

PLAYGROUND: PERFORMATIVIDADE DA IMAGEM E DO ESPECTADOR MOVENTES: PRÁTICAS ARTÍSTICAS E CURATORIAIS EM CAMPO (PALCO) ABERTO

PLAYGROUND: PERFORMATIVITY OF THE IMAGE AND OF THE MOVING VIEWER: ARTISTIC AND CURATORIAL PRACTICES IN THE FIELD (STAGE) OPENED

Ana Rito

Bolsista da FCT, encontrando-se a realizar Doutoramento na especialidade de Instalação-vídeo

RESUMO

A partir da prática artística e curatorial, o presente ensaio desenha a sua estratégia investigativa: considerar diferentes noções de palco e de ecrã, elasticizando e definindo uma “zona de contacto” que se concretiza quer no espaço expositivo (museográfico ou galerístico) quer, mais especificamente, na experiência da vídeo-instalação. A aproximação de duas linguagens, a cinematográfica e a performativa (entre a “aparição” da imagem e a construção do objecto), instaura um novo paradigma do olhar que coloca em cena o corpo do espectador (agora) movente e activo na orientação do seu próprio processo perceptivo.

Palavras-chave: Imagem, Palco, Espaço Expositivo, Vídeo Instalação.

ABSTRACT

From the artistic and curatorial practices, this paper draws its research strategy: to consider different notions of stage and screen, defining an elastic “contact zone” that is materialized either in the exhibition space (museological or in the gallery) or, more specifically, in the experience of the video installation set. The approach of these two languages, cinema and performance (between the “apparition” of the image and the construction of the object), introduces a new paradigm of the gaze that puts forward the body of the (now) moving spectator and the actions that guides its own perceptual process.

Keywords: Image, Stage, Exhibition Espace, Video Installation.

Prólogo

Do espectáculo na imagem à imagem como espectáculo

a) Cinema - Theater

Bestiarium Theater and Garden of Violence, War and Happiness (1986), ensaio escrito por Rüdiger Schöttle no qual concebe e descreve *Theatergarden* (inspirado pelos pavilhões de Dan Graham) - projecto herdeiro da *mise-en-scène* característica dos jardins barrocos dos séculos XVII e XVIII, no seio dos quais uma combinação de mundos aparentemente contrários emerge: elementos naturais e artificiais mesclados numa espécie de cacofonia operática - está na origem de uma instalação colaborativa *Theatergarden Bestiarium*, onde participam treze artistas entre os quais Dan Graham, Juan Muñoz, Hermann Pitz ou James Coleman, apresentada em 1989 no Institute for Contemporary Art, P.S.1. A criação de uma plataforma (com design do próprio Schöttle e produzida por Chris Dercon) *on going*, permite observar em simultâneo as várias intervenções (que deveriam imanar umas das outras numa espécie de fluxo contínuo, não resultando numa simples justaposição ou *collage* mas antes observando e relevando o processo de desenvolvimento e articulação de conceitos) assim como um mecanismo de fusão em tempo real de música, arquitectura, escultura, teatro, fotografia e filme. A proposta curatorial aponta assim para uma realidade múltipla e participativa na qual o espectador é convidado a percorrer um rasto - por entre plantas, fontes, lagos ou esculturas barrocas transportadas para a contemporaneidade através de projecções de imagens de pinturas, de *stills* de filmes ou de diapositivos - sobre este *plateau* construído a várias mãos: jardins, montanhas e vales em mi-

niatura desenhados por Christian-Philipp Müller e Alain Séchas, gotas de água e uma cascata por Hermann e Marin Kasimir e música de Glenn Branca. Após esta sua primeira apresentação, *Theatergarden Bestiarium* (exposição-performance-ambiente) foi exibida noutras situações, mantendo a ideia de *site-specificity* e obrigando a algumas alterações no seu formato e intervenientes: Teatro Lope de Vega em Sevilha, Chateau d'Oiron ou Le Fresnoy / Studio National des Arts Contemporains.

O surgimento do teatro enquanto forma arquitectónica fechada no século XVI, coincide com a codificação das novas leis da perspectiva e com a emergência da cidade-estado burguesa. A arquitectura fixa a posição e os lugares dos espectadores que assistem à representação de acordo com uma óptica ordenada que reflecte não apenas uma coerência visual mas também uma nova hierarquia política.

[...] os jardins italianos do Renascimento e do Barroco eram tanto museus al fresco como teatros nos quais o espectador se desdobrava em actor (GRAHAM, 2001, p. 61) [tradução nossa]

Presentifiquemos: atento ao ressurgimento do conceito de jardim-teatro neste projecto, Dan Graham cria *Cinema-Theater* (1986) como uma síntese engenhosa do Jardim de Versailles e do design de Hollywood e propõe uma nova configuração e um novo entendimento, sobre o qual discorre longamente no ensaio do catálogo desta exposição intitulado *The Garden as Theater as Museum* (O Jardim como Teatro como Museu). O artista associa uma sala de cinema (*movie-theater*) ao espaço do jardim (*garden-theater*) onde o ecrã de projecção é substituído por vidro espelhado (dupla-face) no qual é pro-

jectado o filme *The Rise of Louis XIV*, de Roberto Rossellini. Em vários textos autorais que abordam as evoluções da forma teatral, Graham apoia o seu projecto num conjunto de referentes históricos e contemporâneos, em que os trabalhos de Manfredo Tafuri ocupam um lugar essencial, criando ligações teóricas entre a percepção do espaço, o poder e o lugar do sujeito.

b) *The German*

O que acontece quando observamos uma imagem que nos conduz a uma figura (ou várias) que observa ela própria uma imagem?

The Conducinator (2002), *The Journey (True colours)* (2003), *In the Louvre - the house of Opportunity* (2003), *The saddening* (2001) *The spell* (2001), *The Lucky Ones* (2002) *The Greatness of Our Loss* (2006), *Fingerwoman* (2007), *The Swimming Pool* (2001), de Michaël Borremans parecem colocar-nos nesse limbo (enquanto espectadores) ou mesmo *The table* (2001), *The Feeding* (2006), *Milk* (2003), *Blue* (2005) ou *The Hole* (2006) onde somos confrontados com superfícies planas, pequenos espaços vazios, onde “nada” parece acontecer (ou onde já tudo terá acontecido) e para as quais a(s) figura(s) se volta(m) silenciada(s). Por seu lado, em *The Performance* (2002) a figura parece ter sido substituída pelo próprio espectador/observador:

The Performance, 2002: não existe presença humana no espaço da tela, apenas uma folha com dobras bem visíveis cobrindo uma forma cúbica, semelhante à mesa sobre a qual flutuam placas de que parece ser cartão em *The Feeding*. Se os filmes de Borremans são efectivamente pinturas esta imagem pode bem ser a matriz desta transubstanciação, uma pintura da pintura: uma representação da tela branca do ecrã, do qual se erguem efígies impalpáveis, tal qual pessoas mortas

emergindo das suas mortalhas e transformadas em pura aparência (MICHAUD, 2008, p. 49).

Poderemos considerar estas superfícies ecrãs de projecção? Superfícies nas quais são esperadas imagens moventes apesar de estarmos imersos no universo pictórico? O que acontece então quando observamos uma imagem que nos conduz a uma figura que observa ela própria um ecrã de projecção? Borremans coloca o espectador no âmbito de um processo ambíguo que resulta de uma constante migração entre estados e territórios distintos e comprometidos com as suas “falas” e agentes: figuras espectrais que se repetem, nos mesmos enquadramentos, nos mesmos gestos, nos mesmos figurinos, no mesmo silêncio das suas pinturas, desenhos e filmes (e algumas esculturas).

