

# Entre a caixa preta e o cubo branco:

O vídeo,  
a imagem-movimento  
no contexto  
das artes plásticas

Adolfo Cifuentes

Doutor em Artes pela Escola de Belas-Artes da  
Universidade Federal de Minas Gerais.

## RESUMO

Este artigo aborda, a partir de alguns eixos provenientes do discurso da intermedialidade, um segmento da produção artística contemporânea constituído pela apropriação da imagem-vídeo a partir das artes plásticas, em um leque de manifestações que, já desde a sua denominação composta, denotam uma zona de intermedialidade híbrida. Videoinstalação, videoescultura, videoperformance só podem ser pensados como zona de limites midiáticos. No entanto, os contatos e encontros entre mídias não são feitos só da mistura de técnicas ou de ferramentas, mas também, em grande parte, do diálogo das tradições de construção do olhar do espectador nos espaços que as diferentes mídias têm desenvolvido para a apresentação e fruição das suas imagens. Trata-se então, neste artigo e na pesquisa da qual ele faz parte, dos diálogos implícitos nessas manifestações entre o *cubo branco* (a galeria, o museu) e a tipologia arquitetônica da *caixa preta*: o modelo do **auditório**, característico tanto da sala de cinema quanto da sala de teatro e de artes performáticas em geral.

## Mídia e dispositivo

De fato, "a arte" não é o conceito comum que unifica as diferentes artes. Ela é o dispositivo que as torna visíveis. «Pintura» não é só o nome de uma arte. É o nome de um dispositivo de exposição, de uma forma de visibilidade da arte. (RANCIÈRE, 2004, p. 36)<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Tradução livre feita pelo autor deste artigo: "De fait, l'art n'est pas le concept commun qui unifie les différents arts. C'est le dispositif que les rend visibles. Et 'peinture' n'est pas seulement le nom d'un art. C'est le nom d'un dispositif d'exposition, d'une forme de visibilité de l'art".

<sup>2</sup> Empregamos aqui a expressão "imagem cinematográfica" para contornar uma divisão, muito ambivalente hoje, entre "cinema" e "vídeo": grande parte do que chamamos hoje de "cinema" é hoje digital, incluindo a filmagem, na maioria dos casos. Em grande parte da produção feita nos grandes estúdios sobrevive só um momento de película análoga: a projeção. As cópias finais, destinadas à exibição pública, continuam a ser feitas em película análoga de 35 mm

<sup>3</sup> No Brasil a expressão "caixa preta" está fortemente ligada à câmara fotográfica e, mais especificamente, ao livro de Vilém Flusser *Filosofia da caixa preta* (São Paulo: Hucitec, 1985). É claro que não é nesse sentido que empregamos aqui a expressão: ela assinala a sala de projeção do cinema e a tipologia arquitetônica da sala de auditório em geral.

<sup>4</sup> A expressão é emprestada de Philippe Dubois, que fala de uma "migração" da tela para além da sala de projeção no catálogo da exposição *Movimentos improváveis*. Centro Cultural do Banco do Brasil, Rio de Janeiro, 2003.

As temáticas desenvolvidas neste artigo fazem parte de uma pesquisa mais ampla, ainda em andamento, na qual, sob o título de *Caixa preta e cubo branco: duas tradições do olhar*, explora-se um setor da produção artística contemporânea constituído pela apropriação da imagem cinematográfica<sup>2</sup> pelos artistas plásticos, em manifestações como a videoinstalação, a videoescultura ou a videoperformance. Dar início a este artigo pelas denominações de algumas estratégias de produção tem a vantagem de tornar "reconhecível" uma zona aparentemente delimitada e "clara": os cruzamentos híbridos da imagem em movimento com os vários campos das artes "plásticas" (pintura, escultura, arquitetura...). Porém, esse fechamento do campo pelo simples assinalar de algumas estratégias de produção não indica ainda com exatidão a natureza da nossa abordagem.

O olhar que estamos querendo construir foge dessas denominações técnicas, para centrar-se naqueles espaços que dão *visibilidade à arte*, aos quais o filósofo Jacques Rancière faz menção na citação do cabeçalho. Designar uma arte é fazer menção a um certo *dispositivo de exposição*. Para começar, poderíamos sublinhar um fato significativo a respeito desses *dispositivos de visibilidade*: embora os tipos de manifestação alvo de nossa pesquisa sejam constituídos em sua base pela imagem em movimento, raramente são apresentados na *caixa preta*<sup>3</sup> da sala de cinema. Bem ao contrário, estão inseridos de maneira natural nos circuitos de produção e difusão próprios do *cubo branco* (o museu, a galeria). Interessa-nos então explorar e definir aqueles pontos e estratégias de contato, os lugares de trabalho que permitem essa "migração das telas"<sup>4</sup> de um espaço para o outro; porque, se o *cubo branco* e a *caixa preta* representam espaços e dispositivos diferenciados nas suas maneiras de oferecer ao espectador as imagens que propõem, as manifestações que estamos abordando constroem pontes onde se faz possível o encontro de múltiplas mídias e *subespécies* de imagens. O alvo específico da nossa pesquisa está constituído então por essa espécie de "corredores cinzas" construídos em meio (e em "suspense") entre o *cubo branco* e a *caixa preta*, assim como pelas lógicas que lhes subjazem.

