UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO

CENTRO DE ARTES

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

CURSO DE MESTRADO

ALANA DE OLIVEIRA FERREIRA

A "FORMA-TELA":

modos de pensar a tela do cinema na arte contemporânea

VITÓRIA

2018

ALANA DE OLIVEIRA FERREIRA

A "FORMA-TELA":

modos de pensar a tela do cinema na arte contemporânea

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes do Centro de Artes da Universidade Federal do Espírito Santo, como requisito final para obtenção do título de Mestre em Artes, na área de concentração Teoria e História da Arte, linha de pesquisa Nexos entre Artes, Espaço e Pensamento.

Orientador: Prof. Dr. Erly Milton Vieira Jr.

VITÓRIA

2018

ALANA DE OLIVEIRA FERREIRA

A "FORMA-TELA":

modos de pensar a tela do cinema na arte contemporânea

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes do Centro de Artes da Universidade Federal do Espírito Santo, como requisito final para obtenção de título de Mestre em Artes, na área de concentração Teoria e História da Arte, linha de pesquisa Nexos entre arte, espaço e pensamento. Orientador: Prof. Dr. Erly Milton Vieira Junior

Aprovada em____de_____de 2018

COMISSÃO EXAMINADORA

_____

Prof. Dr. Erly Milton Vieira Junior

Universidade Federal do Espírito Santo

Orientador

_____

Profª. Drª. Gabriela Santos Alves

Universidade Federal do Espírito Santo

_____

Prof. Dr. Gabriel Menotti Miglio Pinto Gonring

Universidade Federal do Espírito Santo

Ficha catalográfica disponibilizada pelo Sistema Integrado de
Bibliotecas - SIBI/UFES e elaborada pelo autor

Ferreira, Alana de Oliveira, 1991-
F383f A FORMA-TELA : modos de pensar a tela do cinema na arte contemporânea / Alana de Oliveira Ferreira. - 2018.
72 f. : il.

Orientador: Erly Milton Vieira Junior.
Dissertação (Mestrado em Artes) - Universidade Federal do Espírito Santo, Centro de Artes.

1. cinema. 2. pintura. 3. arte contemporânea. I. Vieira Junior, Erly Milton. II. Universidade Federal do Espírito Santo. Centro de Artes. III. Título.

CDU: 7

AGRADECIMENTOS

Meus agradecimentos ao Prof. Dr. Erly Milton Vieira Junior pelo aprendizado e acompanhamento ao longo da pesquisa, e aos professores membros da banca examinadora, Prof. Dra. Gisele Barbosa Ribeiro e Prof. Dr. Gabriel Menotti Miglio Pinto Gonring, pelas valiosas observações nas fases de qualificação;

À família e amigos pelo apoio durante este período;

À CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior) pela bolsa concedida para realização dessa pesquisa.

RESUMO

A dissertação investiga questões relacionadas ao uso da tela do cinema nos espaços da arte contemporânea, como a arte desconstrói a tela normatizada da sala de cinema para criar novas relações entre o espectador e a forma-tela dentro desse ambiente. Pensar a incorporação do dispositivo cinematográfico nas práticas contemporânea de arte, o que envolve também, pensar como essas novas práticas se relacionam com o espectador. A pesquisa parte de uma análise sobre o uso da tela na arte, como a pintura de cavalete condicionou nosso olhar, para investigar também, como algumas práticas na arte contemporânea buscaram desconstruir essa lógica. Em seguida, traça uma genealogia do cinema expandido, a fim de entender o contexto em que surgiu essa nova forma de pensar o cinema. E, por fim, a pesquisa busca analisar a obra *Line Describing a Cone* (1973) de Anthony McCall, entender os seus processos, o modo como utilizou a forma-tela do cinema e as reflexões que essa prática traz.

Palavras-chave: tela; pintura; cinema; arte contemporânea; espectador.

ABSTRACT

The dissertation investigates the questions related to the use os th cinema screen in the spaces of contemporary art, how art deconstructs the normative screen of cinema to create new relation between the spectator and the screen-form within that environment. Think about the incorporation of the cinematographic device into contemporary art practices, which also involves thinking about how these new practices relate to the viewer. The research is based on na analysis of the use os canvas in art, how easel painting conditioned our eyes, and to investigate also how some practices in contemporary art have sought to deconstruct this logic. Then traces a genealogy of expanded cinema in order to understand the contexto in which this new way of thinking cinema emerged. Finally, the research seeks to analyze Anthony McCall's "Line Describing a Cone" (1973) to understand its processes, how it used the film form and the reflections that this practice brings.

Keywords: screen; painting; movie theater; contemporary art; spectator.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Abraham Bosse, Les Perspecteurs, 1648, gravura 15

Figura 2: Albrecht Dürer, Draughtsman Drawing a Recumbent Woman, 1525, xilogravura, 8 x 22 cm 16

Figura 3: Samuel F. B. Morse, A Galeria do Louvre, 1831-33, óleo sobre tela, 187.3 x 274.3 cm 20

Figura 4: Claude Monet, Impressão, nascer do sol, 1872, óleo sobre tela, 48 x 63 cm 21

Figura 5: Daniel Buren, Corridor-Passage : From and off the windows, (couloir), trabalho in situ em "Eight Contemporary artists", 1974, instalação 23

Figura 6: Daniel Buren, Corridor-Passage : From and off the windows, (couloir), trabalho in situ em "Eight Contemporary artists", 1974, instalação 23

Figura 7: Marcel Duchamp, 1200 sacos de carvão, 1938, instalação, Exposição Internacional de Surrealismo, Galeria de Belas-Artes de Paris (1938) 25

Figura 8: Hélio Oiticica, Núcleo NC6, 1960-63, pintura sobre madeira recortada 28

Figura 9: Hélio Oiticica, Penetrável PN1, Homenagem a Mario Pedrosa, 1960, instalação ... 29

Figura 10: Hélio Oiticica, Penetrável PN1, Homenagem a Mario Pedrosa, 1960, instalação . 30

Figura 11: Jean-Louis Baudry, Esquema em Cinema: efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base (BAUDRY, 2003: 385) 36

Figura 12: Stan Brakhage produzindo o filme Mothlight 38

Figura 13: Stan Brakhage, Mothlight, 1963, 16mm, 4 minutos 38

Figura 14: Stan Brakhage, fotografia do filme Mothlight, 1963, 16mm, 4 minutos 39

Figura 15: Pipilotti Rist, Himalaya’s Sister’s Living Room, 2000, videoinstalação, dimensões variáveis 41

Figura 16: Otávio Donasci, Videocriaturas, 1984 43

Figura 17: Hélio Oiticica e Neville D'Almeida, CC1 Trashiscapes , 1973, videoinstalação, dimensões variáveis 46

Figura 18: Hélio Oiticica e Neville D'Almeida, CC2 Onobject, 1973, videoinstalação, dimensões variáveis 46

Figura 19: Hélio Oiticica e Neville D'Almeida, CC3 Mayleryn, 1973, videoinstalação, dimensões variáveis 47

Figura 20: Hélio Oiticica e Neville D'Almeida, CC4 Nocagions, 1973, videoinstalação, dimensões variáveis 47

Figura 21: Hélio Oiticica e Neville D'Almeida, CC5 Hendrix War, videoinstalação, dimensões variáveis 48

Figura 22: Anthony McCall, Miniature in black and white, 1972, instalação 51

Figura 23: Anthony McCall, Line Describing a Cone, 1973, desenho do projeto. 53

Figura 24: Anthony McCall, Line Describing a Cone, 1973, desenho do projeto. 53

Figura 25: Anthony McCall, Line Describing a Cone, 1973, videoinstalação, 16mm, p&b, 31 minutos. 54

Figura 26: Anthony McCall, Line Describing a Cone, 1973, videoinstalação, 16mm, p&b, 31 minutos. 54

Figura 27: Anthony McCall, Line Describing a Cone, 1973, progressão do filme, 16mm, p&b, 31 minutos. 55

Figura 28: Anthony McCall, Line Describing a Cone, 1973, videoinstalação, 16mm, p&b, 31 minutos. Galeria de Arte e Pesquisa (UFES), Vitória, 2007. 56

Figura 29: Anthony McCall, Line Describing a Cone, 1973, videoinstalação, 16mm, p&b, 31 minutos. Sala do artista, Nova Iorque, 15 de fevereiro de 1974 na primeira exibição nos Estados Unidos. 57

SUMÁRIO

I. INTRODUÇÃO 9

II. A TELA NA PINTURA 14

II.1. O quadro pictórico e a perspectiva renascentista 14

II. 2. A desconstrução da pintura na contemporaneidade 22

III. O CINEMA EXPANDIDO 33

III.1. O dispositivo cinematográfico 33

III.2. Experiências com o dispositivo 37

IV. A DISSOLUÇÃO DA FORMA-TELA 50

IV.1. Line Describing a Cone (1973) 50

IV. 2. A visualidade háptica 60

V. CONCLUSÃO 66

VI. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 68

I. INTRODUÇÃO

Com a arte contemporânea nos anos 60, os experimentalismos na arte dissolvem as barreiras entre os meios, intensificando assim, práticas que antes não eram tão exploradas. Obras que não são nem pintura, nem escultura, nem desenho, e sim, uma mistura dessas, ou até mesmo nenhuma. Encontramos na contemporaneidade o que Rosalind Krauss chamou de "condição pós-media". Em seu livro "*A Voyage on Art of the North Sea" Post-Medium Condition*, Krauss faz uma análise sobre as obras do artista belga Marcel Broodthears e argumenta que o trabalho do artista vai de encontro a ideia modernista de especificidade do meio, que se resume a tratar a fisicalidade do suporte, e pensa a especificidade não com o reducionismo modernista, mas sim, rearticulando e reinventando os diferentes meios. A crítica aos meios de produção e instituições de arte (museus, galerias) tornou-se característica da arte dos anos 1960. As práticas a partir desse período, buscaram discutir o processo de inevitável institucionalização da arte e, consequentemente, sua comercialização.

> Concomitante a esse movimento na direção da desmaterialização (por exemplo, recuo do prazer visual) e a desmaterialização do trabalho de arte. Indo contra o menor sentido dos hábitos e desejos institucionais, e continuando a resistir à mercantilização da arte no/para o mercado de arte, a arte site-specific adota estratégias que são ou agressivamente antivisuais – informativas, textuais, expositivas, didáticas – ou imateriais como um todo – gestos, eventos, performances limitadas pelo tempo. O 'trabalho' não quer mais ser um substantivo/objeto, mas um verbo/processo, provocando a acuidade *crítica* (não somente física) do espectador no que concerne às condições ideológicas dessa experiência. Nesse contexto, a garantia de uma relação específica entre um trabalho de arte e o seu 'site' não está mais baseada na permanência física dessa relação (conforme exigia Serra, por exemplo), mas antes no reconhecimento da sua impermanência móvel, para ser experimentada como uma situação irrepetível e evanescente. (KWON, 1997: 170)

E é também no final da década de 60, a partir das discussões pós-estruturalistas sobre o dispositivo com Michel Foucault, e também Gilles Deleuze, que teóricos como Jean-Louis Baudry e Christian Metz propõe uma discussão acerca dos dispositivos audiovisuais. Indagando sobre a suposta neutralidade do dispositivo, e o impacto causado no espectador de cinema. Dentro desse contexto, além de muitos cineastas buscarem uma nova forma de fazer cinema, diversos artistas se apropriam desse dispositivo inserindo-o em suas práticas, promovendo discussões tanto no campo do cinema quanto no da arte. A partir desse momento, surgem muitas formas de pensamento acerca dessa apropriação. Seja o conceito de *Expanded Cinema* (1970),

de Gene Youngblood, como o de “Cinema de Exposição”, videoinstalação, e etc. São várias formas de abordagem sobre um campo vasto, de infinitas possibilidades.

Dentre as muitas discussões sobre este tema, o que esta pesquisa pretende abordar é sobre as diferentes formas de desconstrução da forma-tela, para criar uma nova experiência espectatorial, que não aquela da sala de cinema. A pesquisa, então, torna-se relevante para o campo da arte devido à grande presença dos dispositivos audiovisuais, mostrando-se uma área de múltiplas possibilidades gerando assim, inúmeras discussões dentro desse campo.

> Se a experiência da tela é, evidentemente, para todo espectador de cinema, um dos aspectos absolutamente centrais e essenciais da experiência cinematográfica, sobre a qual se escreveu um número inacreditável de textos mais ou menos inspirados (a fascinação pelo tecido branco, a magia da aparição, o sagrado da imagem-luz, a hipnose psico-psíquica do dispositivo da projeção, a epifania do mistério da revelação do mundo através das telas, etc.), é conveniente também, considerar que esta última, a tela, ou mais exatamente o que chamarei, mais amplamente e mais conceitualmente, de “a forma-tela”, está longe, muito longe, de constituir a prerrogativa exclusiva do campo do cinema, mesmo que seja uma espécie de apoteose ou quintessência. Desde sempre, as telas existiram, qualquer coisa pode servir de tela, principalmente hoje com as ferramentas tecnológicas que nos circundam, elas proliferam sob diversas formas, às vezes mesmo fora do campo da projeção luminosa. A tela não é uma superfície, é antes, uma interface. (DUBOIS, 2014: 123)

Com essa dissertação pretendo fazer um estudo sobre a dissolução da tela que levanta questões sobre o corpo e sensorialidade, de modo que o objetivo principal desta pesquisa é refletir sobre a espacialização das formas audiovisuais, como o cinema e o vídeo, no ambiente da arte contemporânea, para discutir a desconstrução da forma-tela através da relação do dispositivo com os espaços expositivos da arte, com ênfase na obra do artista Anthony McCall. Tendo então como objetivos específicos: Discutir a tela do cinema, fazer uma análise da história e como a tela se consolidou no formato atual; Investigar a tela no campo da arte e como a arte contemporânea dissolve a especificidade dos meios; Analisar trabalhos que lidam com a espacialização da tela do cinema no campo da arte; E analisar trabalhos que dissolvem a tela de cinema.

A hipótese que norteia este trabalho é a de que há um conjunto de artistas contemporâneos que propõe uma desconstrução da forma-tela ao fazerem uso de uma série de articulações entre dispositivos e espacialidades, capazes de envolver sensorialmente o corpo do espectador para além do que usualmente o dispositivo cinematográfico faz, e pensar pelo viés da arte, a desconstrução da tela do cinema como uma forma de retomada do corpo. Disto isto, este

trabalho irá se concentrar na desconstrução da tela em *Line Describing a Cone* (1973), de Anthony McCall, que desenvolveu o seu trabalho a partir da dissolução da tela, concentrando o olhar do espectador no próprio feixe de luz, criando uma nova relação entre espectador e espaço.

Para tal análise, utilizei como bibliografia para investigar o quadro pictórico e a perspectiva, Leon Batista Alberti, que é o primeiro autor a sistematizar em um livro as leis da perspectiva na pintura com *Da pintura* (1435). Philippe Dubois que em *O ato fotográfico* (2003) discute questões relativas a fotografia e a perspectiva herdada do renascimento. E também Jacques Aumont que em *A imagem* (2005), traz questões relativas a moldura do quadro.

Para tratar da desconstrução desse mesmo quadro, trarei as contribuições de Douglas Crimp em *Sob as ruínas do museu* (2005), em que o autor reflete sobre a (não)pintura de Daniel Buren. O artista minimalista Donald Judd também contribui para o debate em "Objetos Específicos" (2006). E os escritos dos brasileiros Ferreira Gullar, com *Teoria do não-objeto* (2007) e Hélio Oiticica em "A transição da cor do quadro para o espaço e o sentido de construtividade" (2006) também são fundamentais na discussão sobre as mudanças de paradigmas dos objetos na arte contemporânea.

Para tratar da questão da tela do cinema, primeiro apresento o conceito do dispositivo de Michel Foucault presente em *Microfísica do poder* (1979), e também as ideias de Gilles Deleuze em cima desse conceito no livro *Michel Foucault, filósofo* (1990), para enfim trazer esse conceito para pensar os dispositivos audiovisuais com Jean-Louis Baudry em "Efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base" (2003).

Na década de 1960 os dispositivos audiovisuais começam a serem usados de forma ampla na arte. Para investigação deste caso serão usados textos como os de Philippe Dubois que em seu livro *Cinema, vídeo, Godard* (2004), e também no artigo "Sobre o 'efeito cinema' nas instalações contemporâneas de fotografia e vídeo" (2009), traz questões relativas à introdução do vídeo na arte, e como a materialidade da forma vídeo irá facilitar a introdução dessa imagem-movimento no campo da arte.

Anne-Marie Duguet em seu texto "Dispositivos" irá argumentar sobre a importância da incorporação do dispositivo videográfico para a plural que é a arte contemporânea. "Sem dúvida, foi por meio das experimentações relativas aos dispositivos que o vídeo contribuiu de maneira mais viva para o desenvolvimento de novas concepções da obra de arte contemporânea." (2009: 49)

A relação do vídeo com a televisão também está dentro das questões contemporâneas da imagem. Neste sentido, os artigos de Raymond Bellour em “O vídeo utopia” (1997) contribuem para a investigação, já que o autor discute a relação de resistência da arte em relação à televisão, e como a arte iria lidar com o fluxo televisivo através das instalações.

Philippe Dubois em “A questão da ‘forma-tela’: Espaço, luz, narração, espectador” (2014) afirma que embora a tela seja amplamente discutida no campo do cinema, ela não é exclusiva do mesmo. O autor busca ampliar a questão da tela como uma forma de pensamento, analisando artistas que trazem o dispositivo audiovisual para a arte, criando instalações que visam uma discussão sobre a questão da tela, pensando a espacialização da tela como uma forma de desconstruir a narrativa e provocar outras sensações no espectador.

As reflexões sobre o corpo também são de fundamental importância para a pesquisa. A partir dos textos de Merleau-Ponty sobre a fenomenologia da percepção, artistas minimalistas começaram a introduzir essas questões em suas práticas. Jacques Ranciére também irá tratar da questão do espectador em *O expectador emancipado* (2012).

Para analisar a obra de Anthony McCall, trarei algumas contribuições de Philippe-Alain Michaud em “Filme: Por uma teoria expandida do cinema” (2014), e também serão fundamentais os debates sobre a visualidade háptica no cinema.