Ora, é neste momento que introduzimos *The German* (2004-2007), filme de 35mm que sucede (como é sua estratégia recorrente) à pintura homónima de 2002, ao desenho *The German - Dreiten teil* (2003), e a *The Slide* (2004). A particularidade desta peça reside no seu *apparat*us técnico e conceptual: se com Borremans o espectador é comumente confrontado com o ecrã de projecção, o mesmo se passa quanto ao palco teatral e os interstícios entre os dois. *The German* (2004-2007), poderá relacionar-se assim com *The Cinema Theater*, de Dan Graham (e mesmo com todo o projecto *Theatergarden Bestiarium*, ou com *Teatrino* de Pino Pascali, apresentado pela primeira vez na exposição *Realtà dell' imagine* em 1965), na medida em que ambas as “maquetes-construções-pavilhões” apresentam um pensamento em torno das relações espaço-temporais que se estabelecem entre palco, ecrã, audiência, projecção e actor/performer.¹ Nas duas plateias, pequenas figuras

1 *The German*: um modelo reminiscente das naves

fitam um ecrã onde imagens são projectadas e de onde parece surgir um espaço “outro”, ilusório, que as acolhe no seu íntimo de forma mais ou menos convidativa. Esta permanência entre dois planos e entre dois actos - entre a mão e a visão - parecem coincidir com o jogo subtil (e revertível) entre movimento e estaticidade que Borremans permite ao seu espectador (que, na sua própria mobilidade, percepção as pequenas figuras quietas, as mesmas que por sua vez observam uma imagem movente).

Que o palco seja um ringue, uma pista de circo, um hangar ou o palco de um teatro, pouco importa, em vista desta série de demarcações que distinguem o lugar teatral (arquitectónica e sociologicamente determinado), o lugar cénico (a colocação dos participantes), o espaço cénico (o conjunto dos signos que criam o acontecimento no palco) e a zona de jogo (investida pela acção dos actores), instâncias a partir das quais a performance teatral se elabora (FALGUIÉRES, 2007, p. 31).

Após um esboço introdutório, constituído por uma apresentação de um projecto curatorial *intermedia*/intermedial (note-se a dimensão embrionária de *Theatergarten Bestiarium*, ma-

das catedrais pintadas por Saenredam encontra-se dentro de uma caixa transparente num dos lados, pendurada ao nível do olhar. Um hospedeiro de pequenas figuras, em pé ou sentadas em bancos, viradas para um ecrã ao fundo da nave; e no ecrã, num enquadramento próximo de ombros e cabeça, um homem vestindo um fato escuro e antiquado realiza uma série de gestos como um mágico delirante por cima de uma mesa. Numa reversão de escalas como num sonho, esta figura de predistigador – primeiramente printada por Borremans em 2002 com as mãos cobertas por estranhos pontos vermelhos – é reduzida á dimensão de um aquário em acrílico transparente, enquanto que ao mesmo tempo domina esta nave com toda a sua insensidão (MICHAUD, 2008, p. 15). [tradução nossa]

nifesta na performatividade inerente a todo o processo de criação e exposição de conceitos), a descrição de uma obra específica (*Cinema Theater*) e a sua relação com um universo aparentemente distante (o espaço pictórico e cinematográfico de Borremans) delineamos uma estratégia investigativa: situar a nossa prática artística e curatorial entre noções diversas de palco e de ecrã – considerar a experiência da “caixa-preta” a partir das construções/pavilhões/maquetes de Schöttle, Graham e Michaël e no reposicionamento dos seus mediadores - privilegiando (elasticizando e definindo) uma “zona de contacto” que se efectiva quer no espaço expositivo (museográfico ou galerístico) quer, mais concretamente, na experiência da vídeo-instalação, no co-relacionar de duas linguagens, a cinematográfica e a performativa (algures entre a “aparição” da imagem e a construção do objecto), na inauguração de um novo paradigma do olhar que posta em cena o corpo de um espectador (agora) movente e activo na condução do seu próprio processo perceptivo.

As dinâmicas do espectador: revelações, trânsitos e distâncias

A flânerie engendra a ficção. Sendo tradicionalmente sinónimo de uma única tela e de um espectador cativo, imóvel e frontalmente posicionado, o espectáculo cinematográfico sofre um estranho destino aqui como... uma miríade de ecrãs, e a duração do itinerário físico do espectador determina a duração de uma narrativa, o tempo de uma ficção (PAÏNI, 2002, p. 38). [tradução nossa]

Isto aponta para, penso eu, um aprofundamento da percepção distraída; a atenção psíquica (ou psicológica) na dispersão não é

uma barreira, mas de forma mais simples, é uma condição de recepção (OSBORNE, 2004, p. 73). [tradução nossa]

A vídeo-instalação (*time-based media*) tem sido teorizada enquanto um exercício que explora o tempo de visualização da imagem determinado pela mobilidade do espectador, onde conceitos operativos como o de *exploratory duration* ou *spatialized time*² surgem como campos de reflexão e tentativas de leitura num campo obrigatoriamente “expandido”. As instalações que integram a imagem em movimento, vídeo ou filme, são comumente experienciadas em arquitecturas (entre a *black-box* e o *white cube*) que permitem a criação de um ambiente que preestabelece o momento do desvelamento da imagem, ao mesmo tempo que o do dispositivo, sendo a relação do espectador com estas obras hibridizadas, uma relação de natureza simultaneamente objectual/escultórica e cinematográfica. As dinâmicas de visualização e exploração dos ambientes gerados pelos dispositivos instalativos que exploram a imagem movente, e que utilizam diferentes e múltiplos ecrãs (por exemplo), possibilitam “instalar o tempo no espaço”, através precisamente da deambulação do próprio do corpo do espectador. Imagens moventes parecem exigir assim corpos moventes:

A temporalidade da recepção será um produto da temporalidade da obra e das outras temporalidades em jogo no campo do observador – as temporalidades são as articulações das relações espaciais encarnadas. Cada trabalho faz o seu próprio tempo em relação ao seu próprio espaço e, portanto, em relação a outros tempos; mas só pode ter sucesso em fazê-lo tendo em conta antecipadamente as condições espaço-temporais

2 Sobre este assunto, Cf. MONDLOCH, 2010.

– a dialética da atenção e distração - característicos da sua recepção prevalecente. A obra de arte é num sentido profundo “contextual”. Necessariamente incorpora algum sentido projectado das suas condições de recepção na lógica da sua produção (OSBORNE, 2004, p.72). [tradução nossa]

A questão da temporalidade inerente ao processo de recepção da imagem em movimento, é teorizada por Peter Osborne em *Distracted Reception* (aquando da exposição *Time Zones – Recent Film and Video*³ na Tate Modern), onde este define aquilo a que denomina de “políticas da duração”, observando os vários impulsos espaço-temporais envolvidos quer na produção, quer na “captura” da imagem, ou seja, os diferentes modelos de recepção da imagem são analisados no que concerne à forma e à duração, assim como as implicações ao nível da estrutura e da construção da própria obra. Na senda de Walter Benjamim, e da sua análise, na década de 1930, em torno da “percepção distraída”,⁴ Osborne propõe que o filme (filme-instalação) e o vídeo (vídeo-instalação), ou o que designa de “objectos-protótipo de examinação distraída”, no contexto museal ou galerístico, permitem uma reflexão dilatada em torno da dialéctica entre a atenção e a distração. Esta dialéctica de “continuidade e interrupção”, absorção e indiferença constitui de facto, e antes, um discurso ambivalente e hibridizado em tor-

3 A curadoria de *Time Zones* (Out.2004-Jan.2005) foi da responsabilidade de Jessica Morgan e Gregor Muir.

4 O tipo de distração que é fornecido pela arte representa uma medida dissimulada a partir da qual se tornou possível a realização de novas tarefas da “apercepção”...Recepção na distração... é o tipo de recepção que é cada vez mais notório em todas as áreas de arte e é um sintoma de mudanças profundas na “apercepção” - encontra no cinema o seu verdadeiro campo de treino (*Übungsinstrument*). (BENJAMIN, 2007, p. 233). [tradução nossa]

no das políticas de duração.