## Do alicerce midiático e os seus limites

A arte persegue seus próprios objetivos, apoiando-se no que chamei aqui de um alicerce midiático indispensável, que é, entretanto, frequentemente "esquecido" no ato de recepção. (...) O dispositivo das relações entre as artes, com suas estratégias e práticas muito variadas, permite ao artista anular a transparência da mídia, tornar a midialidade da arte opaca e, assim, reconhecida. A interação concreta entre duas artes, que implica sempre também aquela entre duas mídias, revela-se, portanto, como um caso privilegiado para se pensar a midialidade em um contexto que já é intermediário. (MOSER, 2006)

A obra de arte é feita para ser vista, escutada, lida. Podemos caminhar nela, como em uma catedral ou uma instalação, podemos comprá-la e levá-la para casa como um quadro, podemos lê-la ou entoá-la em voz alta como um poema ou uma canção. A sua natureza é sensorial: ela não é algo ideal, mental ou conceitual.<sup>5</sup> Ela pertence ao universo dos sentidos. Aliás, essa seria uma das características que a definem: ao contrário da filosofia, ou das matemáticas, as artes elaboram e dão forma a uma mídia, propõem especificamente um material, um objeto sensorial, dirigido à sensibilidade. É claro que essa base material-sensorial constitui só um ponto de ancoragem a partir do qual se espera que a obra realize outras operações (conceituais, simbólicas, espirituais, *transcendentais*, etc.) mas é *necessariamente* a partir dessa natureza do mundo sensível, da experiência sensorial oferecida aos órgãos receptores próprios da nossa espécie, que a obra pode executar essas "outras" funções.

<sup>5</sup> É claro que mesmo a arte a que se chama de "conceitual" propõe objetos a partir dos quais é possível estabelecer o caráter artístico da proposta.

À OBRA DE ARTE É FEITA PARA SER VISTA, ESCUTADA, LIDA (...):  
AO CONTRÁRIO DA FILOSOFIA, OU DAS MATEMÁTICAS, AS ARTES  
ELABORAM E DÃO FORMA A UMA MÍDIA, PROPÕEM ESPECIFICAMENTE  
UM MATERIAL, UM OBJETO SENSORIAL, DIRIGIDO À SENSIBILIDADE.

---

É a partir desse trânsito fenomenológico que a noção de alicerce midiático proposta por W. Moser na citação do cabeçalho adquiriria todo o seu sentido: a arte, enquanto experiência sensorial, precisa de uma mídia para se materializar, para existir. Ainda mais: a afirmação poderia ser expressa de uma maneira mais enfática: *a arte existe essencialmente como mídia*. A natureza própria de cada uma das diferentes artes seria então a de trabalhar

<sup>6</sup> As publicações de Winckelmann (*Reflexões sobre a imitação dos gregos na escultura e na pintura*, 1755, *História da Arte na Antiguidade*, 1764, e *Monumentos antigos inéditos explicados e ilustrados*, 1767) constituem eles igualmente essenciais para uma compreensão do pensamento estético contemporâneo.

<sup>7</sup> A síntese proposta por Lessing tem a ver com a condensação da narrativa em um único e emblemático instante (o grupo de esculturas gregas conhecido como o Laocoonte foi o paradigma (daí o nome do livro), mas também toda a pintura histórica da segunda metade do século XVIII e primeira metade do XIX constituem bons exemplos dessa síntese, *O juramento dos Horácios* de David, por exemplo. Talvez seja também importante lembrar que, nesses limites entre tempo e espaço esboçados por Lessing para delimitar os territórios das artes plásticas e da poesia, poesia quer dizer ali não só a escrita, mas também a palavra viva, entoada, interpretada: o aedo, o bardo, o poeta cantor, não só o texto escrito a que tendemos às vezes a reduzir o termo.

um material, uma mídia específica: a linguagem verbal para a literatura, o som para a música, a imagem bidimensional para a pintura, o volume (a tridimensionalidade) para a escultura, o espaço associado à função como campo próprio da arquitetura, a imagem audiovisual em movimento para o cinema, etc.

Esse encontro inevitável entre arte e mídia teria várias consequências. Uma delas estaria dada por certa "sincronia" do desenvolvimento do discurso estético e do discurso "midiático". Paralelamente ao nascimento da *estética* tal como hoje a conhecemos (Baumgarten cunhou o termo em 1755), a Alemanha da segunda metade do século XVIII foi testemunha tanto da publicação da *Crítica do juízo*, por Kant (1790), como do *Laocoonte ou dos limites entre a pintura e a poesia*, de Gotthold Ephraim Lessing (1766), considerada como a obra pioneira do discurso midiático. Essa importante publicação foi o resultado de uma contenda intelectual: frente às teorias de Winckelmann,<sup>6</sup> que propunham a existência de um só ideal para todas as artes, Lessing defendeu, no seu clássico *Laocoonte...*, a natureza das distintas formas de expressão artística, segundo os meios técnicos empregados, e definiu então os objetos respectivos das artes plásticas e da poesia de acordo com suas características próprias. Escultura e pintura, como artes que se expandem no espaço, tenderiam à síntese, enquanto a poesia, que se expande no ritmo próprio do tempo e também na narratividade do discurso, tenderia à análise.<sup>7</sup> Colocam-se ali duas grandes categorias, segundo a natureza do "material" trabalhado: objetos físicos, espaciais, ou objetos "temporais" inapreensíveis fisicamente, cujo material se expande no tempo. *Artes, do espaço e do objeto (plásticas)*, por um lado, e *artes do tempo (interpretativas, performáticas)*, por outro. Cada mídia teria então uma especificidade própria, que impõe, por sua vez, as suas leis, tipos de condicionamento e modos de articulação próprios.

Aquela análise é central na nossa pesquisa: historicamente, a imagem fixa das artes plásticas tem estado ligada a uma ontologia do objeto. A sua imagem toma corpo na *matéria*, fixa-se e permanece graças ao "congelamento" do tempo que ela realiza, desde o ponto de vista da permanência da própria peça (escultura, pintura...) como da "apreensão" do instante que ela efetua. Essa captura do instante seria paradigmática na imagem fotográfica, por exemplo, mas a estratégia do "congelamento" e da imobilização é constitutiva da própria natureza da imagem fixa, e poderia ser rastreada ao longo da história da pintura e da escultura. De outro lado, as artes interpretativas, ou performáticas, estão ligadas ao acontecimento: desenvolvem-se no *tempo*

e pertencem ao mundo evanescente do gesto, à natureza efêmera do evento.