No campo do cinema, Vivian Sobchack é uma das precursoras no estudo da sensorialidade. “What my finger knew” é um capítulo do livro *Carnal Thoughts Embodiment and Moving Image Culture* (2004), nesse capítulo a autora irá refletir sobre como o corpo é convocado em alguns filmes, como por exemplo as sensações que alguns gêneros cinematográficos trazem: o melodrama, por exemplo, leva o espectador às lágrimas; o terror traz calafrios; o erotismo produz excitação sexual, ou seja, provoca uma série de relações físicas, sensórias, contrapondo o conceito de “sujeitos cinestésicos” (SOBCHACK: 2004) à ideia de um espectador de cinema completamente passivo. O texto de Jennifer Barker *The tactile eye: Touch and the cinematic experience* (2009), em que a autora traça um conceito sobre a “pele fílmica”.

E Osmar Gonçalves dos Reis Filho que irá pensar sobre essas relações corporais em “Reconfigurações do olhar: o háptico na cultura visual contemporânea” (2012). Seguindo as formulações de Gilles Deleuze e Felix Guattari, o autor trata como visualidade háptica aquelas em que as práticas priorizam um olhar mais atento às superfícies, aos detalhes, com imagens imprecisas e instáveis, evocando um tipo de percepção mais tátil do que visual, explorando uma outra sensorialidade no espectador. Este conceito é proposto no campo audiovisual a partir dos

anos 80 por autoras como Antonia Lant e Laura Marks, além da filiação a Deleuze e Guattari, que retomam o termo “háptico” dos estudos de Alois Riegl, historiador da arte, atualizando-o. A experiência tátil, fragmentária, texturizada e íntima de uma visualidade háptica, que faz confundir deliberadamente sujeito e objeto de visão, é uma resposta ao paradigma vigente de uma visualidade óptica, marcada pela valorização da distância que separa quem vê e o que se vê, pela apreensão dos objetos mais calcada no reconhecimento das formas do que pela imersão na textura como características de uma forma hegemônica de organização espacial das imagens.

II. A TELA NA PINTURA

II.1. O quadro pictórico e a perspectiva renascentista

Quando pensamos em pintura, provavelmente, a primeira imagem que nos virá a cabeça é a de uma pintura feita em um pedaço de tecido, envolta por uma moldura de madeira, presa em uma parede, porém, não foi sempre assim que a pintura se apresentou. Até o século XIV, os suportes mais utilizados para a pintura eram estruturas arquitetônicas (paredes, teto, muros), objetos de madeira, cerâmicas, livros. É apenas durante o Renascimento que se começa a produzir em larga escala, e se consolidar, o quadro pictórico tal qual o conhecemos.

Durante esse período (aproximadamente entre meados do século XIV e fim do século XVI), vemos uma mudança não só na forma de se fazer pintura, como também na forma de se pensar a pintura. Surge então, uma teoria da pintura, que defende a ideia de que a pintura não deve ser reduzida à prática, que a pintura também produz reflexões e ideias, defende a pintura como uma arte em si, como um modo de pensamento, defende sua autonomia, mesmo que ainda relativa. Dois autores que contribuíram muito para a criação dessas teorias foram Leonardo da Vinci e Leon Battista Alberti (LICHTENSTEIN, 2013: 20-21).

Da pintura (1435) de Leon Battista Alberti é o primeiro livro da literatura artística que trata a pintura como objeto de teoria e doutrina sistematizadas. *Da pintura* se divide em três livros, e é no "Livro primeiro" que o autor aborda as questões matemáticas e geométricas, mas, como ele mesmo diz: "escrevo não como matemático, mas como pintor" (ALBERTI, 2009: 71).

No início do século XV, Fillippo Brunelleschi já apresenta em suas obras, como Catedral de Santa Maria del Fiore (1296-1436), o uso da técnica da perspectiva linear, utilizando um ponto de fuga, porém, Alberti é o primeiro a teorizar e trazer formulações sobre o tema. As formulações de Alberti se baseiam numa outra formulada ainda na Idade Média, que defendia que a visão era permitida através de um raio luminoso emitido pelo olho (AUMONT, 2005: 150-152).

"O pintor só se esforça por representar aquilo que se vê" (2009: 72), Alberti reforça os dizeres filosóficos que defendem que as superfícies são medidas por raios, que atuam como fios ligados por uma cabeça, como um feixe dentro do olho, e esse é o ponto de partida da vista. Sendo

assim, medimos as coisas com a visão, se mudarmos de lugar, as coisas mudam de tamanho também.

> Esses raios extrínsecos, circundando a superfície, como as varas de vime de um cesto, e produzem, como se diz, aquela pirâmide visual. Parece agora ser o momento de dizer o que seja essa pirâmide e de que modo é construída por esses raios. Vou descrevê-la à minha maneira. A pirâmide é a figura de um corpo no qual todas as linhas retas que partem da base terminam em um único ponto. A base dessa pirâmide é uma superfície que se vê. Os lados da pirâmide são aqueles raios que chamei de extrínsecos. O vértice, isto é, a ponta da pirâmide, está dentro do olho, onde está o ângulo das quantidades (ALBERTI, 2009: 77-78).

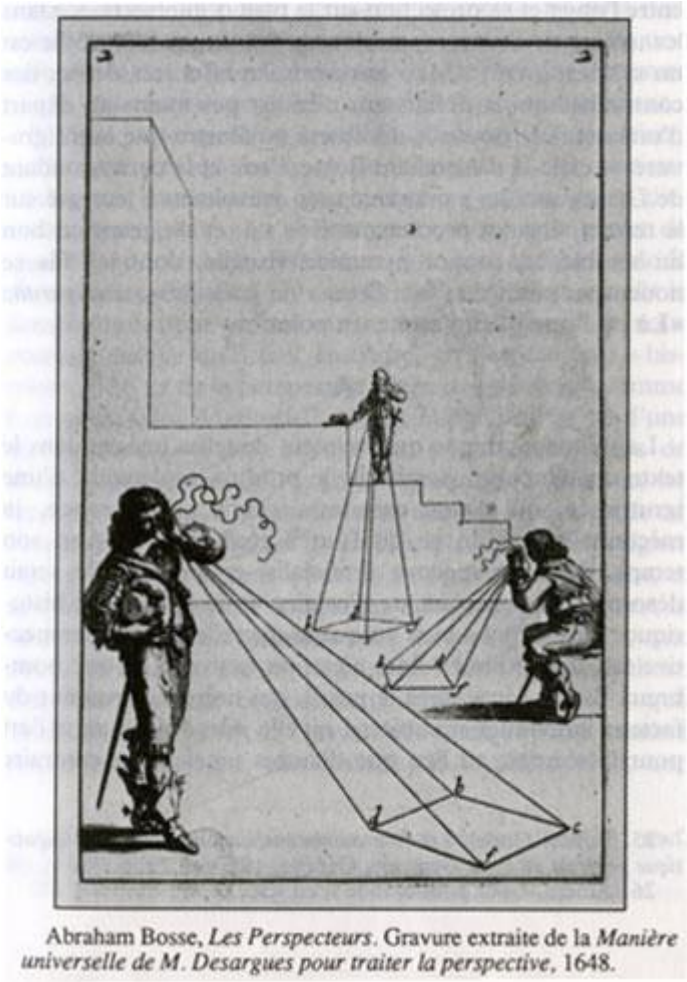

Figura 1: Abraham Bosse, Les Perspecteurs, 1648, gravura

A imagem, nesse contexto, é “a materialização de uma pirâmide visual” (AUMONT, 2005: 153). A pirâmide visual tornou-se frequente no Renascimento, a noção de que o olho é representado como um farol, o olhar sai de um ponto de vista único, e varre o espaço. Alberti

acreditava que assim as pinturas seriam fieis àquilo que se vê. A metáfora “quadro como janela aberta para o mundo”, trazida por Alberti, reflete o status da pintura no Renascimento, que a coloca como um lugar de representação do mundo real, das “coisas vistas” (ALBERTI, 2009: 101).

Influenciado pelos estudos de Alberti, o pintor alemão Albrecht Dürer irá desenvolver perspectógrafos, máquinas que facilitam o uso da perspectiva linear nas pinturas. Uma dessas máquinas é a janela quadriculada, que consiste em um visor ajustado à altura do olhar do pintor e uma janela quadriculada por uma rede metálica. O objeto a ser representado é colocado na distância desejada, e o artista o observa pelos quadrados do vidro, e o desenha em uma folha quadriculada. Além de permitir uma observação mais precisa, esse método permite que o pintor controle o tamanho da imagem (MENEGUZZI, 2009: 62-63).

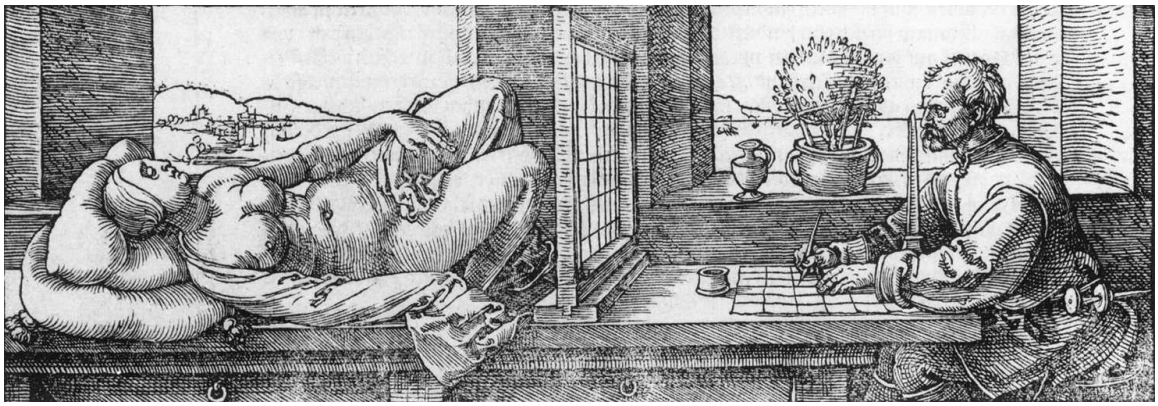

Figura 2: Albrecht Dürer, Draughtsman Drawing a Recumbent Woman, 1525, xilogravura, 8 x 22 cm

A perspectiva linear se torna uma tradição, mudando a forma como as pessoas não só produzem, mas também consomem a imagem. Essa tradição exerce influência na produção imagética até os dias atuais. A metáfora da janela para o mundo tomará outros contornos quando trazidos para novas formas de produção de imagem. A ilusão de realidade é uma questão que retorna, de forma ainda mais forte, no século XIX com a invenção da máquina fotográfica.

Phillippe Dubois no capítulo “Da verossimilhança ao índice” presente no livro *O ato fotográfico* traça um percurso histórico de diversas posições defendidas ao longo da história, por críticos, teóricos e historiadores, acerca desse princípio de realidade presente na relação da imagem fotográfica com seu referente. Esse percurso aborda três momentos: 1) a fotografia como espelho do real (o discurso da mimese); 2) a fotografia como transformação do real (o discurso

do código e da desconstrução); 3) a fotografia como traço de um real (o discurso do índice e da referência) (DUBOIS, 2003: 26).

Para Dubois, "a fotografia como transformação do real" é um discurso que engloba de maneira geral teóricos do século XX. Influenciados pela corrente pós-estruturalista, inicia-se um movimento crítico de denúncia contra "o efeito do real" e a "impressão de realidade" no cinema. Esse novo ponto de vista é permeado principalmente por três setores do saber: textos de teoria da imagem anteriores ao estruturalismo francês pós-1965 que tem inspiração na psicologia da percepção; estudos posteriores a este, que possuem um caráter marcadamente ideológico; e por fim, estudos que dizem respeito ao uso antropológico da foto. E em todos os acasos, os textos selecionados por Dubois tratam das teorias criadas contra o discurso da mimese e da transparência, demonstrando que a imagem não representa o real, mas sim, um recorte, um único ponto de vista dentre os vários possíveis.

Um desses autores trazidos por Dubois é do sociólogo Pierre Bourdieu, que sublinha o fato de que a fotografia só é considerada como "realista" porque criou-se uma convenção em torno dessa ideia, convenção essa baseada na lei da perspectiva linear:

> Normalmente todos concordam em ver na fotografia o modelo da veracidade e da objetividade (...). É fácil demais mostrar que essa representação social tem a falsa evidência das pré-noções; de fato a fotografia fixa um aspecto do real que é sempre o é sempre o resultado de uma seleção arbitrária e, por aí, de uma transcrição: de todas as qualidades do objeto, são retidas apenas as qualidades visuais que se dão no momento e a partir de um único ponto de vista; estas são transcritas em preto e branco, geralmente reduzidas e projetadas no plano. Em outras palavras, *a fotografia é um sistema convencional* que exprime o espaço de acordo com as leis da perspectiva (seria necessário dizer, de uma perspectiva) e os volumes e as cores por intermédio de *dégradés* do preto e do branco. Se a fotografia é considerada um registro perfeitamente realista e o objetivo do mundo visível é porque lhe foram designados (desde a origem) usos sociais considerados "realistas" e "objetivos". E, se ela se propôs de imediato com as aparências de uma "linguagem sem código nem sintaxe", em suma de "uma linguagem natural", é antes de mais nada porque a seleção que ela opera no mundo visível é completamente conforme, em sua lógica, à representação do mundo que se impôs na Europa desde o Quattrocento. (Paris, Minuit, 1965, pp. 108-109) (BOURDIEU *apud* DUBOIS, 2003: 40).

II.2. O quadro pictórico e a moldura

Outro ponto a ser analisado, referente ao quadro pictórico e que ainda perdura, é o uso da moldura. A moldura funciona como um primeiro limite para esse objeto, ela é a sua borda, é ela que interrompe a imagem. A moldura é aquilo que dá o formato da imagem. Comumente, essa borda é um outro objeto, o qual Aumont chama de "moldura-objeto". Esse emolduramento está presente não só na pintura, como também na fotografia, na televisão e no cinema. Mas antes de ser objeto, a moldura representa o limite da imagem, o autor faz então uma diferenciação entre moldura-objeto e moldura-limite. Embora elas frequentemente andem juntas, não são exatamente a mesma coisa. Uma imagem pode possuir uma moldura-limite e não possuir uma moldura-objeto, como por exemplo fotografias tiradas em série, e que não utilizam margens, e também pode possuir uma moldura-objeto e não possuir uma moldura-limite, o autor cita o exemplo de pinturas chinesas pintadas em rolos, possuem a limitação do objeto, porém, a imagem não possui um limite. Mesmo antes da invenção do quadro, a moldura dourada ("cornija") a qual estamos habituados a ver nos museus, passou a ser utilizada a partir do século XVI, mas existia algo semelhante empregado em pinturas murais ou mosaicos, esculpidos ou pintados, no Período Helenístico da Grécia Antiga (AUMONT, 2005: 146).

Para Aumont, a moldura possui cinco funções: 1) Funções visuais: aqui a moldura isola um campo visual, separando o que está do lado de dentro da imagem do que está do lado de fora. Em termos plásticos, é o que usualmente se chama de "composição"; 2) Funções econômicas: a concepção moderna de quadro como objeto destacável, móvel, que pode circular e ser vendido como mercadoria, surgiu aproximadamente junto com a concepção de moldura. A moldura, portanto, logo foi associada a esse valor mercantil do quadro, e desse ponto de vista é possível compreender a valorização da moldura, utilizando materiais nobres como ouro e pedras preciosas na sua feitura; 3) Funções simbólicas: a moldura serviria aqui como uma espécie de indicador, dizendo ao espectador que, por estar emoldurada de certo modo, possui um certo valor e deve ser vista de acordo com certas convenções. Aumont diz que "como toda função simbólica, esta é diversa, ao sabor dos simbolismos em vigor. Por muito tempo, o emolduramento da imagem teve valor unívoco, significando que se tratava de uma imagem artística, logo, para ser olhada." (2005: 147); 4) Funções representativas e narrativas: a moldura aqui funciona como uma "abertura para que dá acesso a um mundo imaginário" (2005: 147), delimitando o que está dentro de campo, um mundo imaginário com uma narrativa própria, e o

que está fora de campo; 5) Funções retóricas: na visão de Aumont, seria a moldura que carrega um discurso, dificilmente separada dos valores simbólicos, a moldura retórica manipularia os valores dela mesma, poderiam também apresentar uma certa expressividade em relação ao conteúdo da imagem.

Utiliza-se o verbo "enquadrar" na fotografia, e também no campo do cinema:

> A palavra enquadramento e o verbo enquadrar apareceram com o cinema para designar o processo mental e material já em atividade portanto na imagem pictórica e fotográfica, pelo qual se chega a uma imagem que contém determinado campo visto sob determinado ângulo em com determinados limites exatos (AUMONT, 2005: 153).

O enquadramento funciona como atividade da moldura. É a materialização de um ponto de vista. Ponto de vista esse, que obedece às leis da pirâmide visual, partindo de um ponto de vista único.

> Em uma fotografia, a localização da borda é uma decisão primordial, já que compõe – ou decompõe – o que ela circunda. O enquadramento, a edição, o corte – estabelecendo limites – acabam tornando-se elementos importantes da composição (O'DOHERTY; MCEVILLEY, 2002: 10).

A moldura que isola a pintura do seu entorno, torna a imagem independente, destacada, e impede que a imagem possua continuidade em seu exterior, "a moldura transforma-se num parêntese" (O'DOHERTY; MCEVILLEY, 2002: 10). A moldura concebe uma hierarquia às obras, são colocadas ao nível do olhar as que são consideradas de maior importância, ganhando assim mais visibilidade, mais destaque. O amontoado de obras colocadas na parede predominou os espaços de exibição até o século XIX, reflexo da ideia reforçada pela moldura, de que a imagem não possui relação com o exterior, portanto, não seria necessário criar um ambiente propício para a exibição de tais obras.