A obra de arte é num sentido profundo contextual. Incorpora necessariamente algum sentido projectado das suas condições de recepção na lógica da sua produção. É através das articulações espaciais das relações temporais que o tempo se torna interactivo. A dialéctica temporal da recepção distraída, no quais o filme artístico e o vídeo intervêm, é “sócio-espacial” (...) existe uma sobreposição complexa de ritmos condensadas no ato ocasional de ver uma obra de arte. Um critério de julgamento de uma obra - uma nova tarefa da “apercepção” - pode ser a medida que abre esta rede de conexões temporais (psíquica, social, histórica) para uma visão reflexiva e transfiguradora (OSBORNE, 2004, pp.72-73). [tradução nossa]

Como observa Osborne, a localização do fenómeno da “recepção distraída” alterou-se ao longo do tempo, passando do cinema para a televisão na década de 1960 e, mais recentemente, para o ecrã do computador, instrumentalizado pela rede caleidoscópica de “janelas interactivas”. Deste modo, a experiência da vídeo-instalação (no jogo dialéctico entre a atenção e a distração) funciona em parte como uma “medida” da nossa capacidade de realizar novas tarefas de “apercepção” (consciência imediata ou percepção instintiva), ao mesmo tempo que potencia uma zona de reflexão sobre os processos de produção do próprio tempo, ou de diferentes temporalidades (que podem ocorrer simultaneamente). O espectador traz consigo todo um contexto físico, psicológico e social que condicionará a sua relação com os dispositivos, na medida em que os tempos das imagens encontram os (intervalados) tempos de vista/visualização deste. Osborne, adoptando a noção de tempo de Bachelard (1966), concebe a duração não como uma continuidade pré-existente ou

adquirida, mas sim como um processo dialéctico entre interrupções e recomenços, gerando um ritmo em que o espectador experiencia um outro modelo de produção de tempo baseado nestes novos timbres e novos compassos, onde cada instante⁵ faz o tempo adquirir uma espessura própria e singular. De igual modo, Dominique Païni (numa série de artigos publicados na revista *Art Press*),⁶ reflecte sobre a vivência perceptiva e sensitiva do espectador/observador ao experienciar os ambientes gerados por obras desta natureza, que compelem a um certo nomadismo ou mesmo deriva, apontando para um novo modo de observação (apreensão) que decorre, ou é antes uma extensão, de um paradigma anterior: a *flânerie*. A figura do *flâneur* é retratada como “aquele que passeia”, que transita através das arcadas parisienses do século XIX – “um parasita intelectual das *arcades*” - um rosto anónimo na multidão (como em *Man of the crowd*, de Alan Poe), que experiencia uma deambulação autónoma e solitária, construindo o seu próprio percurso. Como num dispositivo literário, pode-se entendê-lo como uma espécie de narrador, próximo e distante, passivo e actuante, que oscila entre momentos de distração e de concentração. Esta personagem surge no trabalho de Walter Benjamin, num primeiro momento, em *Die Wiederkehr des Flâneur* de 1929 (leitura a partir de *Spazieren in Berlin* de Hessel), sendo reconfigurada em *The Arcades Project: Paris-Capital of the Nineteenth Century (Passagen-werk)*, e seguindo algumas ideias de George Simmel (expostas em *The Metropolis and the mental life* e em *The Stranger* quanto à relação indivíduo-cidade. Para Benjamin esta

5 “Toda a força do tempo se condensa a cada novo instante [...]”. BACHELARD, 1966, p.95. [tradução nossa]. O instante como “condensação” do real, do “tempo vivido”.

6 Cf. PAÏNI, 2000, pp. 31-41; 2003, pp. 24-29.

“criatura” (que Baudelaire configura em *A Une Passante*)⁷ parece possuir conjuntamente um olhar distraído e um olhar vigilante, articulando em si mesma a dialéctica da percepção. De facto, a rede de associações (potenciada pela percepção das imagens moventes) criada pelo espectador é imediatamente interrompida por novas imagens e por novas associações, e isso, comenta Benjamin, constitui o efeito de choque do filme, que, como todos os efeitos de choque, procura suscitar maior atenção (*Geistesgegenwart* ou “presença de espírito”) da parte do sujeito que o experiencia, refinando o estado de concentração através da interrupção (deixando pouco espaço à contemplação).⁸ A produtividade da “recepção distraída” (ou recepção na distracção) é condicionada, à partida, pelas novas tecnologias, suas dinâmicas e temporalidades, que acompanham um aceleração transversal aos vários níveis de desempenho quotidiano (tudo parece adquirir uma velocidade “apressada” e “desatenta” – mas operativa – própria das sociedades contemporâneas, logo, do sujeito que percebe as ditas imagens e as associa – e manipula – ao “modo windows” e num estado de “apercepção”). A estimulação sensorial sucede com muito pouco espaçamento entre

7 Cf. BAUDELAIRE, 1984.

8 “Comparemos o ecrã no qual o filme se desenrola com a tela de uma pintura. A pintura convida o espectador à contemplação; diante dela o espectador pode abandonar-se às suas associações. Diante do ecrã do filme este não pode fazê-lo. Mesmo antes do seu olho captar uma cena, esta já mudou. Não pode ser fixa... o processo de associação do espectador na observação destas imagens é certamente interrompido pela sua constante e súbita mudança. Isto constitui o efeito choque do filme, o qual, como todos os choques, deve ser sustentado por uma aguçada presença de espírito. Pelos meios da sua estrutura técnica, o filme tomou o efeito físico do choque e retirou-o do embrulho no qual o Dadaísmo o envolvia, dentro de um choque de carácter moral.” BENJAMIM, 2007, p. 233. [tradução nossa]

impulsos, resultando numa sequência ritmada e fragmentada (fragmentação que expõe uma certa desintegração, segundo Kracauer),⁹ própria da heterogeneidade vigente, na produção e na difusão das imagens – um colocar em cena de uma espécie de “montagem de atracções” (na linha de Eisenstein),¹⁰ montagem essa, que se torna assim o próprio veículo da experiência da distracção.

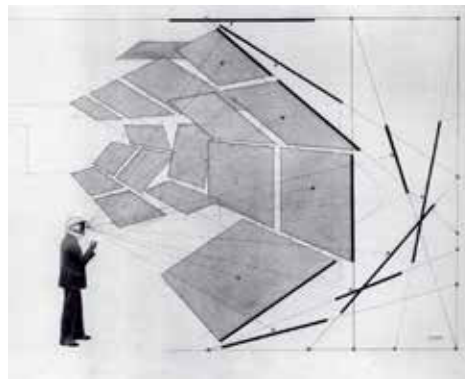


Fig. 1 *Diagram of the field of vision*, 1930, de Herbert Bayer, onde este esquematiza uma espécie de percepção televisual, múltipla, simultânea entre estados de atenção e distracção.