A Vênus de Willendorf, por exemplo, uma das mais conhecidas esculturas neolíticas, tem aproximadamente 22.000 anos. Ela é um objeto pequeno de pedra (11 cm de altura); porém, junto a uma série também relativamente reduzida de esculturas de características similares (representação da figura feminina, exaltando nela o seu papel de procriação), tem levado a complexas leituras interpretativas das sociedades pré-históricas e da sua estrutura social (matriarcado, religiões centradas na figura da deusa mãe, etc.). Os objetos permanecem, mesmo com a passagem do tempo. Os povos e estruturas sociais e religiosas que lhes deram origem desapareceram há muitos milênios, mas o objeto existe e é testemunha do seu tempo. A partir dele podemos fazer interpretações dos homens e culturas que os produziram. Historicamente, as artes plásticas estão (estiveram?) ligadas a essa "ontologia" do objeto. Elas são (foram?) definidas desde essa característica de produção de uma imagem que toma corpo e forma em uma matéria, que se fixa e permanece graças ao "congelamento" do tempo, tanto a partir do ponto de vista da duração (permanência) da própria peça, como na "solidificação" do movimento que ela efetua. Essa lógica da imobilização é clara desde os primórdios das artes plásticas: nas famosas obras-primas da arte pré-histórica na caverna de Altamira, Espanha, por exemplo: o desenho de vários animais (incluindo um touro e um cervo) os representam num momento "congelado" da sua veloz carreira.

Inversamente, as artes interpretativas ou performáticas acontecem e se desenvolvem no tempo. Conhecemos bem a escultura, a pintura e a arquitetura dos egípcios e dos gregos, mas sabemos

muito menos das suas músicas, danças, rituais, cerimônias e eventos performáticos em geral. E o que sabemos foi inferido da informação que nos dão os objetos materiais preservados (instrumentos musicais por exemplo) ou as artes plásticas: desenhos, pinturas, representações das performances, etc. Porém, além do aparente distanciamento entre os dois campos, matéria e temporalidade sempre dialogaram. A música e a palavra, por exemplo, feitas ambas de ondas sonoras, acharam nos sistemas de escrita um aliado para vencer a sua *transitoriedade*. Os teatros grego, elisabetano, espanhol do século de ouro, por exemplo, são uma ótima mostra disto: as suas apresentações aconteceram há vários séculos, mas conhecemos descrições e escritos das performances e, sobretudo, temos acesso aos textos das grandes tragédias, comédias e dramas, e tudo isso permite sua apresentação até hoje.

Porém, ainda que fundamental, a análise feita por Lessing destes dois fenômenos (tempo e espaço) não demarca exatamente a zona real na qual se desenvolve nosso percurso. E isso por várias razões. Primeiro porque, no contexto no qual ele sublinhou essas diferenças, tratava-se, entre outras coisas, de definir, no âmbito de uma estética normativa, um certo tipo de *modus operandi*, além de alguns parâmetros de julgamento para atingir e medir a perfeição formal e conceitual de uma obra: só na medida em que se reconhecessem os limites impostos pela natureza do material específico a obra de arte poderia atingir a sua elevação e nobreza.

E, segundo, porque a análise de Lessing foi feita bem antes das inovações tecnológicas que, na segunda metade do século XIX, permitiram a captura e a reprodução físico-mecânica do som (o fonógrafo), do tempo e do movimento (fotografia

<sup>8</sup> Uma aproximação à gênese dessas relações intermidiáticas do vídeo, apropriado pelos artistas plásticos, poderia começar então pelos esforços daqueles pioneiros que, como Muybridge, Marey ou Anschütz, criaram, ao longo da segunda metade do século XIX, engenhosos mecanismos para capturar imagens sequenciais. Já não uma imagem só, um “congelamento” (o momento de síntese, para seguir a linguagem de Lessing), mas a procura por reproduzir um contínuo temporal.

<sup>9</sup> Ver Foucault (1966), abrangente estudo da aparição dessa temporalidade na primeira metade do século XIX, basicamente em três áreas de conhecimento: linguagem (Bopp), economia (Ricardo, Marx) e ciências naturais (Darwin).

<sup>10</sup> É claro que se trata aqui de uma relação muito sucinta dos movimentos, escolas e artistas. Mencionamos Umberto Boccioni (1882-1916) porque foi ao mesmo tempo o maior dos teóricos daquela vontade de capturar a sucessão dinâmica do movimento. Do mesmo modo, estamos conscientes de não ter mencionado, nesta breve síntese das tentativas de materializar plasticamente a temporalidade, uma obra tão central como *Nu descendo a escada*, de Duchamp. Apesar de suas evidentes relações com o cubismo e o futurismo, essa peça é de difícil classificação nas rotulações próprias dessas vanguardas: ela está mais diretamente relacionada à cronofotografia de Étienne Jules Marey.

e cinema).<sup>8</sup> O nascimento e o desenvolvimento do cinema, nas últimas décadas do século XIX, marcaram um importante ponto de inflexão nessa divisão taxativa entre artes “do tempo” e “do espaço”. Mas, ainda mais que essas invenções, tudo o que havia por trás delas: a evidência de uma quebra epistemológica gerada pela aparição da temporalidade como categoria iniludível de análise no pensamento ocidental (a fenomenologia hegeliana, a evolução darwiniana, a análise econômica marxista, o espaço-tempo da teoria da relatividade, entre outras)<sup>9</sup> mudou completamente nossos regimes de distribuição, classificação e pensamento dessas duas realidades. Assim, a matéria e o tempo analisados por Lessing foram bem diferentes daqueles aos quais fazemos referência agora, tanto nas artes quanto nas concepções que temos hoje desses fenômenos na física e no pensamento contemporâneo em geral.