Figura 3: Samuel F. B. Morse, A Galeria do Louvre, 1831-33, óleo sobre tela, 187.3 x 274.3 cm

> Cada quadro era encarado como uma entidade independente, totalmente isolado de seu reles vizinho por uma moldura pesada ao seu redor e todo um sistema de perspectiva em seu interior. O recinto era descontínuo e dividido em categorias, do mesmo modo que as casas em que se penduravam esses quadros tinham salas diferentes. A mentalidade do século XIX era taxonômica, e o olhar do século XIX reconhecia as hierarquias de gênero e o prestígio da moldura (O'DOHERTY; MCEVILLEY, 2002: 06).

É na modernidade que esses paradigmas da pintura começam a serem quebrados. Claude Monet, já no século XIX, ao se dedicar a criar uma imagem não ilusória, cria uma imagem que propunha trabalhar a luz, o tempo e o movimento, e assim, vai deixando de lado a ideia de "quadro como janela para o mundo", janela essa emoldurada, com limites bem marcados, para dar lugar a um quadro de bordas que se dissolvem no ambiente.

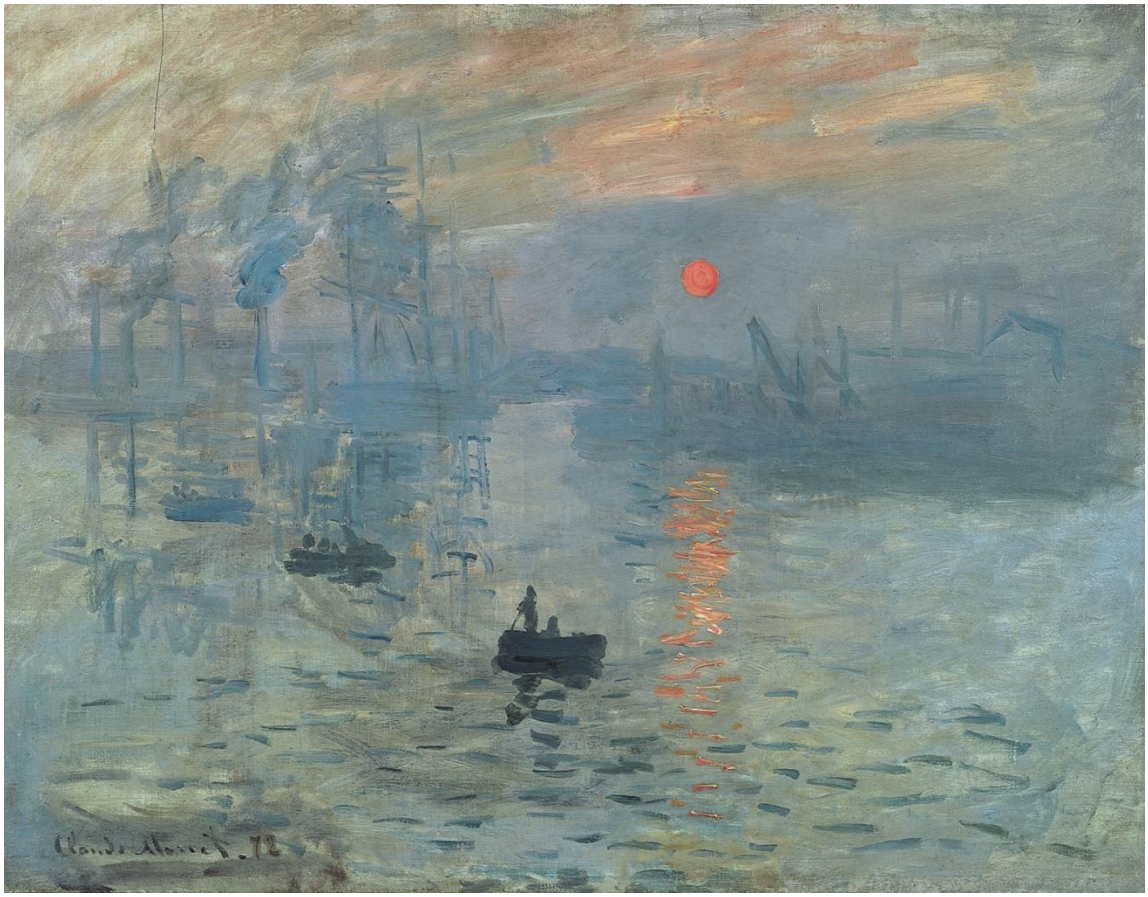

Figura 4: Claude Monet, Impressão, nascer do sol, 1872, óleo sobre tela, 48 x 63 cm

> Essa indicação é feita apenas esporadicamente nos séculos XVIII e XIX, quando o ambiente e a cor se desvanecem com a perspectiva. A paisagem originou a névoa translúcida que contrapõe perspectiva e tonalidade/cor, porque em cada uma delas estão implícitas interpretações opostas da parede em que se encontram os quadros. Parece que as pinturas começam a fazer pressão sobre a moldura (O'DOHERTY; MCEVILLEY, 2002: 09).

Embora o modernismo quebre paradigmas da pintura, tendo como exemplos as pinturas de Cezzane, ou de Magritte, que se dispõe a tratar a materialidade do tecido, da tinta, do pincel, assumindo a pintura como pintura, e não como uma representação, essas ainda se enquadram como pintura de cavalete que ainda se entende como obra única, que independe do ambiente ao seu redor, colocada na parede em um cubo branco das galerias.

II. 2. A desconstrução da pintura na contemporaneidade

A mudança de paradigma da arte nos anos 1960 nos leva a mudar radicalmente a forma de se fazer arte. Em *Sobre as ruínas do museu* (2005), Douglas Crimp escreve sobre a morte da pintura. Segundo Crimp, a fotografia teve papel decisivo nessa questão, "' A partir de hoje a pintura está morta': já faz quase um século e meio que esta frase, atribuída a Paul Delaroche, foi pronunciada diante das provas irrefutáveis trazidas pelo invento de Daguerre" (CRIMP, 2005: 85). A morte simbólica da pintura a qual Crimp se refere, se trata da morte das velhas práticas, de não repetir as mesmas que estavam sendo feitas há séculos. É fazer pintura, mas a partir de uma outra perspectiva. O autor traz como exemplo a instalação de Daniel Buren para a exposição "Oito artistas contemporâneos" realizada no Museu de Arte Moderna em 1974. A obra de Buren:

> ...consistia nos conhecidos painéis listados, feitos nas mesmas dimensões das janelas que dão para o jardim, e pendurados na parede do corredor que fica diante dessas janelas, e também no muro do jardim, sendo que os fragmentos que sobraram foram postos em um quadro de avisos e na entrada de uma galeria do SoHo (CRIMP, 2005: 78).

Figura 5: Daniel Buren, Corridor-Passage : From and off the windows, (couloir), trabalho in situ em "Eight Contemporary artists", 1974, instalação

Figura 6: Daniel Buren, Corridor-Passage : From and off the windows, (couloir), trabalho in situ em "Eight Contemporary artists", 1974, instalação

A arte conceitual surge nesse contexto, se opondo à corrente formalista, separando a estética da arte, defendendo a arte como uma ideia, como uma proposição. Buren buscou uma superação do objeto como ilustração de algo, de um fenômeno, seja ele mental ou não. Por isso sua escolha de produzir por anos o mesmo objeto (pintura em listras) para discutir o problema da pintura.

> Abolir o objeto como ilusão – problema real –, substituindo-o por um 'conceito' – resposta utópica ou ideal – é tomar gato por lebre, é conseguir fazer um daqueles passos de mágica que a arte do século XX tanto aprecia. Podemos alias afirmar, sem muitos riscos, que a partir do momento em que um conceito é enunciado e, sobretudo, 'exposto' como arte, com a vontade de abolir o objeto, nós na verdade o *substituímos*; o 'conceito' exposto torna-se *objeto-ideal*, o que nos remete mais uma vez à arte como ela é, ou seja, ilusão de alguma coisa, e não essa coisa. Da mesma maneira que a escrita é cada vez menos transcrição da fala, a pintura não deveria ser mais uma visão/ilusão qualquer, mesmo mental, de um fenômeno (natureza, subconsciente, geometria...), mas *VISUALIDADE da própria pintura*. Chegamos a uma noção que se assemelha então mais a um método – e não a uma inspiração qualquer –, método este que desejaria, de modo a atacar de frente os problemas do objeto propriamente dito, que a própria pintura criasse um modo, um sistema específico, que não ditasse mais o olhar, mas que fosse 'produzido para o olhar'". (BUREN, 2006: 253)

Miwon Kwon em seu texto intitulado "Um lugar após o outro: anotações sobre site-specificity" (1997) discute a mudança de paradigma dos espaços expositivos, dividindo obras site-specific em três paradigmas, um deles é o "social/institucional", em que ela coloca artistas, como Marcel Broodthaers, Hans Haacke e Daniel Buren. Dentro desse paradigma, os artistas concebem o lugar não só em termos físicos e espaciais, mas como uma estrutura social definida pelas instituições de arte. O site aqui não inclui apenas o museu, mas também outros espaços que se inter-relacionam como o ateliê, a galeria, a crítica de arte, a história da arte, e o mercado da arte. Espaços esses que são suscetíveis às pressões sociais, econômicas e políticas. Nesse site, o interesse é revelar as operações ocultas dos espaços, e boicotar a falácia da arte e da autonomia das instituições ao tornar aparente essas relações.

O lugar da arte se tornou um lugar de questionamento, o cubo branco antes entendido como isolado de um contexto social/político, começa a ser percebido também como um local de atravessamento dessas questões. "Todo ato é político e, quer estejamos conscientes disso ou não, o fato de apresentar um trabalho/produção não foge a essa regra. Toda produção, toda obra de arte é social, tem uma significação política". (BUREN, 2006: 252). O espectador antes percebido como um olho, com a arte minimalista, passa a ser entendido como um corpo, os artistas começam a criar estratégias para que o corpo desse espectador seja ativado pela obra,

impulsionando assim uma reflexão acerca dos espaços expositivos e sobre a comercialização da arte (O'DOHERTY; MCEVILLEY, 2002).

É verdade que as experiências de exploração do ambiente expositivo datam bem antes das práticas dos anos 60, na Exposição Internacional Surrealista realizada em Paris em 1938, o qual participaram artistas como Man Ray, Salvador Dalí e Marcel Duchamp, já buscavam novos modos de percepção do espaço. (BISHOP, 2005: 20) Como por exemplo, a muito citada obra de Duchamp *1200 sacos de carvão*, o qual o artista coloca supostamente 1200 sacos de carvão no teto da galeria, alterando a relação da obra com o espaço e, consequentemente, com o espectador.

Figura 7: Marcel Duchamp, 1200 sacos de carvão, 1938, instalação, Exposição Internacional de Surrealismo, Galeria de Belas-Artes de Paris (1938)

E na busca pela superação da pintura também se realização experiências artísticas com fotografias e filmes, como por exemplo a exposição *Film und Foto*, realizada em Zurique em 1929, organizada por fotógrafos, artistas e cineastas como László Moholy-Nagy, Edward Weston e Dziga Vertov. E também os filmes dadaístas como o *Anemic Cinema* (1926) de Duchamp, o qual o artista buscava soluções cinéticas para a imagem, buscando novas experiências sensoriais com a obra.

A busca por novas formas de se usar o espaço expositivo já existia na década de 1902, mas é apenas nos anos 1960 que o termo instalação passa a ser usado e a fazer parte de uma discussão mais ampla. Em 1945 Maurice Merleau-Ponty publica *A Fenomenologia da percepção*, tal obra será fundamental para as teorias Minimalistas e outras práticas artísticas posteriores. Merleau-Ponty defende a percepção como forma de apreensão do mundo, percepção essa que é subjetiva, pois depende de quem vê, quando e onde. O autor originalmente aborda essas questões usando como base a pintura, como as de Cezanne, porém, os artistas minimalistas se apropriam e subvertem essa lógica pois eles acreditavam que a pintura não permite que o espectador experimente a obra, então, eles trazem essa ideia e a coloca na instalação. (BISHOP, 2005: 50) A busca passa a ser então pela ativação e descentralização do espectador, antes imobilizado e centralizado pela pintura Renascentista. (BISHOP, 2005: 11).

Donald Judd escreve em "Objetos específicos" (2006) sobre os trabalhos feitos nos anos anteriores, que propunham uma tridimensionalidade do objeto de arte: "O desinteresse pela pintura e pela escultura é um desinteresse por fazê-las de novo, não por elas do modo como têm sido feitas por aqueles que desenvolveram as recentes e avançadas versões. Um novo trabalho sempre envolve objeções ao velho, mas essas objeções só são verdadeiramente relevantes para o novo". (JUDD, 2006: 97). Para Judd, o defeito da pintura é o fato dela ser um plano retangular, chapado contra a parede e limitado (JUDD, 2006: 98), por isso, a tridimensionalidade surge como oposição, pois ela se dá no espaço real, e não no ilusório da pintura. E quanto a escultura, apesar da natureza ser a mesma, é muito diferente do que se propõe agora com os *objetos específicos*, pois a escultura é assim como a pintura, um fim em si mesma, não importando quem a vê ou onde ela está. O que Judd chama de novas esculturas agora buscam explorar os materiais não comuns as tradicionais esculturas, em novos formatos e novos ambientes.

As ideias de Merleau-Ponty também foram amplamente utilizadas pelos artistas no Brasil, porém, aqui elas foram tratadas por um outro viés. Em reação ao racionalismo do Concretismo

no país – que pregava uma arte autônoma em relação ao mundo, uma obra criada por linhas e planos que falam por si, defendendo que a experiência estética possui caráter objetivo –, o Movimento Neoconcreto defende a liberdade de experimentações, a superação do quadro pictórico, extrapolando seus limites, a interação entre o objeto e o ambiente que o cerca. O ensaio *Teoria do Não-Objeto* de Ferreira Gullar, escrito em 1959 e publicado em 1960 na Suplemento Dominical do Jornal do Brasil, que inspirado pela fenomenologia de Merleau-Ponty e as superfícies moduladas de Lygia Clark, foi um dos marcos do Neoconcretismo. Gullar defende uma obra que supere a relação figura/fundo da pintura tradicional, uma obra que aconteça no espaço real, e não apenas no espaço criado dentro do quadro.

> A expressão não-objeto não pretende designar um objeto negativo ou qualquer coisa que seja o oposto dos objetos materiais com propriedades exatamente contrárias desses objetos. O não-objeto não é um antiobjeto mas um objeto especial em que se pretende realizada a síntese de experiências sensoriais e mentais: um corpo transparente ao conhecimento fenomenológico, integralmente perceptível, que se dá à percepção sem deixar resto. Uma pura aparência. (GULLAR, 1960)

Hélio Oiticica participou do movimento concreto e posteriormente, do neoconcreto. Em um de seus textos, publicado originalmente em *Habitat 70* em 1962, "A transição da cor do quadro para o espaço e o sentido de construtividade", já alinhado ao pensamento neoconcreto, Oiticica propõe um outro modo de pensar a pintura, ampliando suas possibilidades, marca a "tomada de consciência do espaço como elemento totalmente ativo, insinuando-se, aí, o conceito de tempo" (OITICICA, 2006: 82), transforma o quadro inativo em um elemento vivo.

A pesquisa do artista se dá na investigação da cor, para entender o que Oiticia denomina de *estruturas-cor no espaço tempo*, é necessário que se compreenda que, para o autor, a técnica não se separa da expressão, não se aprende uma técnica para depois adaptá-la, a cor primeiro atua no campo físico, para depois, a partir de uma ideia, de um pensamento, atingir o campo da arte, ou seja, da expressão.

> O que digo, ou chamo de 'uma grande ordem da cor', não é a sua formulação analítica em bases puramente físicas ou psíquicas, mas a inter-relação dessas duas com o que a cor quer expressar, pois tem ela que estar ligada ou a uma dialética ou a um fio de pensamentos e ideias intuitivas, para atingir o seu máximo objetivo, que é a da expressão (OITICICA, 2006: 83).

Sendo assim, o artista busca explorar o quadro no espaço tridimensional, não pensando no suporte apenas o local onde se desenvolve o ato de pintar, mas que se relaciona também com o espaço e o tempo. A percepção contemplativa aqui dá lugar a uma percepção estrutural do espaço, mais ativa e envolvente. E é dentro dessa concepção que nascem os *Núcleos* e os *Penetráveis*.

Os *Núcleos* são "placas de cor que se organizam no espaço tridimensional (às vezes até em número de 26), permite a visão da obra no espaço (elemento) e no tempo (também elemento)" (OITICICA, 2006: 84). A obra leva o espectador a adentrar o espaço, explorando novos modos de percepção.

Figura 8: Hélio Oiticica, Núcleo NC6, 1960-63, pintura sobre madeira recortada

> O desenvolvimento nuclear que procuro não é a tentativa de 'amenizar' os contrastes, se bem que o faça em certo sentido, mas de *movimentar virtualmente* a cor, em sua estrutura mesma, já que para mim a dinamização da cor pelos contrastes se acha esgotada no momento, como justaposição de dissonantes ou a justaposição de complementares. O desenvolvimento nuclear, antes de ser 'dinamização da cor', é a sua *duração* no espaço e no tempo (OITICICA, 2006: 85).

Na série *Núcleos* o artista inicia suas experimentações da cor no espaço, mas é nos *Penetráveis* que ele atinge a integração completa do espectador, entendido nesse contexto como participador. Os *Penetráveis* consistem em painéis modulados de madeira pintada em cores vibrantes, neles, o participador é totalmente envolvido, e é permitido ao participador movimentar as placas de madeira, interferindo diretamente na obra. Assim o participador descobre a obra, desvenda, criando uma relação ainda mais próxima, mais íntima e pessoal.

Figura 9: Hélio Oiticica, Penetrável PN1, Homenagem a Mario Pedrosa, 1960, instalação

Figura 10: Hélio Oiticica, Penetrável PN1, Homenagem a Mario Pedrosa, 1960, instalação

> Para mim a invenção do *Penetrável*, além de gerar a dos projetos, abre campo para uma região completamente inexplorada da arte da cor, introduzindo aí um caráter coletivista e cósmico e tornando mais clara a intenção de toda essa experiência no sentido de transformar o que há de imediato na vivência cotidiana em não-imediato; em eliminar toda relação de representação e conceituação que porventura haja carregado em si a arte. O sentido de *arte pura* atinge aqui sua justificação lógica. Pelo fato de não admitir a arte, no ponto a que chegou seu desenvolvimento neste século, quaisquer ligações extra-estéticas ao seu conteúdo, chega-se ao sentido de *pureza*. 'Pureza' significa que já não é possível o conceito de 'arte pela arte', ou tampouco querer submetê-la a fins de ordem política ou religiosa. Como diria Kandinsky no *Espiritual na arte*, tais ligações e conceitos só predominam em fase de decadência cultural e espiritual. A arte é um dos pináculos da realização espiritual do homem e é como tal que deve ser abordada, pois de outro modo os equívocos são inevitáveis. Trata-se pois da tomada de consciência da problemática essencial da arte e não de um enclausuramento em qualquer trama de conceitos ou dogmas, incompatíveis que são com a própria criação (OITICICA, 2006: 86).

