos buscando pensar na forma temporal de padrões ou ritmos como indicativa de um certo tipo de informação direta, tal como a indicação de caminhos ou um sinal de notificação (três batidas em andamento *legato*, por exemplo, me diriam algo diferente das mesmas três batidas em *presto*), mas sim como figuras de expressão que invocam certos estados de experiência sentidos pelo sujeito.

Nesse sentido, o que significaria, diante do emaranhamento de corpos humanos e técnicos, repensar o toque como algo difundido coletivamente, como pontos ou grãos num enxame que permeasse e se movesse através dos sujeitos e, dessa forma, operasse talvez no sentido de borrar corpos individualmente percebidos, separados e demarcados?

Haptic field pode ser descrito como uma “instalação ou ambiente sensorio performativo”, em que o público se movimenta fisicamente através de uma série de espaços luminosos e sônicos por um período de tempo variável. Em grupos de até 18 de cada vez, os visitantes entram na instalação e são auxiliados a vestir trajes especiais (um macacão completo ou uma jaqueta com capuz transparente) e uma série de *vibropixels*: pequenos atuadores vibrotáteis (i.e., motores) que produzem diferentes níveis de vibração em sete locais de seus corpos (braços, tórax e pernas), bem como emitem a luz de quatro LEDs. Uma vez paramentados, os visitantes recebem um par de óculos de proteção cujas lentes foram revestidas por um *spray* que imita gelo. O propósito dessa cobertura é reduzir a visão, deixando-a turva, como se o usuário estivesse andando na névoa densa, e dessa forma produzir um tipo de efeito de privação de percepção chamado *ganzfeld*, causado pela exposição a um estímulo uniforme e não estruturado.

Na sua apresentação no museu Martin Gropius Bau em 2017, em Berlim, como parte do programa Immersion do Berliner Ferstpiele, o *layout* espacial de *Haptic field* consistiu de quatro salas (além de um vestuário) de diferentes dimensões, cada uma delas contendo diferentes combinações de pequenos LEDs multicoloridos instalados dentro de tubos ou caixas de acrílico leitoso para difusão luminosa. O efeito produzido, em combinação com os óculos de segurança usados pelos visitantes, é de desfoque e formação de halos a partir das luzes emitidas. Ao mesmo tempo, cada sala era estruturada a partir de uma dramaturgia específica de luz e som. Na primeira sala, por exemplo, ficavam cinco tubos de LED, pendurados em fila, na altura da cabeça dos visitantes, cercados de completa escuridão. Na segunda sala, um quarto maior que a anterior, mais de cinquenta tubos de LED ficavam suspensos em diferentes alturas no espaço. Na terceira, um conjunto similar de LEDs dentro de caixas semi-translúcidas ficava instalado diretamente na parede. Finalmente, na quarta, uma superfície de 2 x 2 m de LED, iluminada por trás, ficava suspensa paralelamente ao chão, dando aos visitantes a impressão de um campo flutuante de luz suspenso no ar.



Figura 16.1: Instalação de *Haptic field* no Martin Gropius Bau, durante o Berliner Festspiele, em Berlim, 2017. Fonte: fotografia do autor.

Além dos sistemas de iluminação, cada sala também possuía um desenho háptico e sonoro equivalente. Na primeira e na quarta salas, dois e quatro canais difundiam uma batida de ondas sinusoidais que, quando percebida juntamente com os efeitos de luz, gerava frequências específicas acompanhadas por ondas multicoloridas. Na segunda sala, se dava uma série de “estados” de som e luz, indo desde a cor pura (vermelho, verde e azul) até ritmos desconjuntados (com uma temporalidade igualmente desconjuntada da luz) e, finalmente, os chamados “sub” estados – pulsos de baixa frequência acompanhados por explosões estroboscópicas de luz Xenon organizadas ritmicamente. O efeito para os visitantes era o de se movimentar através de uma série de salas que tinham diferentes qualidades espaço-temporal-acústico-afetivas. Essas qualidades eram o resultado não apenas de estruturas audiovisuais predeterminadas (os ditos estados de som e luz), como também da interação entre a percepção sensorio-motora dos visitantes (visão, audição, tato, propriocepção, equilíbrio, sentidos cinestésicos) e os próprios ambientes.