Aliás, a história das artes plásticas, tudo ao longo do século XX reflete claramente essa procura constante pela temporalidade: ela começou nas últimas décadas do século XIX com os esforços dos impressionistas por capturar a fugacidade do mundo e continuou com a quebra cubista da perspectiva focal renascentista, propondo em seu lugar uma visão múltipla dos objetos percebidos de vários pontos de vista (Braque, Gris, Picasso), e continuou também com as pesquisas futuristas na representação do movimento (Boccioni),<sup>10</sup> com as esculturas móveis de Calder e com a desestruturação do objeto material feita por movimentos como Fluxus, Arte Povera, arte conceitual, situacionismo, etc. Mas também com a arte de processos (Land Art, arte de participação, etc.) e com os múltiplos entrecruzamentos das “artes do objeto” com as artes performativas e cênicas em *happenings*, performances, etc.

A pergunta pela materialidade e a espacialidade, próprias do campo das artes plásticas à qual fazemos referência, estaria então, necessariamente, inserida em outros contextos. Um deles, por exemplo, seria o rápido e promissor desenvolvimento dos meios digitais e o acelerado impacto das novas tecnologias na vida cotidiana. Fala-se muito hoje da maneira como a virtualidade e a experiência imaterial da imagem eletrônica estariam “roubando” cada vez mais espaço à materialidade, e substituindo-a (e isso não só no campo das artes) a ponto de poder chegar a suprimi-la ou torná-la obsoleta. O triunfo definitivo da virtualidade na experiência universal da rede. Tudo viraria *e-art* e todos iríamos nos tornar *e-artistas* nessa utopia da comunicabilidade midiática global. Esse cenário é, com certeza, um dos mundos possíveis, mas está longe de ser o único. No mesmo momento em

que essas direções ganham adeptos, importância e visibilidade, também outros desenvolvimentos evidenciam uma direção, e uma reação até, na via contrária: os diálogos com os espaços próprios da instalação contemporânea, as apropriações de lugares específicos nas intervenções *in situ*, a contínua experimentação, pela escultura e a pintura contemporâneas, com todo tipo de materiais e materialidades, etc. O próprio uso do vídeo no contexto da galeria, como veremos mais adiante, refletiria claramente esses cruzamentos: a imagem imaterial do vídeo é materializada e espacializada, o espaço padronizado da caixa preta da sala de cinema é desconstruído e reinventado, etc.

### **Dois espaços e os seus corredores comunicantes**

Como dito no início deste artigo, mais do que o alicerce midiático em si, o nosso norte está constituído pelos dispositivos de visibilidade que cada mídia levaria implícita: a música está unida ao concerto, ao festival; o filme à sala de cinema (ou pelo menos a certas exigências espaciais: escuridão, frontalidade da tela, etc.). A diferente natureza ontológica dos materiais impõe as suas condições: não pode ser a mesma coisa apresentar um objeto que tem uma duração e apresentar outro que, feito de pedra ou ferro, "foge" à temporalidade e define a sua natureza na permanência. Analisemos então os modos como essas contraposições básicas entre tempo e matéria, evento e lugar, se articulariam nos dois espaços de visibilidade aqui enfocados. Mas vamos analisá-los, paralela e especificamente, a partir daqueles pontos de fuga intermediários que constituem o alvo da nossa pesquisa: aqueles

"corredores cinza" que surgem nos diálogos entre as tipologias da caixa preta e do cubo branco.

No estado atual da pesquisa definimos alguns eixos básicos ao redor dos quais essas manifestações circulam, quebram, conjugam e reconstróem os condicionamentos das duas tradições do olhar próprias daqueles espaços paradigmáticos do cubo branco e da caixa preta nos seus desenvolvimentos históricos. Eles serão enumerados e explorados de forma bastante sucinta nesta última seção do texto.

### **Materialização**

Se o registro do movimento liberou a imagem das artes plásticas da sua imobilidade e congelamento, por outro lado deu origem a um tipo de imagem na qual as noções de *materialidade* e presença física desaparecem: as suas estratégias de produção estão, por definição, inseridas no estatuto ontológico dos meios técnicos; são imagens essencialmente midiáticas e imateriais: a sua presença está desprovida de peso e de matéria.

É claro que a contraposição e a pergunta sobre a relação *imagem/realidade* fazem parte do estatuto da imagem em geral: ela não é objeto, mas a sua representação. Nesse sentido, a imagem cinematográfica representaria só um degrau a mais sobre a noção do nexa entre "realidade" e imagem. Um desenho ou uma pintura de algumas frutas não são considerados mais "reais" do que uma fotografia pelo fato de serem produzidas à mão e artesanalmente. Bem ao contrário, as imagens fotográficas e cinemáticas têm reclamado para si, desde a sua aparição, um estatuto ontológico bem maior, que se faz evidente nos usos da fotografia e do cinema como ferramentas auxiliares de várias

ciências. Gêneros como o documentário cinematográfico, ou a fotografia jornalística, têm a sua definição na noção mesma da representação da "realidade" que eles pressupõem. Mas não vamos, no contexto deste artigo, abordar as implicações dessas noções de realidade, imagem e representação: isso nos levaria bem além da nossa análise. Queremos somente assinalar, por ora, a frequência de múltiplos procedimentos que, desde a imagem vídeo apropriada no contexto das artes plásticas, põem em relevo essa contraposição entre real e representado, entre imagem e realidade, entre objeto material e objeto mediado.