No início dos anos 60, foi criado pelo artista George Maciunas o grupo Fluxus. O grupo tinha suas bases no dadaísmo, construtivismo russo e filosofia Zen, possuía como proposta uma aproximação entre a arte e a vida, era um movimento de antiarte. O grupo era diverso, possuía performers e músicos, buscavam trabalhar não apenas com objetos, mas também com o corpo, o movimento, olfato, tato e ruídos. Nesse mesmo período, os televisores se tornam cada vez mais comuns nos lares, e Nam June Paik, integrante do Fluxus, introduz o vídeo como uma extensão de suas produções, iniciando assim a videoarte A imagem videográfica possibilita uma maior manipulação, mixagem e o uso imagens em tempo real, a videoarte muitas vezes funciona como uma forma de confrontar a televisão com seu enquadramento feito de uma forma que deixe o espectador confortável para assisti-la sentado em seu sofá. A imagem é então manipulada, colocada no espaço expositivo de uma forma que retire a passividade do espectador. Em 1980 a tecnologia avança e a produção do video torna-se ainda mais acessível.

Em *Magnet TV* (1965), interessado no funcionamento interno dos aparelhos de televisão, Paik colocou um imã em cima de um aparelho para alterar a imagem, o imã criou formas desconexas, abstratas, o artista se apropriou de um objeto do cotidiano, levou-o para o campo da arte, tirou sua funcionalidade, mudou a forma como o percebermos.

> A instalação é o meio privilegiado dessa reflexão porque pode "expor" o próprio processo de produção da imagem, ou seja, porque trabalha sua ficção num espaço real. Como o objeto da arte minimalista, a imagem é posta em situação e não passa de um termo numa relação que põe em jogo, conjuntamente, a máquina ótica e eletronica (una fonte de luz, uma câmara e um monitor ou um videoprojetor), o espaço ambiente ou uma arquitetura específica, e o corpo do visitante, retomado na imagem ou simplesmente implicado na percepção do dispositivo. (DUGUET, 2002: 56)

Raymond Bellour em *Entre-imagens* também discute as questões contemporâneas relativas ao vídeo e reflete sobre as formas de resistência da arte em relação à televisão. Assim como Duguet expôs, a videoinstalação permite revelar os mecanismos encobertos do vídeo, podendo assim discutir seus processos, suas estruturas, para Bellour, a videoinstalação também funciona como uma forma de resistência ao fluxo televisivo, apresentando o dispositivo em outras situações que permitam o questionamento sobre sua natureza e suas implicações sociais, políticas, etc.:

> Para a grande maioria dos vídeo-artistas, a instalação é o lugar dessa resistência [resistência ao fluxo televisivo]. A instalação induz um espaço ao mesmo tempo físico e virtual no qual o espectador reapropria a seu bel-prazer os conceitos que colocam a instituição em xeque, abrindo caminho para uma interação tanto crítica como imaginária. Mas isso também vale para as galerias e os museus, para a projeção

> de vídeos, arrancados do fluxo e freqüentemente apresentados em condições inteiramente diversas [...]. (BELLOUR, 1997: 69)

A materialidade do vídeo permite trabalhar, repensar, rearticular, transformar a imagem do cinema, ele participa de todas as formas de arte ele convoca “contexto e referência, realizam-se por meio de hibridações múltiplas e de confrontações que ultrapassam em muito os limites "territoriais" de cada arte, para pôr em causa os limites da própria arte” (DUGUET, 2009: 51).

> Ao herdar da televisão o seu aparato tecnológico, o vídeo acabou por herdar também uma certa postura parasitária em relação aos outros meios, uma certa facilidade em se deixar reduzir a simples veículo de outros processos de significação. Ainda hoje, o vídeo é largamente utilizado, no mercado de massa, como mero veículo do cinema. Nesse sentido, a vídeo- arte foi pioneira em denunciar e negar essa tendência passiva do vídeo, ao mesmo tempo em que logrou definir para ele estratégias e perspectivas próprias. Mais recentemente, com a generalização da procura de uma “linguagem” específica, o vídeo deixa de ser concebido e praticado apenas como uma forma de registro ou de documentação, nos sentidos mais inocentes do termo, para ser encarado como um sistema de expressão pelo qual é possível forjar discursos sobre o real (e sobre o irreal). Em outras palavras, o caráter textual, o caráter de escritura do vídeo, sobrepõe-se lentamente à sua função mais elementar de registro. (MACHADO, 1997)

As instalações são “conjuntos articulados, multiplicados, agenciados, organizados no espaço e no tempo, isto é, finalmente, ‘exposições’. A instalação é isto: uma obra-exposição.” (DUBOIS, 2009: 89), e a imagem videográfica fornece uma alternativa importante no que diz respeito a desconstrução do objeto e a ativação do espectador na arte. As videoinstalações colocam em discussão a multiplicidade dos materiais, a aproximação entre arte e vida, dividem a atenção do espectador entre a imagem em movimento e a situação ao redor, desestabilizando-o, tirando-o de seu lugar de conforto. (BISHOP, 2005: 96). E por isso entender como se deu a inserção do aparato videográfico e cinematográfico na arte é de grande importância para essa pesquisa.

III. O CINEMA EXPANDIDO

É difícil definir com precisão onde começa a história do cinema, “Já observou Comolli (1975: 45) que não há texto de história do cinema que não se descarte todo na hora de estabelecer uma data de nascimento, um limite que possa servir de marco para dizer: aqui começa o cinema”. (MACHADO, 1997: 12). Porém, priorizar a evolução técnica do cinema, sua história de produtividade industrial, não é tão necessário para entendermos o cinema de forma ampla (MACHADO, 1997: 15). Portanto, neste capítulo traçarei alguns pontos importantes da história do cinema para enfim chegarmos nas teorias sobre o cinema expandido.

III.1. O dispositivo cinematográfico

Inicialmente, os filmes eram exibidos como curiosidade, nos intervalos entre peças teatrais, circos ou feiras. Nos grandes centros urbanos, eram exibidos nas casas de variedade, ambiente onde se podia comer, beber, fumar, dançar. Conhecidas como vaudevilles, as casas de variedade se popularizam na virada do século XIX para o XX. Frequentadas pela camada mais pobre da população, pois se tratava de um entretenimento de baixo custo, as *vaudevilles* trouxeram transtornos ao governo, enfrentando inclusive problemas legais. Essas casas eram conhecidas por serem um ambiente sujo, onde existia prostituição, bebedeiras, tudo aquilo que a sociedade considerava como desordem. Com os constantes problemas com o governo, e também com a necessidade dos investidores de crescerem economicamente, algumas medidas começaram a serem tomadas para que se pudesse atrair a classe média e a elite. Adotou-se a censura da pornografia e, também, um investimento maior em roteiros, ou seja, em narrativas, em histórias a serem contadas. Antes, os filmes eram curtos e não contavam uma história linear, para cativar um público mais abastado financeiramente, decidiram trazer a narrativa linear a qual o público do teatro já era habituado nos teatros. A sala de cinema passou a ser então um ambiente limpo, luxuoso, nos moldes de um teatro italiano, e, assim, aos poucos chegou ao que conhecemos hoje como sala de cinema.

Esse modelo de sala começa a ser questionado e debatido a partir da década de 70. Um pouco antes das teorias pós-estruturalistas do cinema surgirem, em 1971 Robert Smithson já escreve

sobre o tema no artigo “A Cinematic Atopia”, descrevendo o “engolfamento letárgico de estar sentado na cadeira de cinema” (BISHOP, 2005: 94). Smithson argumenta que o espectador é imobilizado pela sala de cinema, envolvendo-o em um estado de letargia, a imagem fílmica tenta reproduzir o mundo real em seu limitado espaço de tela retangular, não se pode confiar na imagem apresentada, “quanto mais olhamos através de uma câmera ou assistimos a uma imagem projetada, mais distante o mundo se torna, no entanto, começamos a entender ainda mais essa distância” (SMITHSON, 2005: 53).

A partir da década de 70 então, surgem os textos sobre o dispositivo cinematográfico, questionando sua natureza tida como neutra. O conceito de dispositivo é cunhado por Michel Foucault em seu livro *História da sexualidade: A vontade do saber*, essa discussão esteve presente também em trabalhos posteriores do autor, sendo assim fundamental para compreensão de suas ideias.

> Através deste termo tento demarcar, em primeiro lugar, um conjunto decididamente heterogêneo que engloba discursos, instituições, organizações arquitetônicas, decisões regulamentares, leis medidas administrativas, enunciados científicos, proposições filosóficas, morais, filantrópicas. Em suma, o dito e o não dito são os elementos do dispositivo. O dispositivo é a rede que se pode estabelecer entre estes elementos. (FOUCAULT, 1979: 244)

Esse trecho faz parte de uma entrevista dada à “International Psychoanalytical Association (IPA)”, presente no livro *Microfísica do Poder*. Foucault define então o dispositivo como uma rede que entrelaça um conjunto de elementos heterogêneos (discursivos, institucionais, arquitetônicos, etc.) que moldam a forma como o ser vivente se relaciona com o mundo, interferindo, dessa forma, em seus processos de subjetivação. Se o ser se entende no mundo através da sua percepção, como defendeu Merleau-Ponty, a forma como esse mundo é construído interferirá diretamente em seu processo de criação de subjetividade. Essa é uma estratégia utilizada com o intuito de produzir corpos dóceis, indivíduos condicionados a viver nos moldes que lhes foram impostos a partir dessas relações de força.

> O dispositivo, portanto, está sempre inscrito em um jogo de poder, estando sempre, no entanto, ligado a uma ou a configurações de saber que dele nascem mas que igualmente o condicionam. E isto, o dispositivo: estratégias de relações de força sustentando tipos de saber e sendo sustentadas por eles. (FOUCAULT, 1979: 246)

A partir dos conceitos trazidos por Foucault, Gilles Deleuze descreve o dispositivo como um conjunto multilinear que produz linhas de força que controlam a relação do indivíduo com o mundo, e linhas de subjetividade, que se formam de acordo com o que o dispositivo permite, se trata de uma linha de fuga. Os dispositivos são, portanto, "máquinas de fazer ver e de fazer falar". (DELEUZE, 1990)

E é dentro dessa mesma lógica de dispositivo como algo que interfere na relação do ser com o mundo que Jean-Louis Baudry escreve dois importantes textos sobre o dispositivo do cinema, o "Efeitos Ideológicos produzidos pelo aparelho de base", de 1973 e "O Dispositivo", de 1975. É importante ressaltar as diferenças entre "aparelho" e "dispositivo" de Baudry. "Aparelho" irá se referir ao complexo de técnicas de representação do cinema inseridos no espaço da sala, já "dispositivo" extrapola o ambiente da sala, abordando também questões políticas, sociais e econômicas relacionadas ao cinema.

Em "Efeitos ideológicos", Baudry primeiro questiona a neutralidade do aparelho, cuja imagem é tida como representação fiel da realidade. A natureza do aparelho é científica, a imagem que ele constrói é fruto de toda a tradição perspectivista do Renascimento – que condiciona o espectador a uma concepção única do espaço – sendo assim, a imagem construída não possui caráter realístico, por isso não deve ser isenta de questionamento. A imagem projetada na tela retangular produz a ilusão de movimento, apresentando uma sucessão de imagens que causa essa ilusão devido a persistência das impressões na retina. Essa imagem leva o espectador a fixar seus olhos na tela, imobilizando assim o restante do corpo. Todo os elementos de construção e exibição das imagens cinematográficas são feitos de tal forma que o corpo do espectador precise estar imóvel para apreendê-las, e Baudry problematiza essa passividade imposta pelo aparelho cinematográfico.

> De todo modo é curioso (mas será assim tão curioso?) que se esteja preocupado quase que exclusivamente com a influência, com os efeitos que podem ter os produtos finais, seus conteúdos (ou melhor, o campo do significado), enquanto se permanece indiferente com respeito aos dados técnicos dos quais eles dependem e das determinações específicas destes dados. (BAUDRY, 2003: 384)

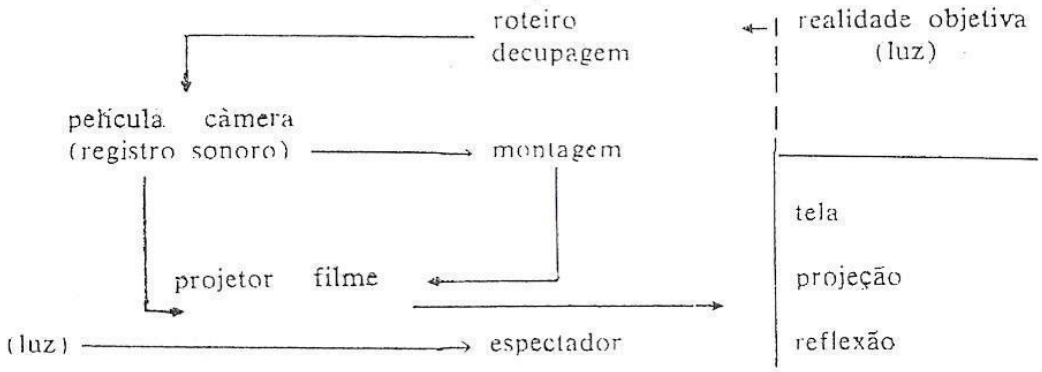

Figura 11: Jean-Louis Baudry, Esquema em Cinema: efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base (BAUDRY, 2003: 385)

Baudry também faz uma relação com a fase do espelho, descrita por Lacan como a fase entre o sexto e o décimo oitavo mês de vida, onde a criança especula a unicidade de seu corpo, o primeiro esboço do “eu”. O espectador se vê aqui como a criança, numa condição de motricidade imatura (imóvel na cadeira de cinema), e maturação da percepção visual (superexposição de imagens) (BAUDRY, 2003: 395-397). Dessa forma, Baudry também discursa sobre o caráter ideológico do aparelho, pensando na relação entre o sujeito e a câmera como uma relação de caráter ideológico que condiciona o espectador.

> A noção de dispositivo é central a esse respeito. Ao mesmo tempo máquina e maquinação (no sentido da *méchane* grega), todo dispositivo visa à produção de efeitos específicos. De início, esse "agendamento dos efeitos de um mecanismo" é um sistema gerador que, a cada vez, estrutura a experiência sensível de maneira específica. Mais do que uma simples organização técnica, o dispositivo põe em jogo diferentes instâncias enunciadoras ou figurativas, e implica tanto situações institucionais quanto processos de percepção. (DUGUET, 2009: 55)

As teorias questionadoras do estado do cinema impulsionam os movimentos artístico e cinematográfico a produzirem cada vez mais obras também questionadoras e subversivas. A partir disso vemos cada vez mais trabalhos sendo produzidos dentro dessa lógica.

III.2. Experiências com o dispositivo

É importante ressaltar que nunca existiu um só cinema, como por exemplo o filme *Napoleon* (1927) de Abel Gance, que buscou um outro modo de produzir cinema, dividindo a imagem projetada em três, formando assim um tríptico. *Napoleon* redefiniu o modo de projeção e a estrutura do cinema. Vários tipos de cinema sempre coexistiram, mas a partir da consolidação da narrativa linear, e Hollywood, a sala escura se tornou o modelo hegemônico.

O cinema experimental ganha força nesse período, e tem como objetivo burlar esse modelo hegemônico como uma forma de resistência a indústria cinematográfica. Cineastas como Chris Marker, Agnès Varda, Chantal Akerman e Peter Greenway viram na arte uma alternativa ao cinema industrial:

> O fato é que uma geração de artistas plásticos, alguns bastante na moda no plano internacional, parece se ter apossado do objeto ou do pensamento "cinema", como se fosse o caso de *reanimar* o mundo um pouco seco da arte contemporânea, dotando-lhe de uma vida e de um imaginário, se não novo, ao menos histórica, cultural e esteticamente rico. Ao mesmo tempo, e de maneira inversa, inúmeros cineastas se voltam para o campo da arte, a fim de propor obras que apareçam, com frequência, como "espacializações" (mais ou menos originais) de seus filmes ou de seu universo. É evidente que, nessas interferências acentuadas, estão em jogo problemas de legitimação recíproca (o cinema e a arte, quem perde, quem ganha – e o quê?) e problemas de influências (estética) ou de desejo (e, portanto, de falta) de um em relação ao outro. (DUBOIS, 2009: 86)

O cinema experimental se trata de um cinema de confronto, um cinema marginal cujo objetivo não é se tornar um produto vendável, como argumenta Ligia Canongia, em seu livro *Quase Cinema: Cinema de artista no Brasil, 1970/80*:

> O importante é assinalar, ainda, que o que marca mesmo o desvio desta produção marginal é a recusa de trabalhar o filme como produto técnico vendável, como mercadoria, como expressão de uma convenção não apenas linguística, como também social. É a vontade de retirar do sistema do filme-espetáculo, do filme industrial, pequenos espaços para uma comunicação diferente. O cinema experimental nasce exatamente desta recusa e desta vontade; é, antes de tudo, uma suspensão na estrutura do espetáculo e uma tentativa de abertura da linguagem cinematográfica. Suas ordens de referência são aquelas que não se identificam com a da 'representação'. (CANONGIA, 1981: 14)

Stan Brakhage em 1963 lançou o curta-metragem *Mothlight*. Criado sem o uso de uma câmera, *Mothlight* é um filme colagem, o cineasta coletou asas de insetos, pétalas, folhas, grama e etc., e colou-as em uma tira de filme de 16mm. O resultado é um filme de três minutos de duração, em que não há uma narrativa, personagens, ou nada daquilo que se encontra em um filme comercial.