Além disso, cada um desses estados audiovisuais estava sincronizado com uma trilha háptica que gerava diversos padrões luminoso-vibratórios nos *vibropixels*, atuando diretamente nos corpos dos visitantes. Esses diferentes padrões podiam ser tanto sentidos individualmente quanto observados de perto e de longe. Em outras palavras, quando os padrões ocorriam, cada visitante estava consciente de que eles estavam

sendo emitidos pelos seus próprios corpos (eles podiam senti-los e “vê-los” de maneira tênue), mas também pelos corpos ao redor, por mais que esses corpos fossem percebidos (por causa dos óculos) em baixa definição e resolução, apenas como sombras ou “vazios” no espaço.

É importante notar que não há qualquer tipo de interação humano-computador na instalação, isso é, nenhuma captura de informação do ambiente (por meio de sensores) que seja processada computacionalmente e então “mapeada” (organizada) em meios de saída. Ainda assim, tanto por meio de observação empírica quanto de entrevistas com os visitantes, se tornou claro que várias formas de retroalimentação estavam se dando entre os visitantes e o ambiente, independentemente do fato de essa retroalimentação ser ou não diretamente acoplada a um tipo de ação disparada computacionalmente. Ou seja, as ações dos visitantes (mover-se lentamente; manter-se dentro de seu campo kinestético; realizar movimentos incomuns; perder o equilíbrio; tomar as referências como estáveis quando, em verdade, estão em contínua transformação; interagir com as luzes esbarrando com elas; balançar-se ou adotar outros comportamentos lúdicos), que se configuravam como um resultado de sua percepção desorganizada ou reduzida, tiveram um impacto direto nas condições do ambiente para os outros.

Mais especificamente, o que é pertinente à nossa discussão da percepção difusa é o fato de que muitos visitantes descreveram a presença ou “sensação” dos outros sem terem sido capazes de vê-los ou de se comunicar verbalmente com eles. Durante muitas sessões observadas em Berlim, por exemplo, diversos visitantes claramente confundiam as luzes suspensas com outras pessoas, uma vez que cada corpo humano no espaço emitia sete pontos de luz. Além disso, os padrões de relação proxêmica, relativos à natureza, ao grau e ao efeito da separação espacial que os indivíduos naturalmente mantêm e que, como Edward T. Hall apontou, definem “as observações e teorias inter-relacionadas do uso humano do espaço como elaborações especializadas de cultura” (1969, p. 1), parecem ser constantemente violados na zona quase lúdica do *Haptic field*. Alguns visitantes tentavam tocar corpos que não estavam nem de longe ao alcance de seus braços, enquanto outros realizavam estranhos padrões de movimento de modo a evitar aquilo que julgavam ser objetos sólidos e imóveis (paredes, portas, superfícies), formas indistintas ou simplesmente vazios no espaço.

O fato de a percepção do indivíduo não estar situada no seu corpo também se articulava de diferentes maneiras durante as entrevistas. Por exemplo, um indivíduo descreveu a sua experiência como uma “transmissão” dos seus sentidos para os outros na sala ao seu

redor. Outro participante afirmou ter se sentido unido a todas as sombras desfocadas que encontrou ao explorar os diferentes espaços. Outra pessoa, ainda, afirmou que se sentia

como se estivesse conectada a todos... sem se importar com quem seja... para além de gêneros, para além de tudo... apenas conectada com o todo porque temos as mesmas luzes e estamos sentindo as mesmas vibrações no momento... como uma espécie de insetos à noite... como vaga-lumes...

É claro que esses comentários se referem apenas a uma pequena amostragem dos visitantes. Além disso, é nítido que algum tipo de reforço *cross-modal* entre a luz e a vibração parece ter servido para fortalecer a sensação do toque alheio (por meio da vibração). Isso se torna evidente uma vez que todos os visitantes experimentaram a trilha háptica (a composição de vibrações que estava sincronizada com os estados na segunda sala) e os ritmos visuais (ainda que borrados) como um padrão luminoso que se movia através dos corpos dos participantes. Mesmo assim, o fato de os participantes terem relatado “projetar” sensações e sentir as vibrações nos corpos alheios sugere que, em um agenciamento tecnossocial artificial como *Haptic field*, em que se está privado da visão e, portanto, dos códigos sociais que a visão infere (ou, ainda, produz), parece ser de fato fenomenologicamente possível experimentar a sensação de toque que outros experimentam.