Dos muitos exemplos que poderiam nos ajudar a ilustrar esse eixo, selecionamos uma das obras mais clássicas de quem é considerado o pai do uso



Figura 1: Nam June Paik, *TV Buddha* (1974). Aparelho de TV, escultura em pedra de Buda, câmara de circuito interno.

do vídeo no contexto das artes plásticas. Trata-se da obra *TV Buddha* (1974) do videoartista coreano Nam June Paik (Figura 1). A obra apresenta uma imagem de Buda, esculpida em pedra, "assistindo" à projeção da sua própria imagem na tela de um aparelho de televisão. Mesmo hoje, mais de 30 anos depois da sua produção, imersos como estamos num contexto no qual as câmaras de circuito interno se tornaram quase onipresentes, a obra continua a nos surpreender, não só pela simplicidade e força do seu circuito de filmagem e apresentação, mas também por essa presença simultâ-

nea de objeto real e objeto *virtual*, interagindo de maneira tão inesperada e direta: o símbolo mesmo da contemplação contempla infinitamente a sua própria imagem. Curiosamente, referirmo-nos aqui à "imagem em movimento" ou "audiovisual", como se faz normalmente para designar a imagem cinematográfica, seria contraditório em uma obra na qual os elementos mais surpreendentes são precisamente a quietude e o silêncio, sem excluir, porém, uma dose de humor e de sentido do absurdo.

A obra toda de June Paik é feita de uma estranha restituição da materialidade à imagem-vídeo. Ela nos lembra o tempo todo que um aparelho de televisão é, ao mesmo tempo, uma imagem midiática e um objeto tridimensional, e explora na videoescultura um campo rico de criação no qual esse aparelho é assumido como algo que vai muito além do seu uso tradicional como veículo da imagem. Como objeto físico ele se acumula em aglomerações e pacotes, caóticos ou seriados, que formam massas, compõem figuras, ocupam e geram espaços.

Do mesmo modo, Tony Oursler, outro importante videoartista contemporâneo, utiliza projeções de imagem-vídeo de rostos (Figura 2) que falam e gesticulam, sobre figuras antropomorfas tridimensionais e estáticas, gerando peças de um efeito dramático, inesperado e inquietante, em grande parte devido ao estranho encontro entre a imobilidade dos objetos físicos e o dinamismo e a imaterialidade da imagem-movimento.

Mas também muitos outros tipos de materialidade aparecem em outras obras e artistas: a tela receptora que permite a "condensação" da imagem projetada, por exemplo, vira frequentemente um elemento carregado de uma materialidade que não é só física, mas também simbólica ou narrativa: água, fumaça, superfícies movimentadas pelo



vento, etc. fazem parte dos repertórios usados nesse tipo de manifestação.

### **Espacialização**

Se, de um lado, o cinema constituiria um ponto de encontro entre a imagem espacial das artes plásticas e a imagem ligada à transitoriedade temporal das artes performáticas, são também vários os elementos que o afastam da natureza material, espacial e física das artes plásticas. Por um lado, a especialidade do cinema é relativa: como em um quadro, a imagem projetada na tela tem uma altura e um comprimento, mas essas dimensões não são parte constitutiva da obra, nem definem as suas características técnicas ou físicas. Não perguntamos na locadora de vídeo pela largura de um filme, nenhuma obra cinematográfica inclui na sua informação técnica o seu peso ou a sua altura, como é o caso para uma escultura ou uma pintura. Ele possui, sim, algumas características espaciais, mas no sentido do *aspect ratio*, o qual expressa as relações entre largura e comprimento: existem formatos mais alongados ou mais quadrados. No caso do cinema de 35 mm, por exemplo, ele é mais alongado do que o formato da TV ou da película de 16 mm. Do mesmo modo, o som constitui um elemento espacial muito importante do cinema: o fato de ser monofônico ou estéreo, ou a qualidade e disposição dos equipamentos técnicos do som numa sala de cinema têm, obviamente, uma grande incidência na construção espacial da sua percepção.

Mas essas características espaciais presentes já no cinema não chegam a tornar-se os rasgos que o definem, nem passaram a ser o próprio lugar de trabalho. Na videoinstalação, ao contrário, já desde a sua denominação, evidencia-se a sua

natureza espacial; de fato, até poderíamos denominá-la mais exatamente de *vídeo espacializado*. Ela é talvez o mais recorrente de todos os usos do vídeo no contexto do cubo branco, ao ponto de muitas das manifestações do vídeo apresentadas na sala do museu serem chamadas comumente pelo nome genérico de videoinstalações.

Dos muitos exemplos que poderiam ser apresentados para ilustrar esta espacialização da imagem vídeo, própria destes tipos de manifestações, selecionamos a obra *The House*, da artista finlandesa Eija-Liisa Ahtila (Figura 3). Nela a centralidade do olhar dirigido para frente, próprio da “Caixa Preta”,



Figura 2: Tony Oursler. Imagem fixa da obra *Keep Going*, 1995. Williams College Museum of Art, MA, EUA.

é quebrado e disseminado em três telas que vão mostrando pontos de vista diferentes do mesmo evento, narrado simultaneamente em três projeções espalhadas no espaço arquitetônico da galeria.

### **A temporalidade como fragmento (a duração)**

Geralmente ao final de um filme aparece a palavra FIM. A peça de teatro, o concerto, ligados também à ideia de uma temporalidade na qual a obra acon-

tece, empregam várias estratégias para marcar os momentos limites do começo e do final: fazem-se chamadas, abrem-se cortinas, apagam-se luzes, desligam-se celulares, etc. Da mesma maneira, ao final as cortinas se fecham, as luzes se acendem

PARECE PARADOXAL, MAS, NA VERDADE, FAZ MUITO SENTIDO: ÀS IMAGENS EM MOVIMENTO  
CORRESPONDERIA UM OLHO FIXO, SENTADO NA SUA CADEIRA; ÀS IMAGENS FIXAS, IMÓVEIS,  
UM OLHO QUE CAMINHA, SE MOVIMENTA E FAZ UM PERCURSO.