Figura 12: Stan Brakhage produzindo o filme Mothlight

Figura 13: Stan Brakhage, Mothlight, 1963, 16mm, 4 minutos

Figura 14: Stan Brakhage, fotografia do filme Mothlight, 1963, 16mm, 4 minutos

Cineastas buscando no campo da arte um novo modo de fazer cinema, e artistas se apropriando do cinema para questioná-lo enquanto objeto, incorporando-o às suas práticas. Artistas como Hélio Oiticica e Neville D'Almeida e Andy Warhol produzem esse cinema fora dos padrões convencionais do cinema narrativo linear para questionar não só questões relativas a natureza do cinema como também relativas a arte, a política, e ao social:

> Mas, é importante que se diga, para esclarecimento de possíveis equívocos, que o filme de artista não é caracterizado pela transferência mecânica, ou passiva, de elementos da pesquisa visual, mas que ele compreende uma extensão da pesquisa à constituição e à definição mesma do filme. O filme de artista não é documentário, não é ilustrativo, não é didático. Já tivemos oportunidades de observar este fato pela descrição e pelas propostas de trabalho mencionados até aqui. O

> cinema de artista trabalha exaltando as características perceptivas da imagem cinematográfica e opondo ao mesmo tempo narrativo novos critérios de ordenamento e orientação. O espectador é solicitado perceptivamente a analisar as imagens e as situações que lhe são apresentadas, a imaginar, antes de reconhecer, os elementos de coesão e de desenvolvimento do filme, a viver uma experiência diversa; passando a atuar como ator, mais do que como espectador. (CANONGIA, 1981: 14)

Dentro desse contexto da arte contemporânea, de dissolução das barreiras entre arte e vida, de uma busca por um espectador ativo, de questionamentos acerca dos espaços de arte, o aparato do cinema é apropriado e levado para dentro dos museus e galerias. Alguns artistas, e também cineastas, encontraram nos museus um ambiente propício para questionar o cinema. E um dos motivos é o fato do espectador inserido no espaço da arte ser mais propenso a aceitar novas propostas que fujam dos padrões convencionais.

> Dado característico destes últimos anos, o vídeo se tornou o instrumento (não só técnico como também teórico) de "exposição" do cinema nos museus e nas galerias de arte contemporânea. Se depois de um século o cinema tem sido basicamente pensado e vivido como um dispositivo bem normatizado (a projeção em sala escura de imagens em movimento sobre uma tela de grande formato diante de espectadores sentados por um certo tempo e absorvidos na identificação daquilo que desfila), temos visto nos últimos anos, num movimento crescente (cujas origens remontam porém aos anos 20), questionamentos acerca desta forma instituída de apresentação, da natureza daquela normatização e das eventuais possibilidades de deslocamento ou de renovação do dispositivo modelo. O cinema se movendo agora no campo da arte contemporânea (no qual cabe determinar sua posição atual, de um ponto de vista tanto intelectual quanto institucional), a questão que ele passou a suscitar é a seguinte: podemos expor o cinema como se apõe uma imagem de arte, no espaço iluminado de uma sala de museu, diante dos visitantes que passam? Como gerir então o espaço, o tempo, a luz, o espectador-visitante, a duração, o movimento, o percurso? (DUBOIS, 2004: 13)

Na obra *24 Hour Psycho* (1993), Douglas Gordon se apropria do filme *Psicose* (1960) de Alfred Hitchcock, projeta-o em uma sala, em uma tela grande, com seu tempo alterado, o filme que originalmente possui uma hora e quarenta e nove minutos de duração, agora passa a ter vinte e quatro horas de duração. Ao trazer essa lentidão para o filme, Gordon muda nossa percepção em relação a ele, nos fazendo redescobrir imagens antes não percebidas, e a partir disso, passamos a enxergar um outro filme. (DUBOIS, 2004: 14)

Revelar o aparato cinematográfico, expor os seus modos de construção, fragmentá-lo, retirar a passividade do espectador, essas são algumas das possibilidades que a instalação proporciona. O cinema expandido utiliza projeções múltiplas, em objetos que muitas vezes não são a usual

tela retangular, fora da sala de cinema, em algumas ocasiões, combinando com outras formas de arte como performances, fotografias e outros, em busca dessa desconstrução, “trata-se de um cinema com funções comportamentais, que procurava intensificar os efeitos perceptivos visuais e sonoros sobre o corpo do espectador”. (PARENTE, 2008: 53)

Pipilotti Rist em suas videoinstalações busca explorar o espaço expositivo realizando projeções em larga escala e muitas vezes em objetos não usuais. Em *Himalaya’s Sister’s Living Room* (2000) a artista explora o espaço doméstico, ela recria uma sala de estar na galeria e projeta vídeo sobre objetos desta sala como sofá, garrafas de vidro, pilhas de livros e revistas e etc. A instalação obriga o espectador a transitar pela sala, perceber aos poucos os objetos e as imagens que nele são projetadas. O espectador cria a sua própria narrativa de acordo com o percurso por ele percorrido.

Figura 15: Pipilotti Rist, Himalaya’s Sister’s Living Room, 2000, videoinstalação, dimensões variáveis

Gene Youngblood define o cinema expandido como uma busca pela não especialização dos meios, como uma forma de expansão das práticas artísticas e cinematográficas, como uma constante busca da humanidade em expressar sua consciência, que é influenciada pelo ambiente que o cerca, ambiente esse que está em constante modificação:

> Quando dizemos "cinema expandido", na verdade, queremos dizer consciência expandida. Cinema expandido não significa filmes feitos no computador, vídeos fosfóricos, luz atômica ou projeções esféricas. Cinema expandido não é um filme: assim como a vida, é um processo de se tornar, a histórica movimentação contínua do homem para manifestar sua consciência fora de sua mente, na frente de seus olhos. Não se pode mais se especializar em uma única disciplina e esperar sinceramente expressar uma imagem clara de suas relações no ambiente. Isso é especialmente verdadeiro no caso das redes de meios de cinema e televisão, que agora funciona como nada menos que o sistema nervoso da humanidade. (YOUNGBLOOD, 1970: 41)[1]

André Parente acredita que o cinema expandido possui duas vertentes: "as instalações que reinventam a sala de cinema em outros espaços, e as instalações que radicalizam o processo de hibridizações entre diferentes mídias" (PARENTE, 2008: 24).

> O cinema expandido – autores do cinema experimental, em particular Jonas Mekas, utilizavam este termo antes mesmo dele ter sido empregado por Gene Youngblood – é mais voltado para um processo de radicalização do cinema experimental, sobretudo americano, por meio da realização de "happenings" e "performances" utilizando projeções múltiplas ou em espaços outros que o da sala de cinema, muitas vezes combinando a projeção com outras expressões artísticas, como a dança, a música, a arquitetura, a fotografia etc. O cinema expandido é uma tentativa de criar um processo de participação do espectador, como se o espetáculo do cinema desse um movimento ao seu corpo , liberando-o da cadeira, como ocorria com os shows de rock, as raves, etc. Trata- e de um cinema com funções comportamentais, que procurava intensificar os efeitos perceptivos visuais e sonoros sobre o corpo do espectador. (PARENTE, 2008: 53)

Pensando em trabalhos multimídia, Otávio Donasci no início dos anos 80 começa a desenvolver o que ele chama de "videocriaturas". Segundo a descrição de Donasci, "videocriaturas" são seres híbridos, são criadas máscaras eletrônicas a partir de monitores de televisão low-tech, preto-e-branco, que então, são fixados na cabeça dos performers (que vestem malhas pretas), acompanhando o formato de seus rostos e ligados por cabos a videocassetes. "Com uma interface homem-máquina, mistura de meio eletrônico, teatro e performance, Donasci revela o

---

[1] When we say expanded cinema we actually mean expanded consciousness. Expanded cinema does not mean computer films, video phosphors, atomic light, or spherical projections. Expanded cinema isn't a movie at all: like life it's a process of becoming, man's ongoing historical drive to manifest his consciousness outside of his mind, in front of his eyes. One no longer can specialize in a single discipline and hope truthfully to express a clear picture of its relationships in the environment. This is especially true in the case of the intermedia network of cinema and television, which now functions as nothing less than the nervous system of mankind.

próprio princípio da intermídia, em que o trânsito existente entre uma e outra linguagem é capaz de constituir uma nova categoria expressiva.” (MELLO, 2005)

Figura 16: Otávio Donasci, Videocriaturas, 1984

A migração do cinema para a galeria resultou em novas formas de se praticar arte, o espaço especializado da arte possibilitou essa exploração do aparato fugindo dos modos convencionais. Algumas dessas questões são discutidas por Maeve Connoly em *Between Space, Site and Screen* (2009).

No capítulo “The Place of Artist’s Cinema”, Connolly cita a curadora Chrissie Iles que observa na arte pós-minimalista a transformação do ‘espaço atual’ da galeria, do museu ou do espaço público, em um campo híbrido que se apropria da caixa preta e do cubo branco. É essa noção de híbrido que permeia as práticas artísticas desde o final dos anos 60 e início dos 70 até os tempos atuais. (CONNOLLY, 2009: 20). Para Iles, as práticas envolvendo o cinema a partir dos anos 2000 trazem questionamentos sobre o futuro do espaço social e estético. Dentro desse contexto, a videoinstalação se torna um ambiente propício para estimular a reflexão do espectador

> Ela além disso vê a videoinstalação como algo capaz de revigorar todos os "espaços intermediários" do museu, assim o visitante do museu torna-se consciente do museu como uma 'mega-instalação, até mesmo a ponto de autocrítica'. (...) Morse enfatiza que a videoinstalação é uma das 'formas de arte privilegiadas para colocar esse ambiente mediado e construído em ação para fins de reflexão'".[2]. (CONNOLLY, 2009: 22-23)

Um outro autor que também discute a questão do espectador é Jacques Rancière. O autor em 2008 escreve o livro *O espectador emancipado* em que ele discute o paradoxo do espectador trazendo "os pressupostos teóricos que põem a questão do espectador no cerne da discussão sobre as relações entre arte e política" (RANCIÈRE, 2012: 08). Ranciere coloca que é um mal ser espectador por dois motivos: o espectador, por se manter distante da verdade encoberta pois os processos de produção não são visíveis, é o contrário de conhecer; e por estar imóvel e passivo, também é o contrário de agir. Instala-se então o paradoxo pois "não há teatro sem espectador". (RANCIÈRE, 2012: 08).

As duas conclusões a que Rancière chega são as de que o teatro é ruim, pois impõe a passividade e produz ignorância "é a conclusão outrora formulada por Platão: o teatro é o lugar onde ignorantes são convidados a ver sofredores" (RANCIÈRE, 2012: 09), e a de que é preciso a construção de um novo teatro, que possa abolir a distância reflexiva imposta pelo teatro antigo, retirando o espectador de sua passividade. Segundo o autor, essas atitudes fundamentam o teatro produzido por Bertolt Brecht e Antonin Artaud.

> A emancipação, por sua vez, começa quando se questiona a oposição entre olhar e agir, quando se compreende que as evidências que assim estruturam as relações do dizer, do ver e do fazer pertencem à estrutura da dominação e da sujeição. Começa quando se compreende que olhar é também uma ação que confirma ou transforma essa distribuição das posições. O espectador também age, tal como o aluno ou o intelectual. Ele observa, seleciona, compara, interpreta. Relaciona o que vê com muitas outras coisas que viu em outras cenas, em outros tipos de lugares. Compõe seu próprio poema com os elementos do poema que tem diante de si. Participa da performance refazendo-a à sua maneira, furtando-se, por exemplo, à energia vital que esta supostamente deve transmitir para transformá-la em pura imagem e associar essa pura imagem a uma história que leu ou sonhou, viveu ou inventou. Assim, são ao mesmo tempo espectadores distantes e intérpretes ativos do espetáculo que lhes é proposto. (RANCIÈRE, 2012: 17)

---

[2] She even sees video installation art as capable of reinvigorating all of the 'spaces-in-between' of the museum, so that the museum visitor becomes aware of the museum as a 'megainstallation, even to the point of self-critique'.(…) Morse emphasizes that video installation is one of the 'privileged art forms for setting this mediated, built environment in play for purpose of reflection'

Hélio Oiticica investiga questões espaciais na arte desde a produção de seus *Núcleos* no início da década de 60. Quando residia em Nova Iorque, na década de 70, foram projetas por Oiticica nove *blocos de experiências Cosmococas*, que são abreviadas em CC seguido do número de identificação. Sendo assim, CC1 a CC5 foram projetadas em parceria com Neville D'Almeida, CC6 com Thomas Valentin, CC7 para Guy Brett, CC8 para Silviano Santiago e CC9 para Carlos Vergara (ALVES, 2009). As Cosmococas são instalações multimídia que colocam o espectador no lugar de participador.

As Cosmococas se constituem a partir da relação entre o participador e a obra. Em CC1 *Trashiscapes*, o espectador é convidado a deitar em colchões azuis e lixar suas unhas enquanto vê projeções do rosto de Luis Buñel na capa do jornal New York Times Maganize. Em CC2 *Onobject*, almofadas em formas geométricas são dispostas sobre o chão acolchoado, e as projeções são a capa do livro "Grapefruit" de Yoko Ono e "What is a Thing?", de Martin Heiddeger. Em CC3 *Mayleryn*, as projeções são da capa da biografia de Marilyn Monroe, e são espalhados balões de ar coloridos sobre o chão disforme. Em CC4 *Nocagions*, há uma piscina que recebe iluminação neon e é cercada por colchões, a projeção aqui é da capa do disco Notations de John Cage. E em CC5 *Hendrix War*, é projetada a capa do disco War Heroes de Jimi Hendrix, e pela sala são espalhadas redes. Todos os rostos projetados possuem interferência de artista: linhas de cocaína são desenhadas sobre eles. E em todas as CC a música também está presente.

Figura 17: Hélio Oiticica e Neville D'Almeida, CC1 Trashiscapes , 1973, videoinstalação, dimensões variáveis

Figura 18: Hélio Oiticica e Neville D'Almeida, CC2 Onobject, 1973, videoinstalação, dimensões variáveis

Figura 19: Hélio Oiticica e Neville D'Almeida, CC3 Mayleryn, 1973, videoinstalação, dimensões variáveis

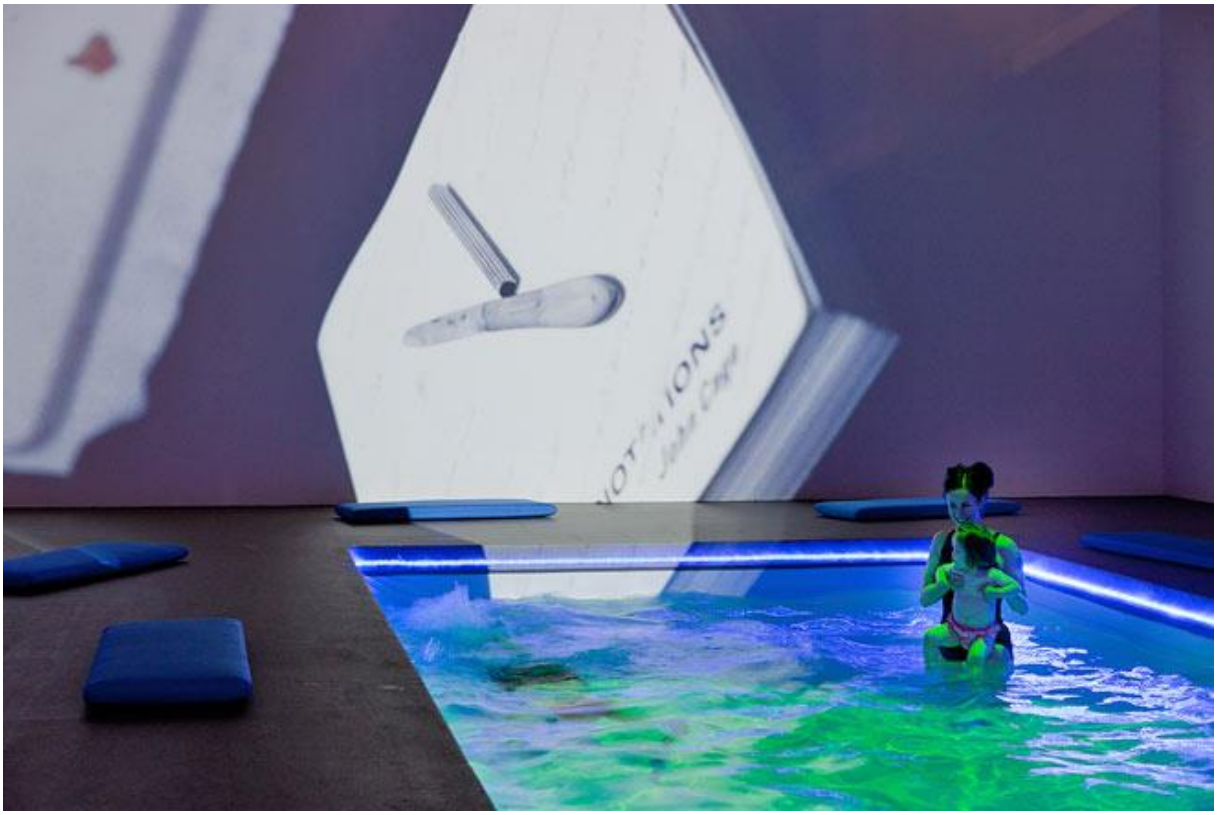

Figura 20: Hélio Oiticica e Neville D'Almeida, CC4 Nocagions, 1973, videoinstalação, dimensões variáveis

Figura 21: Hélio Oiticica e Neville D'Almeida, CC5 Hendrix War, videoinstalação, dimensões variáveis

O artista busca ativar vários sentidos ao mesmo tempo. Explorando novas formas de percepção e apreensão da obra. O artista define então esse conceito que ele chama de *supra-sensorial*:

> É a tentativa de criar, por proposições cada vez mais abertas, exercícios criativos, prescindindo mesmo do objeto tal como ficou sendo categorizado – não são fusão de pintura-escultura-poema, obras palpáveis, se bem que possam possuir este lado. São dirigidas aos sentidos, para através deles, da 'percepção total', levar o indivíduo a uma 'supra-sensação', ao dilatamento de suas capacidades sensoriais habituais, para a descoberta do seu centro criativo interior, da sua espontaneidade expressiva adormecida, condicionada ao cotidiano (OITICICA, 1986: 104)

O artista trabalhava com uma ideia de pludimensionalidade na percepção de sua obra, para compreendê-la, é necessário que o participador possa se movimentar, agir. "O espaço é imprescindível como dimensão da obra, mas, pelo fato de já existir em si, não constitui problema; o problema, aqui, é a inclusão do tempo na gênese estrutural da obra." (OITICICA, 1986: 46), o tempo funciona como um elemento ativo, e não apenas mecânico como nas artes tradicionais. Oiticica multiplica a tela, fazendo projeções múltiplas e subverte os já

normatizados dispositivos do cinema. O tempo em CCs se presentifica por meio das relações que são estabelecidas entre participador e obra.