Fig. 2. A figura do flâneur nas ruas de Paris.

A oposição agora parece ser entre a mera distracção e aquilo a que Howard Eiland (2003, 51-63) denomina de “distracção produtiva” – entre a distracção percebida enquanto abandono ou diversão, e a ideia de distracção associada ao estímulo e a uma potencial forma inédita de

9 Cf. KRACAUER, 1960.

10 Cf. EISENSTEIN, 1989, pp. 111-131.

percepção. Equacionando ambas as situações, importa discutir alguns fenómenos que se articulam: como o da dispersão, da deambulação e da deriva do espectador, o que nos remete novamente à *flanêrie*. As *arcades* - autênticos *showplaces* de “luxo industrial” do século XIX – apresentam-se (para Louis Aragon, em *Paysan de Paris* - guia de viagem surrealista) como locais de “desatenção”, “zonas estranhas”, onde *tout est lapsus*, reforçando o espírito de “laboratório” desenhado por Benjamim. O *flâneur* apresenta-se assim como uma figura que hesita entre o jogador, que atravessa o tabuleiro de forma destemida e um pouco divinatória na apreensão dos vários estímulos, e o colecionador que, resistindo à total dispersão, é absorvido pelo objecto/imagem de eleição, num labirinto de sensações e “aparições”. A analogia entre a experiência de visualização e percepção da imagem em movimento no dispositivo da vídeo-instalação e o conceito de *flânerie* associado ao “efeito vitrine” parece-nos mais eficaz quando a obra exige literal e efectivamente um espectador movente, quer na multiplicidade de ecrãs ou projecções que integre (*spatial montage* segundo Manovich),¹¹ quer na construção de arquitecturas que obriguem a um trajecto específico. Um espectador *passante* (*travelling*, na linha de *Païni*),¹² necessariamente móvel, encontra-se assim no foco de um espaço híbrido, eminentemente paradoxal (e que deambula ele próprio na sua definição particular), entre a ideia de passividade e mobilidade (*pause* e *play*), possibilitando uma espécie de edição em tempo real (e em *loop*).¹³ Ora, a au-

11 Cf. MANOVICH, 2001.

12 Cf. PAÏNI, 2002.

13 Trata-se de um modo televisual de conceber o mundo: prática fragmentária, múltipla, planos curtos, planos fechados, um modelo de percepção absolutamente diferente da proporcionada pela montagem cinematográfica convencional. De

tonomia e a circulação do espectador, no espaço museológico ou galerístico, têm vindo a ser teorizadas enquanto estratégias resultantes do legado minimalista (na sua aproximação fenomenológica/sinestésica à obra), da exploração da noção de *processo* e da crítica institucional a partir da década de 1960. A vídeo-instalação (ou filme-instalação), resultante destas experiências expositivas, vem destabilizar as relações convencionais com o ecrã cinemático (e com as imagens moventes), diluindo as fronteiras entre o real e o ilusório e produzindo uma espécie de “efeito duplo”, precisamente entre a virtualidade do representado e a materialidade do dispositivo. O espectador está simultaneamente “aqui” e “ali”, ora no presente (“agora”) ora no passado (“lá”).¹⁴ A experiência do espectador com a imagem, e mais especificamente com a imagem projectada, atravessa uma *quasi*-indistinção de corpos – entre o corpo do observador e o corpo-imagem projectado – na promoção de uma espécie de *deslocamentos* sucessivos entre estes dois pólos. Um possível “corpo a corpo” com as imagens, coloca o espectador no centro de um exercício intermitente, que oscila entre momentos de trânsito, revelações e distâncias, onde o “toque” parece iminente. É precisamente este *deslocamento* (ou descolamento), que potencia um novo observador que, restituído das suas qualidades sinestésicas, cria, conjuntamente com as imagens, modalidades temporais e espaciais variadas.¹⁵

espectador imóvel e colectivo, cativo dentro da sala de cinema, o observador de uma vídeo-instalação contemporânea torna-se então um *flâneur*, móvel e solitário.

14 Veja o exemplo de *Interface* de Peter Campus.

15 Françoise Parfait relaciona tal descentramento da narrativa às estruturas rizomáticas, desenvolvidas por Deleuze e Guattari. Diferentemente de estruturas arborizadas, os elementos parecem não ter relação entre si. O espectador, sem as coordenadas lineares de um dispositivo convencional, não sabe onde se

Passagem das Imagens, Imagens da Passagem

Há palavras que é preciso afundar logo noutras palavras (HELDER, 2001, p. 37)

Há corpos que é preciso afundar logo noutros corpos. Há imagens que é preciso afundar logo noutras imagens. Há linguagens que é preciso afundar logo noutras linguagens.

A exposição *Passages de L'Image* (Centre Georges Pompidou, 1989-1990), com curadoria de Raymond Bellour, Catherine David e Christine van Assche (cujo catálogo reúne textos seminiais, como *The Double Helix* de Raymond Bellour ou *Videor* de Jacques Derrida), apresenta noções pertinentes e incontornáveis de hibridez, referente à natureza das imagens e aos processos de transmutações essenciais manifestas em propostas que convocam uma plasticidade heterogénea e ambígua. A observância destas “imagens migrantes” ocorre a partir de questões iminentemente estéticas ou técnicas, propondo os artistas uma variedade de abordagens de análise dos seus constituintes, como o *frame*, (por exemplo) no sentido em que este se reporta quer à moldura da imagem, quer à imagem como moldura, procurando partir desta ambivalência, deste *deslizamento* do sentido para reflectir sobre a natureza das imagens da contemporaneidade.

A pertença quer ao exterior da imagem quer

instalar ou o que fazer, não sabe se deve permanecer no recinto na tentativa de encontrar ligações entre os elementos oferecidos pelo artista ou se deve apenas circular livremente entre as imagens e sons. Assíntimos e experienciamos modos de aparição e (des) aparição da imagem (a sua fragilidade e instabilidade), dentro de um regime de variações e durações que propõem um universo incerto a ser negociado (Cf. PARFAIT, 2001).

à própria imagem constitui então o *parergon*¹⁶ precisamente como um espaço *entre*, o *dentro* e o *fora* (sendo simultaneamente *um* e *outro*), evidenciando um certo hibridismo caracterizado precisamente por uma simultaneidade, ambiguidade, contaminação e permeabilidade, essenciais para a sua (in)definição.

Ora, para efectivar a sua índole transmigatória e rizomática, a imagem tem de se *desprender* de um lugar ou circunstância específicos, de modo a encontrar o seu “aqui e agora”.

A imagem digital potencia a expansão, a dilatação de um território em constante transformação e actualização, conectável, invertível, permeável, com entradas e saídas múltiplas. É nesta multiplicidade e abertura que a imagem se vai instalar, transportando os espaços para outros espaços, tempos para outros tempos. Os desdobramentos e os nomadismos de todas as imagens, possibilitam os processos de re-mediação e intermedialidade inerentes às novas tecnologias aliadas à criação artística.

Passages de L'Image intenta dissecar estas imagens não hierarquizadas, em extensão, abertas ao infinito, definidas sobretudo na mobilidade da rede que estabelecem permanente e provisoriamente com outras imagens.