---

novamente, os atores, dançarinos ou músicos são aplaudidos. O ritual demarca claramente o final da apresentação e o momento de ir embora. O espectador do cubo branco, pelo contrário, não tem uma hora marcada de ingresso, nem está sujeito a uma temporalidade previamente demarcada.

Inserida em um universo oposto às narrativas do cinema e do vídeo, a apresentação da imagem em movimento tem que desenvolver estratégias e realizar adequações que lhe permitam adaptar a natureza de um espaço que não está ligado a essa demarcação do limite temporal no qual a obra acontece. E se é verdade que muitas vezes a presença do vídeo na sala de exposições repete o esquema da sala de cinema, construindo pequenas caixas pretas nas quais se pode sentar e assistir a fitas de vídeo, no sentido temporal e narrativo da obra que tem início e final, também é verdade que muitas dessas obras quebram essa temporalidade e essa ideia de uma duração específica. A obra constitui-se muito mais pela experiência visual, sonora e espacial de uma imagem que não narra uma história e que não exige do espectador um tempo específico, nem um estado de atenção temporalmente demarcado. De fato o *loop*, fita contínua que acaba e recomeça ininterruptamente, é talvez a maneira mais comum de trabalhar a *duração* nesse tipo de obra.

### **Senta-te e caminha (percurso e imobilidade)**

Para entender melhor a diferença dos dois espaços, é preciso apenas lembrar a diferença de atitudes que temos no momento de ingressar em cada uma das duas tipologias arquitetônicas: a primeira reação de quem ingressa na caixa preta é procurar uma cadeira e sentar, enquanto que o cubo branco é feito basicamente do percurso que de antemão sabemos que vamos realizar. Parece paradoxal, mas, na verdade, faz muito sentido: às imagens em movimento corresponderia um olho fixo, sentado na sua cadeira; às imagens fixas, imóveis, um olho que caminha, se movimenta e faz um percurso.

Se o espectador da caixa preta tem de se deslocar por acaso (levantar para ir ao banheiro ou simplesmente para mudar de cadeira), esse ato será percebido por ele e por seus vizinhos como um ato fora da série, que não teria de acontecer mas que, se acontece, é sentido como interrupção da sequência normal de desenvolvimento do evento e até como ruído e elemento perturbador. Da mesma maneira, sentar em uma cadeira pode ser parte do percurso museográfico e, de fato, quando a coleção e o museu são grandes, eles

estão acondicionados com cadeiras ao longo do percurso. Mas sentar, aqui, é também um ato excepcional, uma pausa. Não se vai ao museu para sentar e ficar quieto. As imagens não desfilam na frente do espectador, é ele quem tem de desfilir em frente às imagens, fazer um percurso para enxergá-las. A espacialização da imagem em movimento proposta acima como uma das características das obras que empregam o vídeo no contexto da galeria, faz com que o percurso, e muitas vezes até a própria interação do visitante com os dispositivos de produção e projeção da imagem (câmaras de circuito interno, projetores, etc.) seja uma parte integral da proposta.

### **Invisibilidade e visibilidade (do circuito de apresentação)**

A invisibilidade do circuito de apresentação próprio da caixa preta é quase um paradigma inviolável: quando tomamos consciência da tela (quando há rugas ou manchas, por exemplo), isso seria percebido como um fator indesejável de distração. Da mesma forma, o projetor é escondido por trás, ao fundo da sala, junto à pessoa encarregada pela projeção, devendo todos ficarem invisíveis e serem esquecidos. O mesmo acontece com o sistema elétrico ou com os elementos técnicos do som e, em geral, com toda a armação que constitui os bastidores da sala.

Já o vídeo apresentado no contexto do cubo branco frequentemente ressalta e celebra, e exagera até, a presença dessas estruturas; torna-as evidentes ou seleciona segmentos específicos para integrá-los ao circuito constitutivo da obra. O videoartista colombiano José Alejandro Restrepo, por exemplo, na sua obra *Quiasma* (Figura 4), utiliza um sistema de cabos elétricos exageradamente grossos para uns aparelhos de TV tão pequenos que fica evidente que não se precisa desse tipo de cabo de trabalho pesado que circunda e atravessa o espaço da sala, comunicando os quatro aparelhos colocados diretamente no chão. A multiplicidade das linhas que eles traçam cobra uma relevância inusitada. O caráter forte e maciço dos cabos confere a eles uma força quase escultural. É como se a ausência de matéria da imagem cinematográfica tivesse de ser restituída por outras materialidades. O artista recorre então a esses elementos que, normalmente escondidos ou esquecidos na sala de projeção, são aqui sublinhados e ressaltados.

Da mesma maneira, nas videoesculturas de Tony Oursler (Figura 2) o circuito projetor-tela é ressaltado e evidenciado a ponto de o projetor de vídeo tornar-se quase uma parte integrante da obra. Não temos nela a separação entre "projetor" e "imagem projetada" a que estamos acostumados na sala

de cinema: o circuito projetor/tela/ imagem é exibido como uma totalidade. Nesse sentido cabe destacar que, na primeira apresentação da peça antes mencionada de June Paik, *TV Buddha*, em 1974, a câmara do circuito interno não era visível. Foi só nas versões posteriores que ela se tornou finalmente um elemento presente e constitutivo da obra.

Figura 3: Imagem fixa da obra *The House* (A Casa).  
Eija-Liisa Ahtila. Instalação para três  
projeções com som. 14 minutos. 2002.



Figura 4. Detalhe da obra *Quiasma* de  
José Alejandro Restrepo. 1995. Bogotá,  
Colômbia, Salón Nacional de Artistas.