> A multiplicação das telas é um procedimento bastante comum nas instalações contemporâneas. A tela única do cinema convencional é substituída pelas múltiplas telas dentro de museus e galerias que multiplicam também as instâncias de enunciação da narrativa. Trata-se de um fenômeno capaz de promover a explosão das temporalidades em lógicas não lineares, criando conexões imprevistas através da dispersão das telas. Se no passado o cinema experimentou a multiplicação das telas,3 o mesmo procedimento é cada vez mais freqüente no domínio das instalações. (CARVALHO, 2008: 46)

Essas são algumas das inúmeras experiências possíveis com o dispositivo cinematográfico. Sendo assim, será analisada agora a dissolução dessa tela dentro do campo da arte, através da análise de *Line Describing a Cone* (1973) de Anthony McCall.

IV. A DISSOLUÇÃO DA FORMA-TELA

As possibilidades de desconstrução da tela dos dispositivos audiovisuais são diversas, porém, este trabalho se propõe a discutir a dissolução da tela em *Line Describing a Cone* (1973) de Anthony McCall e suas relações com as discussões acerca do papel do espectador e o cinema háptico.

IV.1. Line Describing a Cone (1973)

Investigando uma forma de se produzir algo que utilizasse o dispositivo cinematográfico, em oposição ao cinema comercial, burlando suas formas rotineiras de apresentação, e em diálogo com o movimento que ocorria em seu tempo, McCall inicia em 1973 seus filmes de luz sólida com a obra *Line Describing a Cone*.

Antes de produzir *Line*, McCall já demonstrava interesse pelos filmes de luz sólida. Em 1972, McCall realizou uma série de curtas-metragens: *Landscapes for fire* (Paisagem para fogo), *Earthwork* (Trabalho em terra) e *Smoke without fire* (Fumaça sem fogo). Os filmes são registros de performances que buscavam explorar o tempo através da montagem cinematográfica (HOSNI, 2017: 03). McCall procurou produzir curtas-metragens que tratassem o tempo presente, e não somente o registro de uma performance, o artista visava um trabalho que se sustentasse por si só, e que ocorresse no tempo presente. E foi a partir dessa busca entre uma nova relação entre o espaço, o público e o filme que surgiram as questões trazidas posteriormente em *Line*.

E em 1972, McCall produz *Miniature in black and White* (Miniatura em preto e branco), que se trata de slides preto e branco de 35mm exibidos em loop, em um projetor de slides carrossel. O espectador é convidado a aproximar o olho do projetor, focando assim a sua atenção a luz que é emitida, posteriormente, Line será uma ampliação dessa ideia, e, de certo modo, sua inversão. (MICHAUD, 2014: 117)

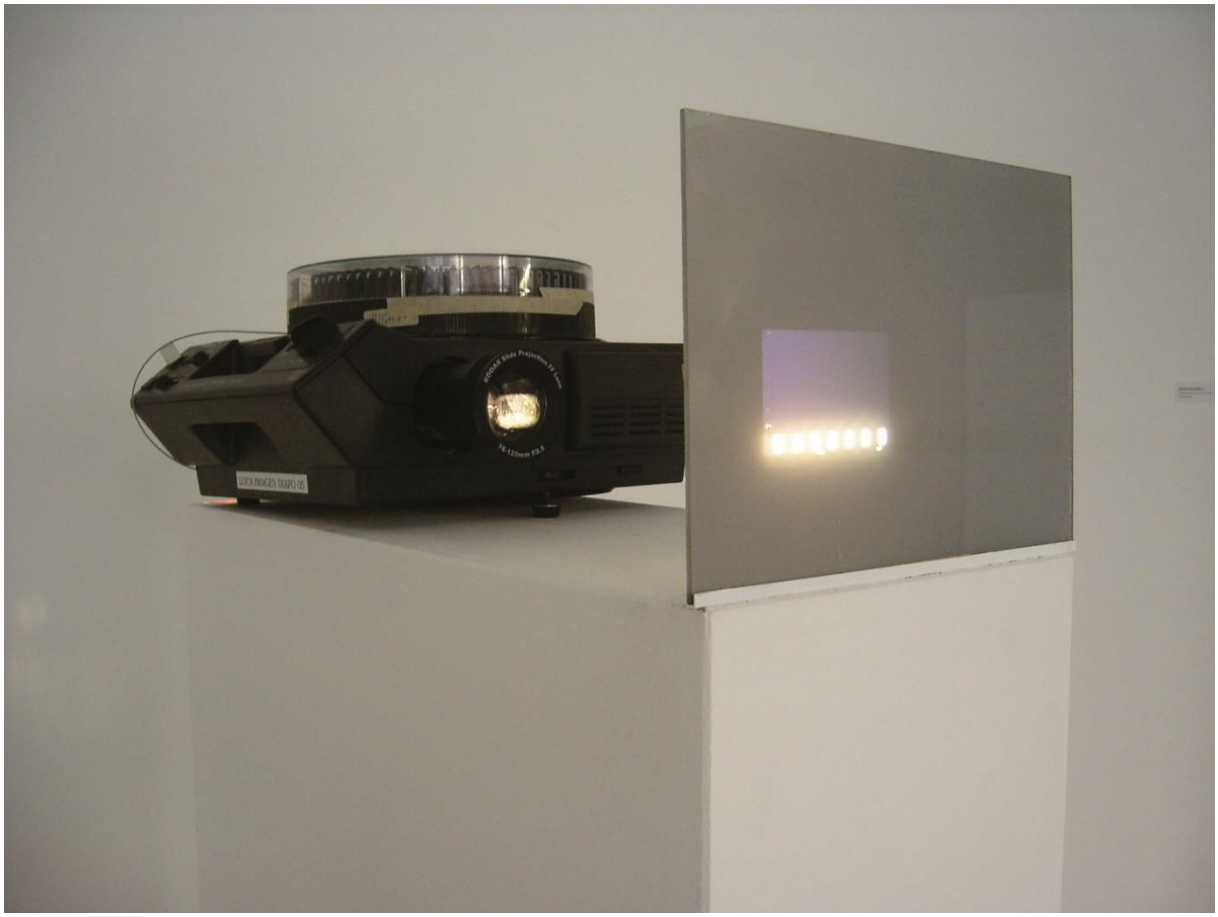

Figura 22: Anthony McCall, Miniature in black and white, 1972, instalação

Filmado em 16mm, o filme de McCall é exatamente o que o título nos diz: em um ambiente imerso em fumaça, durante 30 minutos, projeta-se uma linha na parede. Aos poucos, essa linha se movimenta e forma um círculo na parede, e devido a fumaça, o feixe de luz produz um cone no espaço. Por isso a denominação “luz sólida”, pois a luz refletida na fumaça produz uma forma no espaço, uma forma palpável. O filme de McCall é convidativo, é praticamente impossível resistir ao desejo de aproximar o corpo da obra, de tentar tocar o cone com as mãos, de interferir na imagem criando novos formatos de linhas, modificando o formato do cone. Para o artista, o ideal é que o feixe de luz tenha entre 15 e 25 metros de comprimento, 2,5 a 3 metros de largura e esteja a cerca de 30 centímetros do chão, de modo que o corpo do espectador, mesmo que esticando seus braços, caiba inteiro dentro do cone (MICHAUD, 2014: 119), assim seria possível imergir completamente o corpo do espectador dentro da obra.

McCall descreveu em uma lista as especificações necessárias para a exibição de Line:

ESPECIFICAÇÕES PARA A PROJECÇÃO DA "LINHA DESCREVENDO UM CONE" A UMA AUDIÊNCIA

Por favor, observe: há, obviamente, especialmente para exibições únicas, um certo espírito de improvisação necessário. Portanto, essas especificações devem ser tomadas como diretrizes e não como imperativas. No entanto, posso dizer que as apresentações de maior sucesso que presenciei foram razoavelmente próximas dessas condições recomendadas. - Anthony McCall

1. Esse projetor deve estar dentro do espaço de visualização, não dentro de uma cabine de projeção.

2. O espaço de projeção deve estar totalmente vazio de cadeiras ou outros móveis.

3. O espaço de projeção deve ser absolutamente escuro. Devido à natureza delicada da luz, até mesmo um leve derramamento de luz ambiente de janelas ou portas mal encobertas pode afetar seriamente a visibilidade do filme. Uma faixa de cinco ou seis polegadas de largura de papel cartão preto fino solto em cima da parte superior da carcaça do projetor para minimizar o derramamento de luz das saídas de calor para o teto, também pode ajudar.

4. Sempre que possível, use um projetor de 16 mm com uma lâmpada de Xenon de 350 watts (e isso seria essencial para os lançamentos de projeção mais longos). A lâmpada de Xenon é significativamente mais brilhante do que a de um projetor padrão.

5. O projetor deve ficar em um plinto de cerca de 4-5 pés de altura (a altura ideal seria colocar a lente do projetor em aproximadamente metade da altura da imagem projetada). [Métrica: 1m - 1,5m]

6. A distância de projeção ideal entre a lente do projetor e a parede é entre 30 'e 50' pés. A altura ideal da armação na parede é entre 7 'e 11' (ou seja, dando uma relação ideal entre o comprimento do feixe e a altura da armação entre 4,5 e 5 para 1). A base do quadro deve estar a cerca de 1 'do chão. [Métrica: 9m - 17m lance, 2m - 3.5m altura do quadro, 30cm do chão]

7. A luz do feixe é visível através do seu contato com pequenas partículas no ar, sejam elas de poeira, umidade ou fumaça. O método mais eficaz e controlável de garantir a visibilidade é contratar ou contratar um "Hazer". Estes geralmente podem ser alugados por dia de empresas teatrais ou de fornecimento de iluminação. Veja, por exemplo, o Martin / Jem ZR24 / 7 Hazer. Um Hazer preenche o espaço de projeção com uma névoa segura e inodora similar em aparência a uma névoa do mar, que é extremamente eficaz em tornar o feixe de luz palpável e visível.

O avanço da tecnologia foi fundamental para a exibição de *Line* em museus e galerias. Na década de 90, McCall chegou a utilizar máquinas de fumaça, mas elas ainda não eram muito eficientes e faziam muito barulho, apenas a partir dos anos 2000 começaram a serem produzidas máquinas de neblina mais eficientes que possuem uma fumaça mais controlada, além de serem menos tóxicas e produzirem menos odor. (HOSNI, 2017: 04)

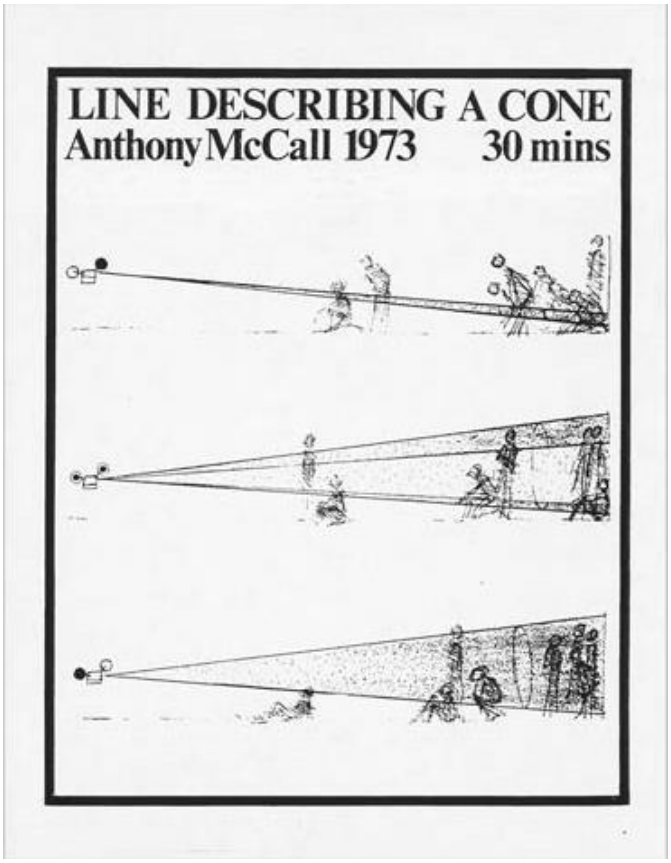

Figura 23: Anthony McCall, Line Describing a Cone, 1973, desenho do projeto.

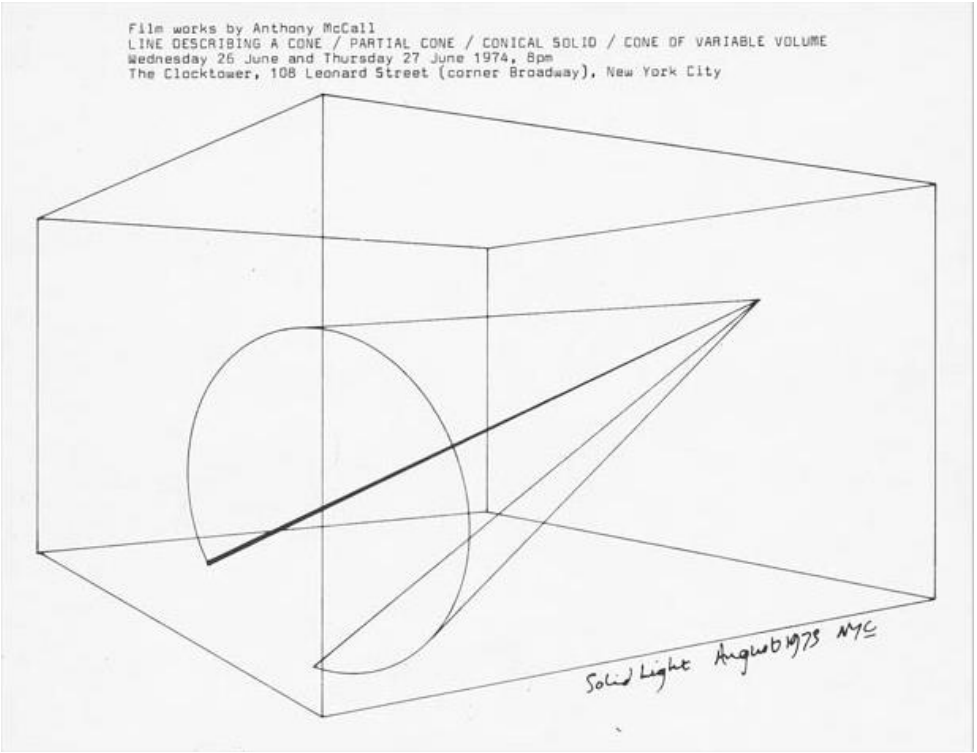

Figura 24: Anthony McCall, Line Describing a Cone, 1973, desenho do projeto.

Figura 25: Anthony McCall, Line Describing a Cone, 1973, videoinstalação, 16mm, p&b, 31 minutos.

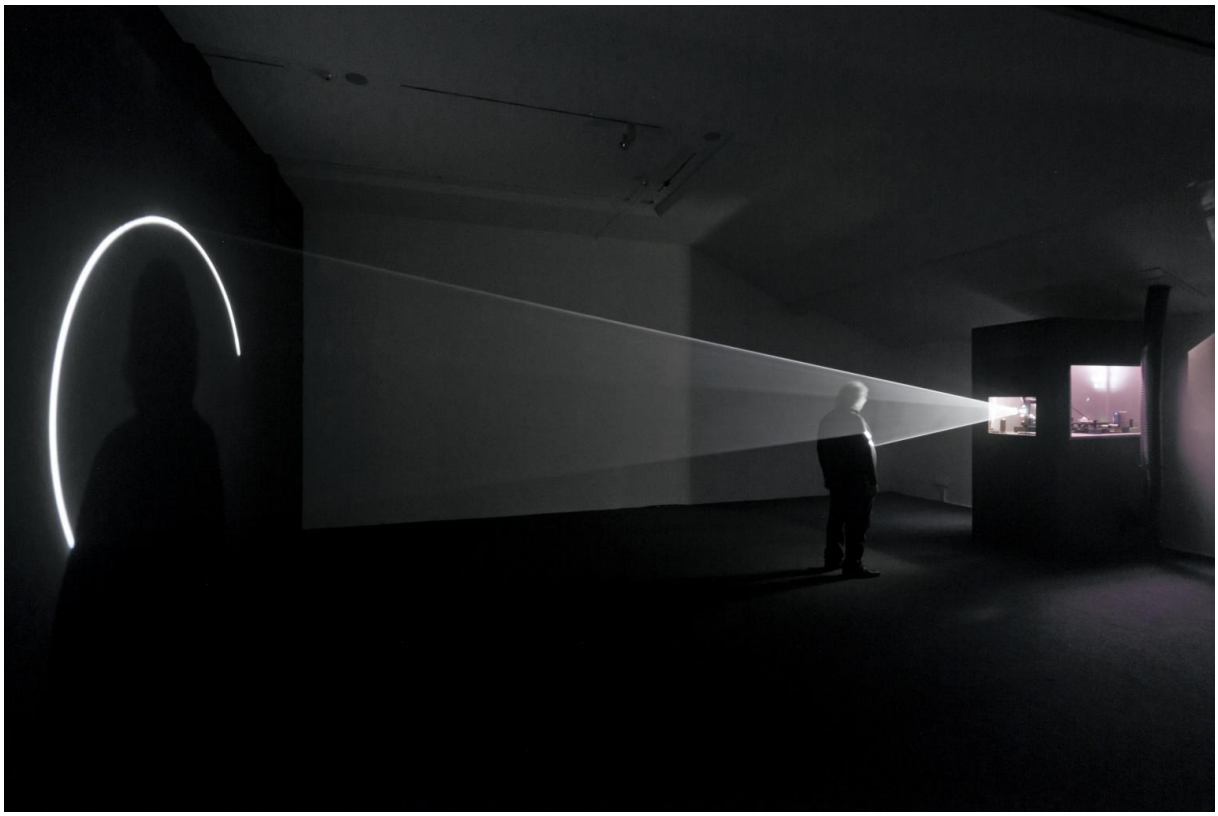

Figura 26: Anthony McCall, Line Describing a Cone, 1973, videoinstalação, 16mm, p&b, 31 minutos.