A vídeo-instalação potencia precisamente este deslocamento das imagens, para em seguida as reconduzir de outro modo, sendo, por esse motivo, inevitavelmente um espaço de alteridade, sobreposição, simultaneidade, reversibilidade e mobilidade.¹⁷

Em *L'Entre-Images 1- Photo, Cinéma, Vidéo*, *L'Entre-Images 2- Mots, Images, D'un autre cinéma*, *Le cinéma, seul/Multiples “cinémas”* e mais recentemente em *La querelle des dispositifs: cinéma – installations, expositions* (BELLOUR,

16 Cf. DERRIDA, 1987, p. 9.

17 Cf. VACCHE, 2012.

2012), Bellour continua a sua análise em torno desta mutabilidade e expansão das imagens em movimento reportando-se a obras, exposições e artistas específicos (casos da Bienal de Veneza de 1999 e da Documenta 11 de 2002 ou a exposição *Exploding Cinema/Cinema without walls*).¹⁸ Para Bellour, o vídeo (e a vídeo-instalação) deve ser compreendido do ponto de vista do que representa historicamente: um lugar de passagem e um sistema de transformação (ou re-mediação) das imagens umas nas outras (as que o precedem, pintura, fotografia e cinema assim como as que ele mesmo produz e introduz: as “novas imagens”). Interessa assim o espaço *entre*: espaço-tempo flutuante entre dois fotogramas, entre duas espessuras de matéria, entre duas velocidades. Este conceito operativo encontra eco na definição de “movimentos improváveis” (DUBOIS, 1999) proposta por Phillipe Dubois, no âmbito daquilo a que denomina de “interpenetrações” entre cinema e vídeo, referindo-se ao cinema de exposição e às experiências intermediais em contexto museográfico. Bellour assinala ainda duas categorias de vídeo-instalação: a primeira refere-se a intervenções artísticas que utilizam o cinema (e toda a sua linguagem técnica e imagética) enquanto objecto de (des) construção (referindo-se a Douglas Gordon, Tony Oursler, Pipilotti Rist, Dara Birnbaum, ou Bill Viola), a segunda inclui instalações realizadas por cineastas em âmbito expositivo, salientando o exemplo de Peter Greenaway, Chris Marker, Alexander Sokhurov, Chantal Akerman ou Atom Egoyan. Assim, *La querelle des dispositifs. Cinéma-Installations, expositions* parece estar inscrito na linhagem daquilo que poderíamos intitular de *Entre-Images 3*. Claramente Bellour quis para este terceiro volume realçar, de facto,

¹⁸ Exposição patente em três locais distintos: *Chabot Museum, Witte de With e Boijmans Museum*, 2001.

a importância que o dispositivo (herdado do cinema) tem vindo a ter na caracterização e diferenciação das diferentes formas de expressão artística que fazem recurso à imagem movente. Bellour lança a questão: as obras que investigam a imagem cinemática e que são expostas nos museus e nas galerias de arte podem considerar-se “cinema”? Ao mesmo tempo que elasticiza os contornos de determinadas propostas hibridizadas reclama para o “cinema” uma natureza própria que reside no seu dispositivo e que se caracteriza, *grosso modo*,¹⁹ pela sala obscura, a projecção e um conjunto de espectadores sentados (experiência colectiva e hipnótica) determinados a assistir ao filme, do seu início ao fim: evadir-se destas fronteiras (porosas) é assumir outra designação - “filme instalado”. Acrescenta que a cada postura do corpo corresponde uma forma específica de percepção das imagens em movimento, distinguindo a prática (solitária) do espectador *flanêur* que circula por entre espaços expositivos, na sua verticalidade e *quasi*-sonambulismo. A observação de certos padrões migratórios das imagens moventes e dos múltiplos canais de passagem, ao mesmo tempo que a anotação da singularidade da experiência do cinema (dentro e fora das suas misturas), permitem a Bellour constatar a maleabilidade e a rigidez simultânea dos dispositivos, colocadas ao descoberto no palco hibridizado da vídeo-instalação.

Ora, é na observação das estruturas próprias do filme e do vídeo, nas suas dimensões perceptivas e cognitivas, que se intui uma noção de espacialidade transformadora da postura do espectador relativamente ao espaço físico e

¹⁹ Falamos da “instituição” do cinema, do *mainstream*. O “cinema de atracções” e as primeiras manifestações cinematográficas, por seu lado, aconteciam em ambiente de “feira”, onde o “espectáculo” era assistido muitas vezes de pé.

arquitectural.

Ao invés do tempo cinematográfico ser usado como um espaço subversivo fora do fluxo da experiência moderna na qual as imagens podem abrir para um fluxo de tempo como uma experiência reflexiva engajada do pensamento, a exposição de museu relaciona o cinema com os jogos de vídeo (as famosas video arcade), nos quais os observadores derivam de uma instalação para outra guiados por o período de tempo que coincide com o seu interesse (SKOLLER, 2005, 177).

Em 2003, o Zentrum für Kunst und Medien-technologie (ZKM) em Karlsruhe, apresenta a exposição *Future Cinema – The Cinematic Imaginary after Film*, comissariada por Jeffrey Shaw e Peter Weibel (com textos de Bellour, Youngblood, Débord, Bazin, Sobchack e Manovich e com artistas como Eija-Liisa Ahtila, Judith Barry, Gary Hill, Isaac Julien, William Kentridge, Lev Manovich, Chris Marker ou Michael Snow), reunindo uma vasta selecção de obras que contextualizaram a experiência cinemática e a sua condição contemporânea no campo (aberto) das artes visuais. Partindo estruturalmente da ideia de cinema expandido, a tónica de *Future Cinema* acentua uma certa “utopia futurista” entusiasta das (novas) tecnologias. *Remapping, Recombinatory, Immersive, Screenless* ou *Networked* (alguns dos núcleos temáticos presentes) sublinham efectivamente a herança cinematográfica na sua amplitude intermedial e combinatória. A exposição articula duas áreas primárias de análise: primeiro, a exploração de conceitos associados à expansão ou “abertura” do cinema a diferentes disciplinas, a espaços “entre” ou de passagem e a múltiplas noções de “outro”, através de instalações imersivas ou interactivas; segundo, o estudo das tecnologias digitais e o seu impacto na produção, recepção

e difusão das imagens moventes. O próprio espaço expositivo, a arquitectura desenhada de raiz ou adaptada a um projecto que privilegia a deambulação do visitante e a criação de ambientes penetráveis e articuláveis, como em *Future Cinema*, constitui uma possibilidade (um dos núcleos da exposição trata especificamente esta questão) de reflexão em torno da relação entre a sala obscurecida do cinema e o *white cube* museográfico ou galerístico.