CONCLUSÃO

Neste breve texto, busquei descrever o programa de pesquisa e o trabalho artístico denominados *Haptic field*, ambos os quais buscam ampliar nossa compreensão somática e nossa experiência de toque para além das fronteiras de nossos corpos individuais e, por meio de tecnologias hápticas recentemente desenvolvidas, tornar possível a distribuição coletiva de sensações táteis (ou outras mais). O que esse tato difuso e tecnologicamente amparado é capaz de constituir, entretanto, está profundamente enraizado em contextos históricos, antropológicos e estéticos; particularmente, na influência de disciplinas e práticas que ultrapassam a compreensão do tato como uma forma de comunicação entre um emissor e um receptor singulares por meio da transmissão de

sinais ou informação. Nesse sentido, o conceito de um tato difuso tem algo a ver com as recentes teorias de cognição distribuída, que afirmam que os processos cognitivos não estão localizados unicamente no cérebro/corpo do indivíduo, mas estariam, por outro lado, espalhados por todo o ambiente por meio de ferramentas, artefatos, objetos, técnicas e os próprios indivíduos. Se aceitamos teorias da mente estendida (CLARK; CHALMERS, 1998) e da cognição distribuída (HUTCHINS, 1995), por que não aceitar a extensão dos sentidos? Nesse contexto, o tato, nosso sentido mais íntimo e mais próximo, poderia se apresentar como algo que se estende para além de nós, sendo capaz não apenas de proporcionar novas formas de produção de sentido entre o indivíduo e o ambiente, como também de produzir novas atmosferas de experiência e ação social.

REFERÊNCIAS

- BÖHME, Gernot. Atmosphere as the fundamental concept of a new aesthetics. **Thesis eleven**, v. 36, n. 1, p. 113-126, 1993.
- BUTLER, Octavia E. **Parable of the sower**. New York: Open Road Media, 2012.
- CLARK, Andy; CHALMERS, David. The extended mind. **Analysis**, v. 58, n. 1, p. 7-19, 1998.
- CSORDAS, Thomas J. Somatic **Modes of Attention**. *Cultural Anthropology*, v. 8, n. 2, p. 135-156, 1993.
- ELSAESSER, Thomas; HAGENER, Malte. **Film theory: an introduction through the senses**. London: Routledge, 2009.
- GEURTS, Kathryn Linn. **Culture and the senses: bodily ways of knowing in an african community**. Berkeley: University of California Press, 2002.
- GIBSON, James J. **The ecological approach to visual perception: classic edition**. New York: Taylor and Francis (Psychology Press), 2014.
- GUATTARI, Felix. Ritornellos and existential affects. **Discourse**, v. 12, n. 2, Spring-Summer, p. 66-81, 1990.
- HALL, Edward T. **The hidden dimension**. Garden City: Doubleday, 1969.
- HAYWARD, Vincent et al. Haptic interfaces and devices. **Sensor Review**, v. 24, n. 1, p. 16-29, 2004.
- HOWES, David. N.d. The expanding field of sensory studies. Disponível em: <<http://sensorystudies.org/sensorial-investigations/the-expanding-field-of-sensory-studies>>.
- HOWES, David; CLASSEN, Constance. **Ways of sensing: understanding the senses in society**. London: Routledge, 2013.

- HUTCHINS, Edwin. **Cognition in the wild.** Cambridge, MA: MIT Press, 1995.
- JAY, Martin. **Downcast eyes:** the denigration of vision in twentieth-century french thought. Berkeley: University of California Press, 1993.
- NOLL, A. Michael. Man-machine tactile communication. **SID Journal** (The Official Journal of the Society for Information Display), v. 1, n. 2, p. 5-11, July/Aug. 1972. Disponível em: <<http://noll.uscannenberg.org/PDFpapers/SID%20Tactile.pdf>>.
- PATERSON, Mark. **The senses of touch:** haptics, affects and technologies. Oxford: Berg, 2007.
- POPPER, Ben. The Apple Watch is poised to dominate the market for digital fitness trackers. **The Verge**, 9 Sept. 2014. Disponível em: <<https://theverge.com/2014/9/9/6127839/apple-watch-healthkit-digital-health-fitness>>.
- SHANNON, Claude E.; WEAVER, Warren. **The mathematical theory communication.** Champagne-Urbana: University of Illinois Press, 1998.
- SHANNON, Thomas D. Tactile communication attachment. Patent No: US3780225, patented on: Dec 18, 1973.
- STERN, Daniel N. **The present moment in psychotherapy and everyday life.** New York: WW Norton & Company, 2004.
- XENAKIS, Iannis. The crisis of serial music. **Gravesaner Blätter**, v. 1, n. 2-4, 1956.