### Construção do olhar

O espectador não preexiste à obra. Ele é criado por e com ela. O conceito de *leitor in fabula*, de Humberto Eco, pode ser emprestado e expandido aqui. Porém, ao fazer alusão a essa figura do leitor, e a essa obra particular de Eco, não estamos querendo discutir as teorias da recepção ou aspectos relacionados com as noções de *autoria* ou *autor*, em contraposição às de leitor ou *receptor*. Pedimos emprestada a figura aqui para nos referir a uma atividade específica em que a ideia do receptor está claramente na própria definição do evento: a exposição museográfica. De uma maneira ainda mais específica, aludimos àquele ato crucial da montagem, à construção desse ato de oferecer para um espectador uma série de objetos e imagens para a sua fruição, informação, etc. A montagem e setores importantes da museografia e da curadoria são feitos dessa construção do olhar, desse pensar na movimentação do visitante no espaço da sala e em sua relação, tanto visual como física e conceitual, com as imagens: a altura, a luz, a maneira de distribuir espacialmente as peças, o roteiro que está por trás da curadoria e da montagem, etc., tudo isso tem relação com essa construção do olhar do espectador e até com a sua movimentação, percurso, etc. Mas não é necessário ser museógrafo ou curador para sabê-lo: qualquer artista plástico que tenha feito pelo menos uma exposição experimenta essa apreensão e essa magia da construção do olhar de um *espectador em fábula*, que (na nossa cabeça) vai daqui para lá (ou não vai), que se abaixa, se inclina ou empina para enxergar melhor... constrói para si um percurso, uma experiência do olhar, esperando certos tipos de

“uso” e deslocamento, tipos de experiência motriz, uma certa experiência do olhar, de circular e de construir tipos de sentido.

Um exemplo paradigmático dessa construção do olhar nas artes plásticas seria a obra *Etant donné*, de Marcel Duchamp (Museu de Filadélfia, EUA).

Ela pode ser espreitada só através de um ponto único e fixo: o buraco de uma porta que impede o acesso do espectador ao quarto onde se encontra a armação que dá suporte físico à imagem (tridimensional) que constitui a obra. Mas a obra não é só essa imagem que enxergamos através do buraquinho. Ela é também esse buraquinho em si e, sobretudo, o dispositivo global: a imagem e a maneira de enxergá-la.

É precisamente essa construção do olhar o que está estandardizado à escala global na caixa preta. A cadeira, a sala, os filmes, tudo tem sido regularizado em nome da indústria. Assistir ao cinema é um ritual do qual, contudo, já não nos damos conta. A estandardização universal, imposta pela indústria do entretenimento, faz com que os múltiplos elementos que constituem a experiência do olhar do espectador se tornem "naturais", quer dizer, invisíveis. Mas, na verdade, eles são produto de várias decantações e escolhas culturais, sociais e históricas.

Além do desenvolvimento dos aparelhos óptico-mecânicos, que permitiram a evolução da imagem em movimento, os pioneiros do cinema enfrentaram outro problema: a sua apresentação. Em 1894, Edison abriu em Nova York a primeira *Kinetoscope Parlor*, tentativa pioneira de criação de um espaço próprio para a imagem cinematográfica, mas não foi essa estratégia, de dispositivos de visualização individuais, a que ganhou a batalha pelo desenvolvimento futuro de um espaço e de estratégias de apresentação próprias para a imagem em movimento. Seria o *Cinématographe*, desenvolvido pelos irmãos Lumière do outro lado do Atlântico, o dispositivo que, ao permitir a projeção das imagens numa tela, daria lugar à possibilidade da sua fruição coletiva. Essa primeira experiência, acontecida na França em 1895, inaugurou uma

das características do cinema mantida até hoje: a sua natureza como evento coletivo e público.

Mas *espectador* vem de *espetáculo*, e Georges Méliès – mágico vindo da cena e do entretenimento e um dos pioneiros da exploração comercial do cinema – deu outro passo definitivo na construção desse espaço e dessa experiência próprios do cinema. Ao acrescentar as projeções de cinema como complemento das suas apresentações de magia no antigo teatro de Robert-Houdin, Méliès integrava ao cinema a herança daquele modelo de auditório desenvolvido pelas artes cênicas no Ocidente desde o mundo grego: um espectador sentado na cadeira, imóvel, silencioso, dirige seu olhar para uma zona central e frontal (o palco), onde são apresentados os acontecimentos propostos para uma coletividade de pessoas.

Mas, por outro lado, essa padronização do modelo do auditório como espaço de fruição da imagem em movimento fez com que a experiência espacial e físico-material se tornasse relativamente invisível. Ir ao cinema e assistir à TV tornaram-se experiências fortemente reguladas: muitas salas pertencem a cadeias multinacionais que repetem em nível global os mesmos padrões arquitetônicos, estilos de cadeira, uniformes para os empregados e sorrisos para o cliente nas lanchonetes da entrada. A experiência virou entretenimento associado ao *fast food*, à pipoca e ao refrigerante. Os filmes também estão padronizados: na duração média universal das narrativas, nas gramáticas e desenvolvimento dos conflitos, na construção dos personagens, nos efeitos especiais digitais. E nos espaços da TV essa estandardização é ainda maior: nos formatos (programa concurso, telejornal, telenovela, *reality show*), nos arquétipos dos personagens (o bom e o mau...), nas pautas publicitárias, nas linguagens narrativas e audiovisuais,

etc. E ainda mais: a regularização está também no próprio dispositivo que temos em nossas casas para a TV: o móvel no qual está instalada, o lugar canônico em frente à poltrona ou à mesa de jantar, a altura na qual ela se situa; o próprio aparelho, estandardizado em suas dimensões, marcas, tipos de tela, etc.