Giuliana Bruno (BRUNO, 2007)²⁰ aponta para uma conexão conceptual entre o cinema e o museu (na medida em que ambos podem ser considerados “espaços arquitectónicos da memória”), na edificação de narrativas multidimensionais, sendo o cinema transportado (pela vídeo-instalação) para o espaço tridimensional (real), assim como os conteúdos de uma instalação são experienciados segundo uma certa montagem espacial. Ora, o cinema, na sua essência, encontra-se fragmentado, mas manifesto, no seio da vídeo-instalação, que por sua vez, torna “presente” as imagens cinematográficas. Em *Atlas of emotion: Journeys in art, architecture and film*, Bruno (2002) refere-se à passagem da experiência (e ao entendimento) *sight-seeing* (de cariz óptico) a *site-seeing* (de natureza háptica), relativamente à abordagem cinematográfica à cidade e à arquitectura, que aplicamos aqui ao contexto museográfico, ao filme e à sua relação com as artes plásticas. Explicitemos: paralelamente ao advento do cinema e da projecção das suas imagens moventes, surge uma nova rede de formas arquitectónicas que produzem consequentemente uma também inédita visualidade espacial: locais essencialmente de trânsito, de passagem, que fundam a “geografia da modernidade”. Transformando a relação entre a percepção espacial e a transitoriedade

20 Cf. VIDLER, 1996.

do corpo, a arquitectura (e o cinema) aposta na mobilidade e no aceleração (dos corpos, das imagens), epítomes do “moderno”. O conceito de *flânerie* (introduzido anteriormente no caso específico do espectador movente), parece evocar aqui, novamente, a era da consciência urbana (onde os espaços são percorridos e vividos, onde a experiência dos mesmos substitui a sua contemplação) e o(s) ponto(s) de vista cinematográfico(s) a si associado(s) que apresenta(m) a cidade como ecrã, como *mise en abîme*.²¹ Interessa-nos reter a correspondência entre a mobilidade do cinema e da arquitectura: diferentes modelos de visualização são preconcebidos no desenho do espaço expositivo, possibilitando ao espectador uma relação heterógena com as imagens que acompanham os seus desloca-

mentos. Uma espécie de sistema sinestésico (já referido anteriormente) de navegação (próprio e adquirido *in situ*) permite ao espectador atravessar territórios abertos, conectá-los através da sua imagética pessoal e participar de uma espécie de edição *in loco* que se desenvolve a partir do seu ponto de vista (movente).²²

Entrar e sair de uma instalação cada vez mais relembra o processo de habitar uma sala de cinema, onde formas de deslocamento emocional, habitação cultural, e desorientação são experienciadas. Dada a história das instalações que deram origem ao filme, é apropriado que o cinema e o museu renovem a sua convergência de formas promovendo uma maior hibridização (BRUNO, 2007, p. 16).

Fig.3 e Fig.4. À esquerda, rede/mapa relacional concebido a partir de Nouveau Théâtre d'Opérations dans la Culture, Internationale Situationniste. À direita Gravura de François Chauveau. Madeleine de Scudéry, Carte du pays de Tendre, 1654.



21 Nas primeiras duas décadas do século XX vários filmes narram o espaço urbano, transformando a cidade em cenário e em personagem em simultâneo: *Manhatta* (Paul Strand e Charles Sheeler, 1921), *Paris qui dort* (René Clair, 1923), *Metropolis* (Fritz Lang, 1926), *Berlin: Symphony of a Great City* (Walter Ruttmann, 1927), *The Crowd* (King Vidor, 1928), *Sunrise* (F.W. Murnau, 1927), *The Man with a Movie Camera* (Dziga Vertov, 1929) ou *A Propos de Nice* (Jean Vigo, 1930). Veja-se René Clair (e mesmo Eisenstein em *Montage and Architecture*) quando este afirma que a arte que mais se aproxima do cinema é a arquitectura. Ao ritmo da história, o cinema começa a definir-se a si próprio como uma prática arquitectural: fundador de panorâmicas, *travellings* e picados sobre a cidade e as suas ruas, acentuados a cada esquina, arcada ou passagem.

A mutabilidade inerente a este processo atesta a leitura *on going* de obras de natureza



híbrida: de carácter instalativo (por vezes *site specific*) e que integram imagens de proveniência diversa. Ou seja, à medida que o espectador itinerante (viajante) avança, permeia o espaço, “trespassa” a obra, esta também se lhe desvela, também se lhe implica (o espectador é conjuntamente sujeito e objecto). Esta passagem através de espaços (semi)obscurecidos (ou mesmo

22 Cujo protótipo será então, como já avançámos, a figura do *flâneur*.

totalmente iluminados) encontra eco na ideia de *promenade architectural* na medida em que estes (assim como a arquitectura e a cidade) são experienciados *on the move*, entre a marcha e o passo que vai de um lugar a outro. Aliando a esta dinâmica do corpo e do espaço envolvente, aos tempos e à intermitência das imagens, é esboçada uma cartografia (móvel) de sensações alicerçada no “instante”, no momento de encontro de todos os agentes (protagonistas) em “cena”.

A prática do espaço, o enquadramento e o mapeamento (tangível) deste, segundo vectores e trajectórias múltiplas, mobiliza um território vivido (háptico): *veritable plots*, (CERTEAU, 1984) centrando o enredo no espectador em trânsito e à deriva - recordemos as operações situacionistas de Debord, as manifestações Letristas de Isou e Lemaître e a experiência deambulatória (urbana), que, usando-se do instinto e da intuição, a denominada psico-geografia,²³ recordam, conceptualmente, *Carte de Tendre* (mapa imaginário, sensitivo e emocional), desenhado a várias mãos (sendo uma das autoras Catherine de Rambouillet) e representado numa gravura, atribuída a François Chauveau, que surge nas primeiras páginas do romance *Clélie* (1654-61) de Madeleine de Scudéry.

Zona de Contacto: espaço(s) entre a prática artística e curatorial

Para finalizar o políptico de referências que tem sido composto ao longo do presente ensaio, e que compreende exemplos de projectos

23 Sobre o assunto ver Guy Debord (1958) *Definitions*. Internationale Situationniste #1 (Paris, June 1958), Guy Debord (1956) *Theory of the Dérive*. Les Lèvres Nues #9 (Paris, November 1956) e *Introduction to a Critique of Urban Geography*. Les Lèvres Nues #6 (Paris, September 1955).

expositivos (*case-studies*) que analisam a imagem movente na sua relação com o cinema, as artes plásticas e as artes performativas (logo, que reflectem sobre as múltiplas “passagens” entre diferentes *media* e linguagens) num palco construído com vista à deriva e à circulação do espectador activo, expomos sucintamente dois projectos curatoriais autorais que balizam o início e a conclusão da investigação²⁴ em desenvolvimento e que reflectem a nossa praxis de natureza híbrida alicerçada num processo criativo colaborativo, entre imagens apropriadas (de outros autores) e colocadas em “cena” em contexto expositivo – materializando um pensamento, um conceito – e imagens produzidas, na procura e na instituição de uma extensa zona de contacto, ou campo aberto. Esta metodologia permite a implementação de linhas de estudo complexas (porque rizomáticas e em trânsito) onde a teoria encontra a realização concreta de espaços e tempos de experimentação, quer na implementação de um projecto expositivo (curadoria) quer na concepção de uma obra autoral (na especificidade da vídeo-instalação, por exemplo). Por vezes estas linhas entrecruzam-se e ocorrem em simultâneo, como no projecto *A Visão Incorporada – Performance para a câmara* (como veremos mais à frente).

c) OBSERVADORES

Diz Rancière: “Este paradoxo é simples de formular. Não há teatro sem espectador (ainda que fosse um espectador único e secreto)” (RANCIÈRE, 2010, p. 8). Esta afirmação, ainda que

24 “Nos Passos de Galateia – a construção do híbrido na vídeo-instalação” é o título da Tese de Doutoramento em fase de conclusão que conta com o apoio da Fundação para a Ciência e Tecnologia (Bolsa de Doutoramento).