BIOGRAFIA DOS AUTORES

Alisson Avila é diretor-curador do festival Cine Esquema Novo – Arte Audiovisual Brasileira, ao lado de Gustavo Spolidoro, Jaqueline Beltrame e Ramiro Azevedo. Também é diretor do festival Loops.Lisboa (Portugal) ao lado da artista israelense Irit Batsry. Foi curador convidado do Fuso – Anual Internacional de Video Arte de Lisboa, em 2015. É coautor do livro *Gauleses irredutíveis* (2001). É ainda sócio-fundador da consultoria de inovação e estratégia Couture, sediada em Lisboa.

Lucas Bambozzi é artista visual e curador independente, é professor no curso de Artes Visuais na Faap e doutorando na FAU-USP, com pesquisa envolvendo campos informacionais em espaço públicos. Desde os anos 1990 explora novas possibilidades de arte envolvendo meios de comunicação. Seus trabalhos já foram mostrados em mais de quarenta países.

Sérgio Basbaum (São Paulo, 1964) é multiartista e pesquisador. Possui trajetória interdisciplinar, orbitando em torno de diversas questões que emergem das relações entre percepção, arte e tecnologia. Músico, bacharel em Cinema (Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, ECA-USP), mestre e doutor em Comunicação e Semiótica (Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, PUC-SP), com pós-doutorado em filosofia (Universidade Estadual Paulista, Unesp). É professor do programa de pós-graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (Tidd) da PUC-SP. É autor de *Sinestesia, arte e tecnologia* (Annablume, Fapesp, 2002), *O primado da percepção e suas consequências midiáticas* (Intermeios, Fapesp, 2016), além de diversos artigos publicados no Brasil e no exterior. Como compositor, instrumentista, produtor e arranjador, lançou dois álbuns de composições originais, *Capitão Nemo no Forró de Todos de Santos* (1999) e *Popup: Pop é o contrário de pop* (2012); participou de diversos eventos e mostras coletivas, com trabalhos em vídeo interativo, poesia e obras sonoras e colaborou em projetos de dança contemporânea. Pioneiro nas pesquisas sobre *visual-music* no Brasil, vem se dedi-

cando nos últimos anos à pesquisa em improvisação audiovisual, com o Duo Pantharei (2012-2015) e com o coletivo [a.cinema:]. *E-mail*: <sergiobasbaum@pucsp.br>.

Thiago Carrapatoso é jornalista, especialista em Comunicação, Arte e Tecnologia e mestre pelo Center for Curatorial Studies do Bard College (NY). É um dos idealizadores do Movimento Baixo Centro, em São Paulo, e da Casa de Cultura Digital. Ganhou, em 2010, uma bolsa de pesquisa da Funarte, que gerou o estudo *A arte do cibridismo*, considerado no mesmo ano uma das melhores pesquisas sobre arte e/ou economia da arte pela Fundação Bienal de São Paulo. Atuou em diversas instituições, tais como New Museum, Eyebeam e Theatro Municipal de São Paulo, e hoje é coordenador do Google Arts & Culture no Brasil pela Accenture.

Sarah Cook é pesquisadora, historiadora e curadora no campo da arte com novos meios. Junto com Beryl Graham, fundou em 2000 o instituto Crumb – Curatorial Resource for Upstart Media Bliss, na Universidade de Sunderland. É atualmente professora e pesquisadora no Jordanstone College of Art da Universidade de Dundee, na Escócia. Já realizou a curadoria de diversas exposições de arte em novos meios, e foi fundamental para o estabelecimento desse campo na academia e no mundo da arte.