Figura 27: Anthony McCall, Line Describing a Cone, 1973, progressão do filme, 16mm, p&b, 31 minutos.

McCall acreditava também que seu filme possuía uma narrativa muito clara, de início, meio e fim, e assim como no cinema, a exibição da obra possuía hora marcada. Porém, quando exibido na exposição *Into the Light, The Projected Image in American Art*, 1964-1977, organizada por Chrissie Iles no Whitney Museum em 2001, o filme de McCall foi apresentado em uma projeção contínua, transformando-se em uma instalação, dando assim uma nova característica ao filme. Ao fazê-lo, o filme se aproxima ainda mais dos modos de apresentação de obras dentro do espaço da arte.

Quando exibido em 2017 na Galeria de Arte e Pesquisa da Universidade Federal do Espírito Santo, como parte da conferência internacional *Besides the Screen*, organizada por Gabriel Menotti, *Line* teve seu tempo de duração assim como McCall propôs originalmente, embora não tenha sido exibido dentro dos tamanhos propostos pelo autor. Poder presenciar essa obra foi de fato fundamental para o andamento dessa pesquisa. Embora hoje, devido as quase seis décadas de arte contemporânea, a possibilidade de interagir com a obra dentro dos espaços da arte não seja mais uma novidade, o trabalho ainda causa um certo fascínio. Pude interagir e observar outras pessoas interagindo com o trabalho, observar os movimentos que faziam, as interferências na forma, e o resultado disso projetado na parede. E existe algo de mágico em poder tocar a luz, como se desafiássemos as leis da física.

Figura 28: Anthony McCall, Line Describing a Cone, 1973, videoinstalação, 16mm, p&b, 31 minutos. Galeria de Arte e Pesquisa (UFES), Vitória, 2017.

O som também se torna importante aqui, pois o som do projetor nos remete imediatamente ao cinema clássico tradicional, entretanto, o ambiente imerso em fumaça nos leva de volta as *vaundevilles*, quando o cinema ainda não era um ambiente asséptico. Quando feito nos anos 70, ainda não existiam as máquinas de fumaça que hoje se utilizam, a fumaça era proveniente dos cigarros e incensos acendidos também pelo público, o que não combinava com o espaço estéril das galerias, por isso a obra era exibida em locais informais (como sua própria sala). Foram as máquinas de fumaça que surgiram posteriormente que permitiram que fossem exibidos nesses espaços de arte.

Figura 29: Anthony McCall, Line Describing a Cone, 1973, videoinstalação, 16mm, p&b, 31 minutos. Sala do artista, Nova Iorque, 15 de fevereiro de 1974 na primeira exibição nos Estados Unidos.

No cinema, o foco se dá na imagem que é projetada em uma tela, na obra de McCall a linha na parede não é o foco, o fenômeno da projeção é o foco em questão. E ao projetar suas formas geométricas no espaço enevoado, McCall produz esculturas, porém, esculturas efêmeras, que só existem no momento da projeção. A névoa dá textura a luz, e ao trazer essa dimensão tátil, McCall dá à luz uma visualidade háptica. Não se trata de uma ilusão, o espaço é real, o tempo é real. (MCCALL, 2003)

> Com o filme de McCall, o espaço do cinema convencional, baseado na separação entre a sala e o palco e construído a partir de um ponto de vista fixo ideal e único, deslocou-se: esse espaço, inspirado na disposição do teatro à moda italiana, e que foi dominante ao longo de todo o século XX na história do cinema industrial, repousa no esquecimento do fenômeno da projeção: a tela funciona como uma janela em cujo interior são reconstituídos um espaço ilusionista em perspectiva e uma profundidade

> fictícia. O filme de McCall substitui o espaço em perspectiva por um espaço projetivo. A parede já não se abre como uma janela transparente, mas se apresenta como uma superfície opaca e como um limite: *Linha* desenrola-se até como uma inversão do dispositivo em perspectiva, uma vez que a ponta do cone não mais coincide com o ponto de fuga situado na linha do horizonte atrás da tela, mas com a origem do feixe luminoso, que se constitui no olho do projetor. Ao fazer a profundidade fictícia que se estende atrás da tela cair na profundidade real que é exibida aquém dela, *Linha* realmente abre a experiência fílmica para a tridimensionalidade. A partir daí, o filme já não é a imagem projetada que escava na superfície da parede uma aparência de profundidade, mas um campo realmente constituído, que se confunde com o evento da própria projeção. (MICHAUD, 2014: 120-121)

A fenomenologia de Merleau-Ponty, presente no Minimalismo, também se encontra em *Line*. Para Merleau-Ponty, o espaço não é um local onde as coisas estão dispostas, um espaço que se impõe, que dita a forma de relação que poderemos estabelecer com ele, mas sim, um local que se constrói a partir das experiências humanas, um espaço que só existe porque a subjetividade de um sujeito o construiu. A partir do momento em que McCall cria uma obra que permite que o espectador interaja, ele opera dentro da lógica de Merleau-Ponty. *Line* se constrói a partir da interação com o participador. Sem um sujeito ativo a *Line* não acontece.

> O lúdico e também focado modo de autoconsciência somática que os filmes de McCall estimulam lembram o tipo de atividade "intencionalmente sem finalidade" que ocupou o coração de muitas obras performativas de John Cage, uma das influências artísticas de McCall. Como grande parte do trabalho de Cage, os filmes de McCall solicitam uma forma concentrada e aberta de participação do espectador - um modo de engajamento que, sem um fim determinado e sendo comparado a nenhum padrão externo de "conquista", pode ser facilmente transposto de um contexto do mundo da arte de volta ao reino da vida cotidiana. Embora a atmosfera luminosa dos ambientes cinemáticos de McCall esteja longe do cotidiano, a forma intensificada de consciência somática que eles promovem, no entanto, ajuda a nos lembrar dos prazeres e satisfações mais tranquilos a serem extraídos de uma gama totalmente normal de atividade somática - prazeres e satisfações que nosso estado sensorial habitualmente distraído e dessensibilizado que nós poderíamos estar inclinados a ignorar. Em uma cultura que se tornou cada vez mais cativada pelas intoxicações inebriantes da velocidade, do espetáculo e da sobrecarga sensorial, essa é uma lição valiosa, que situa o trabalho de McCall dentro de uma genealogia pequena, mas significativa, de filmes orientados para o corpo e projeções baseadas nas práticas que datam da década de 1920.[3] (SMYTHE, 2010)

---

[3] The playful yet focussed mode of somatic selfawareness that McCall's films encourage, recalls the kind of 'purposefully purposeless' activity that occupied the heart of many performative works by John Cage, one of McCall's signal artistic influences. Like much of Cage's work, McCall's films solicit a concentrated yet open-ended form of spectator participation—a mode of engagement which, serving no determinate end and being measured against no external standard of 'achievement', can be readily transposed from an art world context back into the realm of everyday life. While the numinous atmospherics of McCall's cinematic environments are far from quotidian, the heightened form of somatic awareness that they promote nevertheless helps remind us of the more tranquil pleasures and satisfactions to be drawn from an entirely ordinary range of somatic activity—pleasures and satisfactions that in our habitually distracted and desensitised sensory state we might otherwise be inclined to overlook. In a culture that has grown increasingly captivated by the heady intoxications of speed,

Philippe Alain-Michaud ao escrever sobre as obras de McCall no capítulo “Feixes: O cinema geométrico de Anthony McCall”, presente no livro *A construção do visível* (2014), apresenta cinco pontos: O protocolo, Geometria, Astronomia, Cosmologia e Apostila.

Em “O protocolo”, Michaud apresenta o trabalho, como foi concebido, e como deve ser reproduzido (como já foi abordado anteriormente no texto). Já em “Geometria”, o autor discute o caráter geométrico da obra, sua tridimensionalidade, o espaço que antes era o espaço em perspectiva, aqui é um espaço projetivo:

> A parede já não se abre como uma janela transparente, mas se apresenta como uma superfície opaca e como um limite: Linha desenrola-se até como uma inversão do dispositivo em perspectiva, uma vez que a ponta do cone não mais coincide com o ponto de fuga situado na linha do horizonte atrás da tela, mas com a origem do feixe luminoso, que se constitui no olho do projetor. (MICHAUD, 2014: 120)

E a partir de *Line*, em 1974, McCall inicia uma série de variações fílmicas que exploram a figura geométrica do cone.

Após analisar a relação das *solid lights* de McCall com a geometria, Michaud analisa suas relações com a astronomia. Copérnico em 1543 publica *De revolutionibus orbium caelestium*, que marca a passagem do geocentrismo para o heliocentrismo, que resulta em, mais tarde, as formulações de Galileu sobre a matematização da física. Michaud cita algumas das inversões epistemológicas resultantes dos estudos de Galileu, são elas:

> - o espaço concreto e finito da física medieval tornou-se um espaço abstrato, homogêneo e potencialmente infinito;
>
> - o cosmos, concebido como espaço hierarquizado, dissolveu-se;
>
> - a posição do Homem no Universo foi relativizada;
>
> - por fim, enquanto, na física pré-galileana, o movimento era definido não a partir do ponto, do instante de partida e da velocidade do corpo em movimento, mas a partir do lugar de chegada e do término para o qual esse móbil era dirigido por uma espécie de “apetite”, as causas finais, da matematização da física em diante. (MICHAUD, 2014: 125)

---

spectacle and sensory overload, this is a valuable lesson, and one which situates McCall’s work within a small but significant genealogy of similarly oppositional, bodily-oriented cinematic and projection-based practices dating back to the 1920s.

Michaud defende que essas inversões também ocorreram no microcosmo que é a caixa preta (cinema) e o cubo branco (galeria/museu), deslocando a ênfase da imagem projetada para o fenômeno da projeção.

Em "Cosmologia", Michaud aponta para as formulações de Plotino nas *Enéadas* sobre a beleza da região das almas e dos deuses, e afirma que "Plotino disse: 'Pois tudo é brilhante, e os que lá estão, penetrados por essa luz, tornam-se seres belos, eles mesmos – tal como os homens, muitas vezes, no alto dessas colinas em que o sol se doura de luz, são banhados por essa luz e se tingem das cores do sol por onde andam". (2014: 130-131).

Sendo assim, o espectador, que em *Line* se transforma em ator, ao experenciar fisicamente a luz, transforma-se em ficção, e de acordo com Plotino, visão, pois "quando entra no feixe de luz e seu corpo é bruscamente arrancado da escuridão, o espectador conjuga as propriedades do vidente, da visão e do visível, e não é isenta de conotações sensuais". (2014: 131)

E, por fim, em "Apostila", Michaud escreve sobre o retorno de McCall aos *solid lights*, já em 2000, após um longo período de pausa, e como as novas tecnologias influenciaram o seu trabalho.

IV. 2. A visualidade háptica

Dentre as muitas possibilidades de se analisar a obra de McCall, me interessa aqui analisar pelo viés da visualidade háptica. Assim como no primeiro e segundo capítulo, em que abordo as questões relativas à quebra de paradigmas da arte, que colocam o espectador como sujeito ativo, neste, procurei discorrer sobre a relação do espectador com a luz sólida de McCall. O cinema de McCall abre espaço para novas interpretações dentro do campo do cinema e da arte. O estudo da visualidade háptica permite analisar o filme dentro de uma perspectiva multissensorial, e não puramente visual. Por isso é interessante que analisemos exatamente do que se trata esse "toque" do cinema. O que significa dizer que um filme pode "nos tocar"? Essa é uma das questões que interessam analisar aqui para que entendamos o filme de McCall dentro dessa perspectiva.

Assim como o óptico se refere ao visual, o háptico se refere ao tátil. O sistema háptico é responsável pelo nosso toque e é através desse sistema que recebemos informações sobre o nosso corpo e sobre o ambiente que nos cerca. Esse sistema é formado por um conjunto de subsistemas e suas células receptoras são encontradas por todo o corpo: nossas juntas e ligamentos, nossos músculos, tendões, vasos sanguíneos e, principalmente, nossa pele.

> Desse modo, é um sistema que inclui o corpo inteiro, a maioria de suas partes, juntas, músculos em toda a sua superfície. Ainda um outro aspecto bastante importante apresenta-se no fato de que as extremidades do corpo, mão, pés, boca, e até mesmo língua, nas quais a sensibilidade tátil se concentra, especialmente a ponta dos dedos da mão e do pé, são órgãos sensórios, exploratórios e, ao mesmo tempo, órgão motores, performativos. Isto quer dizer que o equipamento para sentir, tocar, apalpar é anatomicamente o mesmo equipamento para se fazer coisas, agir no ambiente. Tal combinação não se encontra no sistema visual, nem no auditivo. Podemos explorar coisas com os olhos, mas não podemos alterar o ambiente com os olhos. Entretanto, podemos tanto explorar quanto alterar o ambiente com as mãos. Do mesmo modo, a boca, também faz parte do sistema háptico, é perceptiva e executiva. É usada para sentir, perceber e comer". (SANTAELLA, 2004: 44-45)

As extremidades do corpo atuam para percebermos não só a moldura do corpo, mas também a do espaço, por isso as superfícies que entram em contato com o corpo e a disposição das mesmas no espaço são percebidas ao mesmo tempo, "assim, quando nos sentamos em uma poltrona e a forma do nosso corpo na poltrona. Ao abraçar uma bola, a criança sente tanto a forma da bola quanto a forma de seus braços em torno dela". (SANTAELLA, 2004: 46)

Deleuze e Guattari usam o conceito de háptico de Alois Riegl em suas descrições de espaço liso. Em "O Liso e o Estriado", texto que faz parte do volume cinco de *Mil Platôs* (1997), os pensadores afirmam que o liso "é simultaneamente o objeto de uma visão fechada por excelência e o elemento de um espaço háptico. O estriado, ao contrário, remete mais a uma visão distante, e mais a um espaço ótico – embora o olho não seja o único órgão a ter essa capacidade" (DELEUZE e GUATTARI, 1997, p.190). Riegl descreve o háptico como uma possibilidade do olhar – do verbo grego aptô (tocar) – e o usa para analisar a arte egípcia,

> Riegl define a visualidade háptica como aquela que solicita o espectador não apenas através dos olhos, mas, pela sua enorme proximidade, também ao longo da pele. Ele contrapõe a visualidade háptica a uma visualidade óptica. Mostra que enquanto esta última vê as coisas de uma grande distância, tornando possível distinguir claramente suas figuras num espaço profundo; enquanto ela depende de uma clara separação entre o sujeito observador e seus objetos, requerendo distância e um centro, o olhar háptico não possui centralidade. Ele tende a se mover sobre a superfície de seus objetos, ao invés de mergulhar na profundidade ilusionística. Está mais inclinado a se mover do

> que a focar, opera não tanto para distinguir as formas quanto para discernir texturas." (REIS FILHO, 2012: 79-80)

Vivian Sobchack é uma das autoras que iniciam a discussão sobre a sensorialidade nos meios audiovisuais com seu livro *The address of eye: A fenomenology of film experience* (1992). A *Fenomenologia da Percepção* (1945) muito utilizada nas conceituações da arte contemporânea sobre a experiência do espectador, também aparece nos estudos sobreo cinema sensorial. Sobchack utiliza a filosofia de Merleau-Ponty para defender que a existência do filme é incorporada ao mundo, e nós o reconhecemos através do olhar e também através da nossa existência material, nós e o "corpo do filme" compartilhamos um modo similar de percepção visual. Tanto o filme quanto o espectador estão mutuamente envolvidos nos atos de percepção e expressão, embora que por meios diferentes. "'Ao assistir um filme ', ela escreve, 'podemos ver o que vê e o que é visto, ouvir tanto o que é ouvido quanto o que ouve, e sentir o movimento, além de ver o movimento'"[4]. (BARKER, 2009: 08)

Em 2009 Jennifer Barker publica o livro *The tactile eye: Touch and cinematic experience*. A "tatilidade" é um modo de percepção e expressão (BARKER, 2009: 08). A autora amplia a discussão sobre a tatilidade do audiovisual para algo que não envolve somente a pele, a superfície, mas também inclui as vísceras, o interior do organismo. Assim como afirmou Santaella: o sistema háptico não atua somente sobre a pele. No capítulo "Skin", Barker apresenta o conceito de pele fílmica trazido por Laura Marks, em que a autora afirma que o filme possui uma pele, pois essa não é somente biológica ou material, como acredita também Merleau-Ponty, a pele é também uma forma de percepção e expressão da superfície de um corpo, seja ele humano ou fílmico, logo, pode-se afirmar que o filme possui uma pele (2009: 26).