Fig.5. À esquerda Off-screen de Douglas Gordon. Fotografia de David Luciano.



deva ser lida à luz da sua intervenção nos estudos sobre teatro e as suas reformas, estende-se por analogia às artes visuais na medida em que permite considerar o lugar do sujeito/espectador na sua afinidade com o objecto artístico. Este “activismo do olhar” reclama e impulsiona o espaço que o próprio Rancière define como “a distância entre o artista e o espectador”, este intervalo no qual a obra de arte, enquanto coisa autónoma, se encontra. É este interstício que se quer explorar aqui através de um projecto específico e concreto: o de “posicionar” em palco, simultaneamente, objectos artísticos que, segundo as suas naturezas variadas e manifestações distintas, fossem “chão” de experimentação para o espectador-observador no que concerne à sua relação com o espaço e os conceitos operantes, assim como a todo o processo perceptivo (hesitante e intervalado entre estados de atenção e distração) que (d)áí ocorre. O desenho e a montagem de obras de artistas como João Onofre, Christian Jankowsky, João

Maria Gusmão&Pedro Paiva, Bruce Nauman, Tony Oursler, Gordon Matta-Clark, Robert Smithson, Yves Klein, João Penalva, Jerome Bel, Jan Fabre, Miguel Palma, James Turrell, Julian Opie, João Tabarra ou Douglas Gordon, na convocação de múltiplos dispositivos de projecção (e aparição) da imagem movente, constituem uma ampla zona laboratorial e de investigação “directa”, onde os conceitos adquirem forma e onde o nosso próprio método criativo se expande e se adensa. O diálogo permanente entre estas mesmas imagens em movimento, inquietas e intermitentes, e as pinturas que as fitam, as esculturas que as circunscrevem, as fotografias que muitas vezes as sucedem ou as instalações de carácter híbrido que as “dilatam”, define um espaço ensaístico, catalisador e promotor de um observador/espectador (além de “nómada”) comprometido com todo este “ecossistema”. A exposição OBSERVADORES – Revelações, Trân-



Fig. 6. *Requiem for a Metamorphosis*, de Jan Fabre. Fotografia de David Luciano.

sitos e Distâncias ²⁵ exhibe o espaço do museu como um palco onde o confronto acontece e o diálogo se estabelece, permitindo a construção de novos horizontes de acontecimentos: um percurso realizado através de um conjunto de trabalhos organizados segundo uma linha directriz criadora de uma visão transversal e multidireccional. Neste sentido, a subdivisão da mostra em momentos distintos tem por objectivo clarificar e tornar mais fluido (e aberto) o trajecto. A vídeo-instalação *Off-screen* de Douglas Gordon (instalada estrategicamente) indicia precisamente esta possibilidade: o espectador entra e/ou sai literalmente de “cena”, atravessando uma cortina de cor vermelha que, de forma dramática, o coloca no centro de toda a trama.

Cada um dos núcleos expositivos (*Humanos,*

Conceito Espacial, Do Quotidiano, Objecto Para Ser Construído, Paisagem Negra e The Show Must Go On) apresenta um conjunto de autores que partilham conceitos coincidentes e preocupações cruzadas (note-se o conjunto vasto de obras que exploraram a imagem movente, o dispositivo instalativo e o próprio espaço expositivo), existindo ocasiões para ligações inesperadas ou leituras mais densas e complexas, para os espaços vazios, para as faltas e para os excessos, libertos de uma circunscrição geográfica e de uma cronologia específica. Continua ainda Rancière, em *Malaise dans l'esthétique* (2004), apontando claramente para este paradigma, o da experiência colectiva (ou plural) do espaço e do tempo, na coalescência das várias expressões artísticas, dos vários territórios, agora transitáveis, que se estabelecem no seio da criação e estéticas contemporâneas.

25 Exposição “OBSERVADORES – Revelações, Trânsitos e Distâncias”, curadoria Ana Rito, Hugo Barata e Jean-François Chougnnet, Museu Colecção Berardo – CCB, Lisboa, 2011.

d) A Visão Incorporada/The embodied Vision – performance para a câmara

A imagem videográfica, ao registar o corpo, edifica o conceito de “performance para a câmara”. Não pressupondo que as acções sejam experienciadas ao vivo por um público, permite um desfasamento conceptual que auxilia a definição de um campo esquivo e entre mundos: os gestos são agora “arquivos” do corpo em trânsito. A figura, agora tornada, o corpo da imagem (podemos talvez considerar dois corpos unidos, o corpo enquanto figura, e o corpo próprio do vídeo ou do filme enquanto representação, “objeto”), estabelece a transmutação e a instabilidade da própria condição do medium das imagens em movimento – filme ou vídeo. O corpo é redesenhado constante e profundamente, através das imagens que a partir dele são criadas e que de alguma forma, devolvem o reflexo, transformando-o a cada olhar. Este corpo atravessa conceitos, experiencia a teatralidade, a encenação, a coreografia, o gesto, o movimento e coloca-se em rota de colisão com qualquer tentativa de codificação mais clássica. O corpo-videográfico ou cinemático estabelece uma teia de relações que se prendem ainda com uma noção de espelho, onde conceitos como a identidade, o duplo ou a máscara são trabalhados segundo uma lógica de (des) construção.

Fazendo da imagem matéria primordial de reflexão, é concebido um projecto expositivo que pretende estabelecer a sua génese operativa a partir de um enunciado que reflecte sobre a presença e a ausência do corpo na observação dos momentos de transição, de contacto, de suspensão, de cruzamento e de hesitação.

“A Visão Incorporada”²⁶ pretende colocar em

26 Exposição “A Visão Incorporada/The Embodied Vision – Performance para a câmara”, com curadoria de Ana Rito e Jacinto Lageira e Hugo Barata como

“cena” um conjunto de peças videográficas que exploram noções de performance para a câmara, afastando-se de uma visão ontológica ou historicista, mas antes, aproximando obras e artistas (nacionais e estrangeiros) segundo núcleos relacionais (conectáveis e permeáveis) diferentes a cada nova semana (movência e performatividade da própria concepção curatorial). Em *Espelhos/Visões* (Vito Acconci, Anthony Ramos, Joan Jonas e Gary Hill) propõe-se uma reflexão em torno da mecânica especular do vídeo, das suas questões formais, técnicas e da condição psicológica que lhe é inerente, enquanto espelho, enquanto motor de enamoramento; a coreografia para a câmara edifica a questão central das obras apresentadas em *Pas de deux* (Merce Cunningham&Charles Atlas e Johanna Billing), quer na perspectiva da vídeo-dança, quer na criação de um corpo colectivo; em *Corpus Delicti* (Julião Sarmiento, Marina Abramovic, Jemima Stheli e Carolee Schneeman) são exploradas noções de voyeurismo ao mesmo tempo que de (des)construção do corpo e dos seus gestos; *Lessness* (Bruce Nauman, João Onofre e Ana Pérez-Quiroga), reúne “exercícios” de repetição, circularidade e (im)possibilidade, de um corpo em queda, de um corpo movente mas preso a uma acção sem desfecho, confinado entre paredes, atraído pelo “chão beckettiano”; “Monólogos (Processos)” (Gary Hill e Nuno Sousa Vieira) considera o lugar do sujeito/fazedor na sua afinidade com o objecto (em trânsito), num jogo intermitente entre presenças e ausências, corpo e imagem; *Playground* (João Tabarra, João Onofre, Mónica de Miranda e Bruno Pacheco) refere todo um horizonte (múltiplo) de

curador associado, MNAC – Museu do Chiado, Lisboa, Março-Maio de 2014. Este projecto contou ainda com a colaboração de Lori Zippay, Diretora do Electronic Arts Intermix, cujo arquivo dispõe de obras seminais e incontornáveis para a presente investigação.



acontecimentos onde foi convocado quer o universo cinematográfico (e as suas personagens), na sua condição narrativa ou ficcional, quer a sociedade numa perspectiva mais dilatada; “Imagem-Texto” (Gary Hill, Vera Mantero e Ana Rito) aproxima peças videográficas que manifestam uma relação mais ou menos expressa com a palavra, procurando a performatividade do texto na construção da imagem.