Assim, enquanto esses padrões e modelos estandardizam a experiência do olhar no que aqui chamamos de caixa preta, as apropriações do vídeo feitas pelos artistas plásticos no interior do cubo branco exploram outras possibilidades para essa experiência. As narrações e gramáticas do cinema comercial não são as únicas possibilidades da linguagem cinematográfica; a TV como entretenimento de massa não é tampouco o único caminho para o vídeo. Ao longo do desenvolvimento e exploração das gramáticas da imagem em movimento, muitos artistas plásticos, animadores, cineastas e videoartistas têm explorado esses outros usos e apropriações possíveis da imagem em movimento, além das narrativas próprias do cinema comercial. Assim, enquanto uma grande porcentagem de produções da imagem cinematográfica tende a estar condicionada pela natureza do cinema e da TV como indústrias do entretenimento, e pela tradição mesma das estratégias de exibição impostas pela caixa preta, essas manifestações e explorações do vídeo desde as artes plásticas têm desenvolvido de maneira constante a procura de outras linguagens e a pergunta sobre as estratégias de apresentação, promovendo diálogos com o espaço menos regulado, comercialmente, da sala do museu e da galeria de arte.

NÃO SE TRATA MAIS AQUI DE FAZER UMA OBRA QUE LOGO DEPOIS É EXPOSTA, MAS DE UM TIPO DE MANIFESTAÇÃO NA QUAL AS CONDIÇÕES DE EXIBIÇÃO, O PRÓPRIO DISPOSITIVO DE APRESENTAÇÃO SÃO PENSADOS COMO ELEMENTOS CONSTITUTIVOS DELA.

---

### **O dispositivo como obra (à guisa de conclusão)**

No estado atual da pesquisa, a tese de trabalho poderia ser então resumida do seguinte modo: muitas das obras que empregam o vídeo no contexto museográfico estabelecem com os elementos enumerados (especialização, materialização, percurso, duração, circuito de apresentação, construção do olhar) diferentes tipos de “negociação”, que constituem em grande parte a própria proposta. Porém, esses elementos não têm a ver aqui só com o problema da exposição, mas com a própria natureza da obra. Não se trata mais aqui de fazer uma obra que logo depois é exposta, mas de um tipo

de manifestação na qual as condições de exibição, o próprio dispositivo de apresentação são pensados como elementos constitutivos dela.

E isso em grande parte devido à própria natureza híbrida do seu estatuto. Elas constituem zonas de negociação constante: entre a imagem fixa e material das artes plásticas e a imagem transitória, ligada à temporalidade, própria tanto das artes performáticas como da imagem cinematográfica. E se cada um desses grandes ramos das artes desenvolveu no seu percurso histórico dispositivos básicos de apresentação (a galeria, o auditório), a própria obra tem que reconstruir, segundo as necessidades e características específicas, os seus “corredores cinzas”, aquelas zonas nas quais os diálogos intermediários e as reconfigurações do espaço-tempo se tornam possíveis.

## REFERÊNCIAS

*Cahiers du cinéma*. 100 Journées qui ont fait le cinéma. Cadernos de cinema: os 100 dias que construíram o cinema, 1995. Numéro spécial, hors série dirigée par Thierry Jousse, Patrice Roelle et Serge Toubiana, Cahiers du cinéma, 1995, Paris, France.

DUGUET, Anne-Marie. *Déjouer l'image: créations électroniques et numériques*. Nîmes: Editions Jacqueline Chambon, 2002. (Coédition avec le Centre National des Arts Plastiques, CNAP). 222 pages.

ECO, Humberto. *El lector in fábula*. Barcelona: Lumen, 1999. 3. ed. 336 p.

FOUCAULT, Michel. *Les mots et les choses: une archéologie des sciences humaines*. Paris: Gallimard, 1966.

LESSING, Gotthold Ephraim. *Laocoonte, o sobre los limites en la pintura y la poesía*. Argentina: Hyspamerica, 1983. Título original: *Laokoon oder über die Grenzen der Malerei und Poesie*. Tradução do alemão ao espanhol: Enrique Palau. Editorial Iberia, S.A. (*Laocoonte o dos limites entre a pintura e a poesia*)

MOSER, Walter. As relações entre as artes: por uma arqueologia da intermedialidade. *Aletria: Revista de estudos de literatura*, Belo Horizonte, Fale/UFMG, n. 14, p. 40-63, jul.-dez. 2006.

*Movimentos improváveis*. O efeito cinema na arte contemporânea. (Catálogo da exposição de mesmo nome exibida no Centro Cultural do

Banco do Brasil em 2003). Curadoria de Philippe Dubois.

Museum Culture. *Histories, discourses and spectacles*. London, 2001. (Imprint of the Taylor & Francis Group, simultaneously published by the University of Minnesota Press. Editors: Daniel Sherman and Irit Rogoff. Vários autores.

---

RANCIÈRE, Jacques. *Malaise dans l'esthétique*. Paris: Galilée, 2004.

WYVER, John. *La imagen en movimiento*. Valencia, España, 1992. Filmoteca Generalitat Valenciana. Título original: *An international history of film, television and video*.

---

#### IMAGENS:

---

Figura 1: TV Buddha (1974). Aparelho de TV, escultura em pedra de Buda, câmara de circuito interno. [http://betatest.ubp.edu.ar/0005/0005\\_5.htm](http://betatest.ubp.edu.ar/0005/0005_5.htm)// Acesso: novembro de 2008.

---

Figura 2: Keep going, 1995. Tony Oursler. Williams College Museum of Art (WCMA) <http://www.wcma.org/index.shtml>. Acesso: 15 de novembro de 2007.

Figura 3: Eija-Liisa Ahtila. *The House (A Casa)*, 2002. Instalação para três projeções com som. 14 minutos. ©Crystal Eyekistallisimã, <http://www.finin.dk/da/Ahtila07D.html>// Acesso: Junho 30 2009.

Figura 4: José Alejandro Restrepo. *Quiasma*, 1995. Bogotá, Colômbia, Salón Nacional de Artistas. <http://www.lablaa.org/blaavirtual/todaslasartes/genera/gene21.htm>. Acesso: 4 de dezembro de 2007.

---