Roberto Moreira S. Cruz é pós-doutorando pelo Programa Interunidades em Estética e História da Arte da USP. Doutor em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP e mestre em Comunicação e Cultura pela UFRJ. É desde 2012 curador da Coleção Itaú Cultural de Filmes e Vídeos, tendo apresentado a exposição em diversas cidades do país. Foi curador, entre outras, das exposições: Cinema sim: narrativas e projeções (2008), no Itaú Cultural; Fluxus black and white (2012), no Oi Futuro; com Aracy Amaral, realizou a exposição Expoprojeção 1973-2013, no Sesc Pinheiros, São Paulo; *Carne vale*: imaginário carnavalesco na cultura brasileira (2015, Sesi-SP); Iluminados: experiências pioneiras em cinema expandido (2017, Sesc Belenzinho). Idealizou e coordenou a produção executiva do Iconoclássicos, série de cinco longas-metragens sobre artistas brasileiros. Atualmente atua como consultor da Enciclopédia de Cinema do Itaú Cultural. É Diretor Executivo da SAC – Sociedade Amigos da Cinemateca.

Thomas Elsaesser é professor emérito do Departamento de Mídia e Cultura da Universidade de Amsterdã. Entre 2006 e 2012 foi professor visitante na Universidade de Yale e desde 2013 é professor visitante na Universidade de Columbia. É autor e editor de cerca de vinte livros. Seu trabalho já foi publicado na maior parte dos idiomas europeus e em diversos dos asiáticos. Suas obras mais recentes são *German cinema: terror and trauma: cultural memory since 1945* (Nova York: Routledge, 2013), *Film theory: an introduction through the senses* (com Malte Hagener, segunda edição revisada, Nova York: Routledge, 2015), *Körper, Tod und Technik* (com Michael

Wedel, Paderborn: Konstanz University Press, 2016) e *Film history as media archaeology* (Amsterdam University Press, 2016). Está finalizando um livro sobre o tema *Europe, cinema and continental thought* (Londres: Bloomsbury, 2018).

Cássia Takahashi Hosni é graduada em artes visuais pelo Centro Universitário Belas Artes de São Paulo e mestra em Multimeios pela Universidade Estadual de Campinas. Autora do livro *Inventário audiovisual da obra de Cao Guimarães*, publicado em 2016. Trabalhou como pesquisadora no Arquivo Histórico Wanda Svevo – projeto Acervos, de 2015 a dezembro de 2016. Atualmente cursa o doutorado em Projeto, Espaço e Cultura na Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo. *E-mail*: <cassiath@gmail.com>.

Marcelo Ikeda é professor do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Federal do Ceará (UFC) e doutorando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco (PPGCOM/UFPE). Autor dos livros *Cinema de garagem* (com Dellani Lima), *Cinecasulofilia* (Substância, 2014), *Cinema brasileiro a partir da retomada: aspectos econômicos e políticos* (Summus, 2015), entre outros. Coordenador-geral das mostras Cinema de Garagem (2014/2016), Cine Nordeste (2016) e dos cineclubes Cine Caolho (2014/2015) e Cine Rebuceteio (2017). Curador de mostras de cinema, como a Mostra do Filme Livre, Festival de Brasília do Cinema Brasileiro (2014), Mostra de Cinema de Gostoso (2015) e Circuito Penedo de Cinema (2016). Foi presidente da Câmara Setorial do Audiovisual Cearense (2015/2016). Realizou os curtas-metragens *O homem que virou armário* (2015), *Eu te amo* (2007), *Carta de um jovem suicida* (2006), entre outros, e o longa *Entre mim e eles* (2013).

Bernadette Lyra é doutora em Cinema pela Escola de Comunicações e Artes, da USP, com pós-doutorado na Université René Descartes, Paris V, France. Professora Titular do PPGCom em Comunicação Audiovisual da Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo/SP/BR. Professora Emérita da Universidade Federal do Espírito Santo. Membro do Comitê Científico da Socine. Curadora de Mostras de Cinema de Bordas Itaú Cultural, São Paulo, SP. Autora de livros, capítulos de livros e artigos em revistas na área de Cinema e Audiovisual.