Neste contexto é apresentada uma vídeo-instalação da nossa autoria: em *POÈME-ACTE* (2012-2013), os gestos são “repositórios” de dois corpos em trânsito que, na sua errância, efectivam o poema e seguem a deambulação do próprio espectador. A performatividade nos textos de Maria Gabriela Llansol coloca-a no eixo central de um projecto que parte da palavra e da sua tradução corpórea e sensitiva. Os “peregrinos do texto”, figuras hóspedes de um lugar vibrante e desconhecido, suspensas pelas suas próprias paixões, emoções e silêncios surgem neste filme como “fazedores de poemas”, num gesto contínuo, circular, onde páginas em branco (espaços deixados vazios), povoam um extenso areal, efectivando-se o texto na iminência do seu (des)aparecimento, tendo as ondas do mar como constante desafio. Não existindo interrupção da acção (sendo o *loop* utilizado não somente como artifício técnico, mas antes como conceito e garante do “aqui e agora” da acção) o espectador foi colocado nos mesmos



Fig.7 e Fig.8. À esquerda, vista da exposição, com Centers de Vito Acconci. À direita, Ana Rito, *Still de Poème-acte*, filme 8mm transcrito para DVD, PAL, Loop, P/B, s/som, 2’, 2012-2013.

espaços vazios, nos mesmos intervalos que Llansol deixou; *Le Grain de la voix* (Vasco Araújo), concretiza aquilo que Barthes descreve como o *corpo na voz* que canta, na mão que escreve, no membro que executa, uma corporalidade/materialidade primeira que parece existir simultaneamente como ponto de partida e como ponto de chegada; *Close-up* (Julião Sarmento) investiga um certo afastamento daquele que olha mas, também, uma aproximação à pele e ao toque.

O instante: apontamento final

Em suma (e na sequência da rede que temos vindo a desenhar), a vídeo-instalação, no desenvolvimento de estratégias que consideram e produzem diferentes temporalidades (através da prática artística e curatorial), potencia uma espécie de relação “corpo a corpo” ou “olhos nos olhos” da imagem com o espectador que, oscilando entre estados de atenção e distração, fabrica o seu “aqui e agora”. A tensão activada pela intersecção destes estados temporais acciona a potencialidade do “instante”. O paradoxo da imagem movente (no seio da nossa investigação) opera no sentido em que esta direcciona a atenção do espectador para um momento específico no tempo - em direcção ao real e construído por si - mas

através de mecanismos ilusórios ou imersivos, utilizando-se precisamente da dialéctica estabelecida por intervalos perceptivos distintos e de natureza oposta. No ensaio *In a Moment: Film and the Philosophy of Modernity* (CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, 1995, p. 279), Leo Charney descreve este instante “corpo a corpo” como “um momento sensual de presença” manifesto em forma de encontro.²⁷ Este “momento da visão”,²⁸ provém da interseção (intuitiva) entre a ilusão e a realidade, o real e o virtual, resultando numa “sensação momentânea de presença”, no seio de um qualquer *cinema-theater*.

Referências

- BACHELARD, Gaston. **L’Intuition de l’instant**. Paris: Éditions Gonthier, 1966.
- PAÏNI, Dominique. Le retour du flâneur / The Return of the Flaneur. In: **Art Press 255**, 2000, pp. 33-41.
- BAUDELAIRE, Charles. *Tableaux Parisiens*. In: **Les Fleurs du Mal**. Paris: Presses Universitaires de France, 1984.
- BELLOUR, Raymond. **La querelle des dispositifs**: cinema – installations, expositions. Paris: Éditions P.O.L, col. TRAFIC, novembro 2012.
- BENJAMIN, Walter. The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction. In: **Illuminations** (ed. Hannah Arendt, Trans. Harry Zohn). New York: Schocken, 2007, p.233.
- _____Le Cinema Expose: Flux Contre Flux / Movies in the Gallery: Flow on Show. In: **Art Press 287**, 2003, pp. 24-29.
- BRUNO, Giuliana. **Public Intimacy**: Architect-

ture and the Visual Arts. Cambridge: The MIT Press, 2007.

_____ Atlas of Emotion: Journeys. In: **Art, Architecture and Film**. New York: Verso, 2002.

CERTEAU, Michel De. **The Practice of Everyday Life**. Los Angeles: University of California Press, 1984.

CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa. In a Moment: Film and the Philosophy of Modernity. In: **Cinema and the Intervention of Modern Life**. Berkeley: UCP, 1995.

DERRIDA, Jacques. **The Truth in Painting**. Chicago: University of Chicago Press, 1987.

DUBOIS, Phillipe. **L’Effet film**. Figures, matières et formes du cinéma en photographie (exhibition catalogue), Lyon, Galerie Le Réverbère 2; Lecture, Centre de photographie; Cherbourg, École régionale des beaux-arts, 1999.

EILAND, Howard. Reception in Distraction. In: **Boundary 2**, v. 30, n. 1, 2003.

EISENSTEIN, Sergei. Montage and Architecture. In: **Assemblage 10**, 1989.

FALGUIÉRES, Patrícia. **AA.VV** - Um Teatro Sem Teatro. (Catálogo da Exposição). Espanha/Portugal: MACBA/Museu Coleção Berardo, 2007.

GRAHAM, Dan. Cinema-Theater. In: **Dan Graham, Works 1965-2000**. Dusseldorf: Richter Verlag, 2001.

HEIDEGGER, Martin. **Being and Time**. New York, Albany: State University New York Press, 1996.

HELDER, Herberto. **Ou o poema contínuo (súmula)**. Lisboa: Assírio&Alvim, 2001.

KRACAUER, Siegfried. **Theory of Film**: The Redemption of Physical Reality. New Jersey: Princeton University Press, 1960.

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

MICHAUD, Philippe-Alain. **Michaël Borremans – Weight (Cat.)**. Ostfildern/Coimbra: Hatje Cantz Verlag, CAV, Centro de Artes Visuais,

27 Benjamin, quando refere o conceito de choque e descontinuidade segue esta mesma ideia: a potencialidade do instante no processo perceptivo (das imagens moventes).

28 *Augenblick*/ Kairos ou “momento oportuno”, Cf. HEIDEGGER, 1996.

2008.

MONDLOCH, Kate. Installing Time: Spatialized Time and Exploratory Duration. In: **Screens** – Viewing Media Installation Art, Electronic Mediations, volume 30. Minneapolis/London: University of Minnesota Press, 2010.

OSBORNE, Peter. Distracted Perception. In: **Time Zones: Recent Film and Video** (Cat.). London: Tate Modern, 2004.

PAÏNI, Dominique. **Le Temps expose**: le cinema de la salle au musee. Paris: Cahiers du cinema, 2002.

PARFAIT, Françoise. **Video**: Un Art Contemporain. Paris: Éditions du Regard, 2001.

RANCIÈRE, Jacques. **O Espectador Emancipado**. Lisboa: Orfeu Negro, 2010.

SKOLLER, Jeffrey. Shadows, Specters, Shards: Making History. In: **Avant-Garde Film**. Minneapolis/London: University of Minnesota Press, 2005.

VACCHE, Angela Dalle (edit). **Film, Art, New Media**: Museum Without Walls?. New York: Palgrave, 2012.

VIDLER, Anthony. **The Explosion of Space**: Architecture and the Filmic Imaginary. In: **Film Architecture**. Ed. Dietrich Neumann. New York: Prestel, 1996.