A pele fílmica é um complexo de partes perceptivas e expressivas que são responsáveis pelo modo como o filme se apresenta ao mundo, e que incluem elementos técnicos, estilísticos e temáticos. A pele vai além do rolo de filme, ela também inclui todo o dispositivo cinematográfico. Marks define a visualidade háptica como um tipo de olhar presente na superfície da imagem, que em vez de mergulhar na profundidade e trabalhar a profundidade do espaço, se preocupa mais com as texturas. Marks define "as imagens hápticas são eróticas na

---

[4] "'Whatching a film', she writes, 'we can see the seeing as well as the seen, hear the hearing as well as the heard, and feel the movement as well as see the moved'"

medida em que constroem e intersubjetivam a relação entre o observador e imagem. O espectador é chamado para ... se envolver com os traços que a imagem deixa [5]. (MARKS apud BARKER: 2009: 35)

Sobchack também traz contribuições para a discussão sobre o cinema háptico em *Carnal Thoughts* (2004). A autora vai de encontro com as teorias que acreditavam em um espectador único, universal, que é totalmente passivo diante da imagem, cada espectador leva consigo uma bagagem de experiências vividas, e de acordo com elas o seu corpo responde àquilo que é visto na tela, podendo provocar assim reações sensórias em seu organismo. No capítulo "What my finger knew" (O que meus dedos sabiam), a autora cita o filme *O piano* (1993) de Jane Campion, e como ele produziu reações em seu corpo, ao ver um personagem tocar o outro no filme, a autora nos revela que também sentiu esse toque, subvertendo a lógica do *fora da tela* e *dentro da tela*. Sobchack diz: "Mais uma vez, quero enfatizar que não estou falando metaforicamente de tocar e ser tocado no e pelo cinema, mas 'em certo sentido', literalmente, da nossa capacidade de sentir o mundo que vemos e ouvimos na tela e da capacidade do cinema de nos 'tocar' e nos 'mover' para fora da tela. "[6] (2004: 66). A autora chama esse corpo subversivo de *corpo cinestésico* (cinesthetic subject). O termo é um neologismo de dois termos científicos: sinestesia (caracterizado como um fenômeno em que o estímulo de um determinado sentido aguça um outro sentido, como por exemplo um som que pode evocar um cheiro), e cenestesia (que designa um conjunto genérico de impressões sensoriais internas do organismo, como por exemplo um sensação geral de bem-estar). O cinema explora nossos sentidos de visão e audição para nos levar a compreendê-lo também através de outros sentidos (2004: 67).

> Assim, a experiência cinematográfica - de ambos os lados da tela - mobiliza, confunde, distingue reflexivamente, mas, experiencialmente, une corpos vivos e linguagem, e enfatiza a reciprocidade e reversibilidade da matéria sensível e do significado sensual. Nossos dedos, nossa pele e nariz e lábios e língua e estômago e todas as outras partes de nós entendem o que vemos na experiência cinematográfica. Como sujeitos cinestésicos, nós possuímos e incorporamos inteligência que abre nossos olhos para além de sua capacidade discreta de visão, abrimos o filme muito além de seu visível conteúdo da tela, e abre a linguagem para um conhecimento

[5] Haptic images are erotic in that they constructo and intersubjective relationship between beholder and image. The viewer is called upon to ... engage with the traces the image leaves.

[6] "Again, I want to emphasize that I am not speaking metaphorically of touching and being touched at and by the movies but 'in some sense' quite literally of our capacity to feel the world we see and hear onscreen and of the cinema's capacity to 'touch' and 'move' us offscreen."

> reflexivo de suas origens e limites carnais. Isso é o que, sem pensar, meus dedos sabem no cinema[7]. (SOBCHACK, 2004: 84)

A obra de McCall atua no campo do sensível, pensando a instalação como uma forma de provocar reações multissensoriais no espectador. Percebemos a obra de McCall com nosso corpo. McCall dá materialidade palpável a luz. A luz emitida pelo projetor aqui ganha forma devido a fumaça no ambiente, levando o espectador a imergir na obra, e não somente a vê-la. A visualidade óptica do cinema, que prioriza a distância entre o que se vê e o que é visto, dá a vez aqui a uma visualidade háptica, em que o sujeito e objeto de visão se confundem, priorizando a imersão, uma experiência tátil. O agenciamento do espaço é pensado como uma forma de potencializar o corpo, buscando novas interações entre obra e espectador, questionando assim, os modos padronizados de apresentação, tanto na arte, quanto no cinema.

Nem tudo sobre o háptico é possível se encontrar no trabalho de McCall, os estudos sobre o háptico se concentram no conteúdo da imagem, seus personagens e narrativa, e que a partir dessa experiência visual podemos então ativar outros sentidos. *Line* não atua somente no visual, na tela bidimensional do cinema, pelo contrário, ele é de fato tridimensional, tátil, se trata de uma escultura feita de luz. Por que então relacioná-la ao cinema háptico? Bom, ao trazermos o háptico para essa discussão ampliamos a leitura sobre a obra. O háptico busca analisar os efeitos sensoriais causados no nosso organismo, as reações que o cinema produz no nosso corpo para além do visual, isso é o trabalho de McCall: o cinema para além do visual, o cinema que provoca o corpo. Sendo assim, podemos dizer que o cinema de McCall é também háptico, pois *Line* traz uma dimensão tátil à luz projetada.

Quando Sobckach diz que não está falando metaforicamente de tocar e ser tocado pelo cinema, da nossa capacidade de experienciar o mundo através da imagem, podemos aplicar também às luzes sólidas de McCall. Não somos metaforicamente tocados pelo cinema, a materialidade da luz proporcionada pelas das partículas de fumaça nos permite tocar a imagem. Ao retirar a centralidade da tela, dissolvendo-a, dando forma à luz, *Line* transforma os corpos dos

---

[7] Thus, the film experience – on both sides os the screen – mobilizes, confuses, reflectively differentiates, yet experientially unites lives bodies and language, and foregrounds the reciprocity and reversibility of sensible matter and sensual meaning. Our fingers, our skin and nose and lips and tongue and stomach and all the other parts of us understand what we see in the film experience. As cinesthetic subjects, then, we possess and embodied intelligence that opens our eyes far beyond their discrete capacity for vision, opens the film far beyond its visible containment by the screen, and opens language to a reflective knowledge of its carnal origins and limits. This is what, without a thought, my fingers know at the movies

espectadores passivos em *corpos cinestésicos*, capazes de subverter a experiência espectatorial tradicional.

V. CONCLUSÃO

Nas últimas décadas se tornou cada vez mais frequente a discussão acerca da inserção dos meios audiovisuais às práticas artísticas. Existe uma infinidade de possibilidades a serem analisadas nesse campo, mas foi proposto nessa pesquisa analisar alguns aspectos da desconstrução da forma-tela.

O início da discussão sobre a tela na arte foi fundamental para a pesquisa, pois somente após compreendermos a tradição do quadro pictórico na arte, que começou no renascimento, o uso da perspectiva e como essa tradição influenciou toda a arte posterior, incluindo a fotografia e o cinema, foi possível analisar como se deu a sua desconstrução. A perspectiva partindo de um ponto de vista único, e a ideia de quadro como "janela para o mundo", moldou a forma como nos relacionamos com a imagem.

Uma breve análise sobre a tradição da tela do cinema também foi importante para a pesquisa. Podemos definir como dispositivo audiovisual como sendo composto por um projetor em uma sala escura, com uma tela retangular grande, e cadeiras imóveis. Tudo aquilo que faz parte desse dispositivo, e suas implicações dentro e fora de sala.

A partir dos anos 60, foi possível observar que as práticas artísticas passaram a explorar mais intensamente novas formas de relação com o objeto. Tanto na arte como no cinema. Esses limites foram cada vez mais tensionados, as barreiras se diluíram. As artes plásticas passam então a integrar esse dispositivo do cinema em seu ambiente, mudando as relações entre o espectador e a obra, explorando novas possibilidades.

Contudo, com essa pesquisa, pudemos identificar as possibilidades do cinema expandido, focando em como a dissolução da tela pode mudar a relação entre o espectador e a obra, promovendo uma nova experiência cinematográfica em conjunto com a arte contemporânea. *Line describing a cone* dialoga com a arte contemporânea quando busca a exploração de novos meios para além da escultura e pintura tradicionais. A tela bidimensional da arte e do cinema são abolidas aqui, o fim não se dá na imagem representada, e sim, na experiência proporcionada ao espectador. Se trata de uma obra aberta, que não está finalizada por si só, mas que se sustenta a partir da interação.

Ao retirar a tela de seu trabalho, McCall pode descentralizar o espectador. Sua atenção passa a não ser mais fixa, voltada unicamente para um suporte, mas sim, para o espaço, o ambiente. O

corpo do espectador é envolvido inteiramente, outros sentidos são aguçados, não apenas a visão. O cinema de McCall é um cinema háptico, um cinema de toque, de movimento do corpo, da sensação.

O que propomos aqui é que trabalhos que deslocam a centralidade da própria tela na experiência espectatorial durante a projeção de imagens em movimento, mudam a relação do espectador com o dispositivo cinematográfico, dando lugar a uma experiência háptica com esse dispositivo. *Line* amplia as discussões sobre o tátil, trazendo-as para a análise não somente de uma imagem projetada bidimensionalmente, mas de uma imagem tridimensional. A relação de intimidade com uma imagem que se recusa a se resumir à bidimensionalidade da tela traz novas camadas à experiência espectatorial. A quebra de paradigmas da arte contemporânea e a sua busca por novos meios de produção, juntamente com as experiências vanguardistas do cinema encontram-se aqui. *Line* retira a centralidade da tela e traz o foco para o fenômeno da projeção dando materialidade à luz através das partículas de fumaça presentes no ar. É a desmaterialização dos meios, mas ao mesmo tempo, materialização daquilo que antes era entendido como imaterial. É a subversão das leis da física. É a destruição da tela para transformá-la em algo novo, e assim, ressignificar o corpo do espectador dentro do ambiente da arte.

VI. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALBERTI, Leon Battista. **Da pintura**. 3. ed. Campinas, SP: Ed. da UNICAMP, 2009.

ALVES, Cauê. Hélio Oiticica: cinema e filosofia. In: **Revista Facom**, n. 21, 1º semestre de 2009.

AUMONT, Jacques. **O Olho Interminável: cinema e pintura**. São Paulo: Cosac & Naif, 2004.

_____. **A imagem.** 10. ed. - Campinas: Papirus, 2005.

BARKER, Jennifer. **The tactile eye: Touch and the cinematic experience**. Berkeley: University of California Press, 2009.

BAUDRY, Jean-Louis. Cinema: efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base. In: XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema**. Rio de Janeiro/São Paulo: Edições Graal, 2003.

BASBAUM, R. Migração das palavras a imagem. In: **Revista Gávea**, n. 13, setembro de 1995.

BELLOUR, Raymond. O vídeo utopia. In: BELLOUR, Raymond. **Entre-imagens: Foto, cinema, vídeo**. Campinas: Papirus, 1997.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução. In: BENJAMIN, Walter; ADORNO, T. W; VELHO, G. (org.). **Sociologia da Arte IV**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1969.

BISHOP, Claire. **Installation art: a critical history**. London: Tate, 2005.

BRITO, Ronaldo. O Moderno e o Contemporâneo (o novo e o outro novo). In: BRITO, Ronaldo; LIMA, Sueli de (org.). **Experiência Crítica**. Rio de Janeiro: Cosac Naify, 2005.

BUREN, Daniel. “Advertência” (1969). In FERREIRA, Glória; COTRIM, Cecilia (Org.). **Escritos de artistas: anos 60/70**. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2006.

CANONGIA, Ligia. **Quase Cinema: Cinema de artista no Brasil, 1970/80**. Arte Brasileira Contemporânea, Caderno de textos 2. Rio de Janeiro: Edição Funarte, 1981

CARVALHO, Victa De. “Dispositivo e experiência: relações entre tempo e movimento na arte contemporânea”. In: **Revista Poiésis**, n. 12, novembro de 2008. p. 54. Disponível em: <http://www.poiesis.uff.br/PDF/poiesis12/Poiesis_12_dispositivoexperiencia.pdf>. Acesso em: 07 junho 2018.

COCCHIARALE, F(Org.). **Filmes de artista 1965-1980**. Rio de Janeiro: Contra-Capa, 2007.

CONNOLLY, Maeve. Between Space, Site and Screen. In: CONNOLLY, Maeve. **The Place of Artist's Cinema: Space, Site and Screen**. Chicago, IL: Intellect Ltd, 2009.

CRARY, Jonathan. A visão que se desprende: Manet e o observador atento do século XIX. In: CHARNEY, Leo & SCHWARTZ, Vanessa (orgs). **O cinema e a invenção da vida moderna.** São Paulo: Cosac & Naify, 2001.

CRIMP, Douglas. **Sobre as ruínas do museu.** São Paulo: Martins Fontes, 2005

DELEUZE, Gilles. "¿Que és un dispositivo?". In: **Michel Foucault, filósofo**. Barcelona: Gedisa, 1990.

DUBOIS, Philippe. **O ato fotográfico e outros ensaios.** 6. ed. Campinas: Papirus, 2003.

_____. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

_____. Sobre o "efeito cinema" nas instalações contemporâneas de fotografia e vídeo. In:

_____. A questão da forma-tela: Espaço, luz, narração, espectador. In: REIS FILHO, Osmar Gonçalves dos (Org.) **Narrativas Sensoriais: Ensaios sobre cinema e arte contemporânea.** Rio de Janeiro: Circuito, 2014

DUGUET, Anne-Marie. Dispositivos. In: MACIEL, Kátia (org). **Transcinemas**. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2009.

ELCOTT, Noam M. **Anthony McCall and the Mediation of Immediacy**. 2012. Disponível em: <http://www.columbia.edu/cu/arthistory/faculty/Elcott/Elcott-2012-McCall-English.pdf> Acesso em: 10 de agosto de 18.

FILHO, Osmar Gonçalves. Reconfigurações do olhar: o háptico na cultura visual contemporânea. In: **Visualidades**. Goiânia v.10, n.2, jul-dez 2012. p. 75-89.

FOUCAULT, Michel. Sobre a história da sexualidade. **Microfísica do Poder**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1979. Entrevista concedida a International Psychoanalytical Association.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**. São Paulo: Hucitec, 1985.

GULLAR, Ferreira. "Teoria do não-objeto". In: **Experiência Neoconcreta: momento-limite da arte**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

HOSNI, Cássia Takahashi. Sobre arte e tecnologia: Os filmes de luz sólida de Anthony McCall. **Revista Belas Artes**, São Paulo, n.23, 2017.

JUDD, Donald. "Objetos específicos" (1965). In FERREIRA, Glória; COTRIM, Cecilia (Org.). **Escritos de artistas: anos 60/70**. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2006.

KRAUSS, Rosalind E. **'A voyage on the North Sea': art in the age of the post-medium condition**. New York, N.Y.: Thames & Hudson, 2000.

KWON, Miwon. **Um Lugar após o outro: Anotações sobre Site Specificity**. In: October 80, 1997.

LICHTENSTEIN, Jacqueline (Dir.). **A Pintura: textos essenciais. v.1. O mito da pintura**. 1. ed. São Paulo: Ed. 34, 2013.

MCCALL, Anthony. **Specifications for the projection of "line describing a cone" to an audience**. Disponível em: http://canyoncinema.com/catalog/film/?i=1617 Acesso em: 10 de agosto de 2018.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas: Papirus, 1997.

MACIEL, Kátia (org). **Transcinemas**. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2009.

MAY, Adeena. Expanded Cinema, by other means. In: CARVALHO, Ana; LUND, Cornelia. **The audiovisual breakthrough**. Berlin: Collin&Maierski, 2015.

MELLO, Christine. "Arte e novas mídias: práticas e contextos no Brasil a partir dos anos 90". **ARS (São Paulo)**, São Paulo, p. 115-132, 2005. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-53202005000100009&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 03 junho. 2018.

MENEGUZZI, Thatieli. **Os perspectógrafos de Dürer na educação matemática: histórica, geometria e visualização**. 2009. 122f. Dissertação (Mestrado em Educação Científica e Tecnológica) – Universidade Federal de Santa Catarina, Santa Catarina. 2009. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/92248/280592.pdf?sequence=1>. Acesso em: 15 abril. 2018.

MENOTTI, Gabriel. **Movie/ Cinema: Rearrangements of the Apparatus in Contemporary Movie Circulation**. 2011. 307f. Tese (Doutorado em Media and Communications). Goldsmiths College, University of London, 2011.

_____. **Através da sala escura: Dinâmicas espaciais de comunicação Audiovisual – Aproximações entre a sala de cinema e o lugar do Vjing**. 2007. 86f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica – Signo e Significação nas Mídias). Pontíficia Universidade Católica, São Paulo. 2007.

MICHAUD, Philippe-Alain. **Filme: Por uma teoria expandida do cinema**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.

O'DOHERTY, Brian; MCEVILLEY, Thomas. **No interior do cubo branco: a ideologia do espaço da arte**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

OITICICA, Hélio. **Aspiro ao grande labirinto**. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 1986.

_____. "A transição da cor do quadro para o espaço e o sentido de construtividade" (1962). In FERREIRA, Glória; COTRIM, Cecilia (Org.). **Escritos de artistas: anos 60/70**. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2006

PARENTE, André. Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo. In: PENAFARIA, Manuela; MARTINS, India Mara (Org). **Estéticas do digital**. Covilhã: Livros LABCOM, 2007.

_____. Cinema de exposição: o dispositivo em contra/campo. In: **Revista Poiésis**, n. 12, novembro de 2008. p. 54. Disponível em: http://www.poiesis.uff.br/PDF/poiesis12/Poiesis_12_cinemaexposicao.pdf. Acesso: 07 junho de 2018.

RANCIÈRE, Jacques. **O espectador emancipado**. São Paulo: WMFmartinsfontes, 2012.
SALLES, Débora. **Profanações do dispositivo cinematográfico: a videoinstalação e o novo observador**. In: Seminário dos Alunos de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio, 2013, Rio de Janeiro.

REIS FILHO, Osmar Gonçalves dos. "Reconfigurações do olhar: O háptico na cultura visual contemporânea". In: **Visualidades**, v.10, n.2. Goiânia: UFG, 2012.

SANTAELLA, Lucia. **Corpo e Comunicação - Sintoma da Cultura**. São Paulo: Paulus Editora, 2004.

SANTOS, Nívea Valéria dos. **Hélio oiticica: a grande ordem da cor**. 2012. 205f. Dissertação (Mestrado em Artes) – Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória. 2012. Disponível em: < http://portais4.ufes.br/posgrad/teses/tese_5410_N%EDvia%20Val%E9ria%20dos%20Santos.pdf>. Acesso em: 15 abril. 2018.

SOBCHACK, Vivian. What my fingers knew. In: **Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture.** Berkeley: University of California Press, 2004

SMYTHE, Luke. **Anthony McCall and the somaesthetics of solid light**. Adam Art Gallery. Wellington: University of Wellington. 2010. Disponível em: <http://www.adamartgallery.org.nz/wp-content/uploads/2010/02/lukesmytheessay2.pdf>. Acesso em: 10 de agosto de 18.