Tetê Mattos é mestre em Ciência da Arte pela Universidade Federal Fluminense e doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Uerj. É professora do Departamento de Arte da UFF desde 1997, onde ministra aulas para o curso de Produção Cultural. Dirigiu os documentários premiados *Era Araribóia um astronauta?* (RJ, 1998), *A maldita* (RJ, 2007) e *Fantasia de papel* (RJ, 2015). Atualmente finaliza o seu primeiro longa-metragem, *Maldita FM*. Publica artigos em revistas e livros especializados em cinema. Exerce atividades de curadoria em diversos festivais.

Foi diretora do Araribóia Cine – Festival de Niterói, realizado entre 2002 e 2013. Pesquisadora do OBEC-RJ, onde coordenou a pesquisa *Mapeamento dos festivais audiovisuais fluminenses*.

Gabriel Menotti atua como crítico e curador em formas variadas de cinema. Doutor em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP e em Media and Communications por Goldsmiths, Universidade de Londres. Professor no Departamento de Comunicação Social da Ufes e nos Programas de Pós-Graduação em Artes e em Comunicação e Territorialidades da mesma instituição. Escreveu e editou publicações sobre imagem e tecnologia no Brasil e no exterior. É um dos coordenadores da rede de pesquisa Besides the Screen.

André Mintz é artista e pesquisador. Doutorando em Comunicação Social pela UFMG, com bolsa CAPES, atuando como pesquisador do Núcleo de Pesquisa em Conexões Intermediáticas (NucCon/UFMG). Mestre em Comunicação Social pela UFMG e em Media Arts Cultures pela Aalborg University, Danube University Krems e Lodz University.

Patrícia Moran é doutora em Comunicação e Semiótica. Professora na ECA/USP e diretora do Cinusp Paulo Emílio. Pesquisa *performances* audiovisuais em tempo real, tema sobre o qual tem escrito, organizado livros e eventos. Dirigiu diversos curtas narrativos, não narrativos, documentários e vídeos exibidos e premiados em festivais. Conta com bolsa da Fapesp para o desenvolvimento da pesquisa *Performance audiovisual: a materialidade como imagem e como representação*.

German Alfonso Nunez é doutor pela University of the Arts London e é coeditor da coletânea *Handbook of popular culture and biomedicine: knowledge in the life sciences as cultural artefacts* (Springer, 2018). Colaborador e crítico da Studio International e membro do comitê editorial da *Computer and the History of Art group* (CHArt). Em paralelo ao seu trabalho acadêmico, participa do coletivo de arte [+zero], nomeado para o prêmio Pipa de arte contemporânea em 2011.

Chris Salter é artista e pesquisador da cadeira de Novos Meios, Tecnologia e Sentidos na Universidade de Concórdia, Montreal. Codiretor da rede Hexagram para pesquisa de criação em mídia-arte, *design*, tecnologia e cultura digital em Montreal. Estudou filosofia e economia na Universidade de Emory e fez doutorado em direção e crítica de dramaturgia na Universidade de Stanford. Já colaborou com Peter Sellars e William Forsythe (Balé de Frankfurt). Seu trabalho artístico foi exibido em eventos de investigação em arte e tecnologia reconhecidos internacionalmente, como a Bienal de Arquitetura em Veneza, Bian 2014, LABoral,

Lille 3000, CTM (Berlim), National Art Museum of China, Ars Electronica, Transmediale, EXIT Festival, entre outros. É autor de *Entangled: technology and the transformation of the performance* (MIT Press, 2010) e *Alien agency: experimental encounters with art in the making* (MIT Press, 2015).

Erly Vieira Jr é escritor e professor do Departamento de Comunicação Social e dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação (Poscom) e Artes (PPGA) da Ufes. Doutor em Comunicação pela UFRJ, realizou dez curtas-metragens, exibidos e premiados em festivais nacionais e estrangeiros. É autor dos livros *Plano geral: panorama histórico do cinema no Espírito Santo* (2015), *Marcus Vinícius: a presença do mundo em mim* (2016) e *Realismo sensório no cinema contemporâneo* (no prelo). Coordena o grupo de pesquisas CIA (Comunicação, Imagem e Afeto), na Ufes. Desde 2012, é curador do Festival de Cinema de Vitória.

Esta publicação foi composta utilizando-se as
família tipográfica Adobe Caslon Pro.

Esse livro foi publicado sob uma licença Creative Commons Atribuição-
CompartilhaIgual 4.0 Internacional (CC BY-SA 4.0).

