



DO CINE VIVO AO CINE FANTASMA

Paola Barreto Leblanc. UFRJ

RESUMO: Este artigo desenvolve uma breve análise de três experimentos realizados no âmbito de práticas de Live Cinema (MAKELA, 2007, LIRA, 2012), onde aspectos como abertura, multiplicidade e imprevisibilidade são centrais. Como método iremos investigar os fundamentos que atravessam os três experimentos, buscando caminhos para novos desdobramentos da pesquisa sobre a passagem de um modelo orgânico a uma modelo fantasmático de análise do cinema.

Palavras chave: teoria das imagens, cinema, tecnologia, mídia, fantasmagoria.

SOMMAIRE: Cet article développe une courte analyse de trois expériences réalisés dans le domaine de pratiques Live Cinema (MAKELA, 2007, LIRA, 2012), où d'aspects tels que l'ouverture, la multiplicité et l'imprévisibilité sont centraux. La méthode consiste à rechercher leurs bases communes, en indiquant d'éventuels prolongements d'un travail de passage d'un modèle organique à un modèle fantomatique d'analyse du cinéma.

Mots Clés: théorie des images, cinéma, technologie, média, fantasmagorie.

Introdução

O pensamento da abertura na arte contemporânea vem ganhando força desde os anos cinquenta, impulsionado pelos diálogos da arte com a cibernética e estimulando a incorporação da atividade espectral em trabalhos que vão da participação à interatividade (PLAZA, 2003).

Nestes diálogos, a tecnologia fornece ferramentas conceituais e técnicas para o desenvolvimento de aparatos, máquinas ou dispositivos que instauram e potencializam uma variedade de relações intersubjetivas, onde a própria noção de “objeto de arte” torna-se, ela mesmo, problemática, complexa. Neste horizonte desenvolvem-se trabalhos de artistas contemporâneos que propõem arquiteturas relacionais, onde a presença do observador constitui o espaço da visualidade (MASSUMI, 2003), produzindo “poéticas recombinantes” (SEAMAN, 1999) que determinam novos paradigmas para a imagem técnica (FLUSSER, 1985).

É nesta perspectiva que os experimentos aqui apresentados aproximam-se do antigo problema da forma e do sentido do filme (EISENSTEIN, 2002), partindo de uma abordagem heterotopológica (FOUCAULT, 1984) para o cinema, como veremos na primeira parte do artigo. Na segunda parte seguiremos investigando as especificidades do cinema pensado como “objeto técnico” (SIMONDON, 1958) e sistema autopoético (MATURANA, 2001), para então apresentar, em um terceiro momento, como a análise dos processos temporais, que produzem os traços de uma espectralidade (DERRIDA, 2012), pode dar forma a um novo cinema - um cinema do além.

1. Heterotopologia do cinema

Topologia, do grego *topos* + *logos* quer dizer o sentido do espaço. Como um ramo da matemática, a topologia geral procura estabelecer um vocabulário e um quadro conceitual para tratar as noções de limite, continuidade e vizinhança, de modo que seja possível conceber como um dado espaço, a despeito das deformações que possa sofrer, permaneça sempre o mesmo. É assim que os espaços topológicos oferecem modelos que permitem definir estas noções, e aplicá-las a diferentes situações¹. Esta abordagem nos auxilia na tarefa de pensar o cinema como conjunto aberto, que configura-se em diagramas de filmes compostos por imagens onde a produção de sentido dá-se pela sua conectividade, em oposição a *programas* (FLUSSER, 1985) que determinam filmes fechados, onde o sentido estaria previamente dado.

Michel Foucault, ao apresentar uma descrição sistemática do conceito de *heterotopia* (1984), parte de um ponto de vista estruturalista e discorre sobre as relações que fazem aparecer justapostos, opostos e implicados, uma variedade de *lugares* sobre um mesmo espaço. O cinema, definido pelo filósofo nos termos do dispositivo da sala escura, onde uma projeção luminosa sobre uma tela em duas dimensões cria um espaço em três dimensões, é citado em sua conferência de 1967 como um exemplo de heterotopia.

O cinema, como nos lembra Tadeu Capistrano², que por sua vez retoma Jean-Luc Godard e André Bazin, encontra-se em constante devir. O que testemunhamos ao longo da história seriam formas-cinema que se sobrepõem,

sempre em busca de saciar o desejo, ancestral e mágico, da representação do movimento através de imagens projetadas.

Radicalizando a abordagem heterotopológica do cinema, podemos problematizar não apenas a arquitetura estrutural dos filmes, mas a arquitetura física do próprio espaço de projeção, pensado como dispositivo, máquina ou aparato que não se reduz à forma cinematográfica industrial narrativa predominante ao longo do século XX.

1.1 A Caixa Preta

A video instalação *Tá tudo bem*³ (2011-12) primeiro experimento realizado no contexto desta pesquisa, procura dar conta do problema por meio de um circuito de projeção onde a imagem parece interpelar o espectador, suspendendo-se diante de sua presença em um comportamento de negação da própria imagem. A interatividade se dá por meio de um mapeamento do espaço de projeção, utilizando uma câmera de vigilância como sensor. O dispositivo inclui uma programação em *open frameworks* que dispara a supressão ou a troca de imagens projetadas em resposta a localização do espectador no interior do espaço. A experiência que se tem, ao circular pela sala de projeção, é de que o filme “precisa” estar só, livre de olhares, para se deixar projetar. Um resultado inicial instigante, no que diz respeito a exploração de formas de interação com o espectador, mas que traz outros problemas, pois situa-se no terreno da pura automação da edição, sem que haja, necessariamente, a implicação de uma autopoiese (MATURANA, 2001).

Como costuma acontecer, foi a partir de um “erro” de projeto que novos caminhos se anunciaram. Os primeiros testes realizados para a construção do espaço de projeção trabalharam com uma altura de câmera que captava uma imagem que cobria todo o interior do espaço. Quando o dispositivo foi efetivamente montado no espaço de exposição, o pé direito obrigou uma posição de câmera mais baixa do que o previsto no desenho original, o que implicava uma redução do espaço a ser mapeado. Ou seja, havia lugares onde a câmera não alcançava, e que eram portanto pontos cegos no sistema. Mas é justamente a partir da existência destes pontos cegos que o visitante tem ampliadas as possibilidades de jogo com as imagens, e que o grau de indeterminação do trabalho se amplia.

Foi para a abertura desse grau de indeterminação que a pesquisa de voltou, na busca por um sistema dinâmico de produção e reprodução de filmes, que se recombinasse a cada vez que fosse acessado. Mas como pensar o comportamento desta máquina, tornando-a verdadeiramente dialógica, responsiva? Poderia ser pensada em termos de uma forma de vida?

As reflexões derivadas a partir dos limites deste primeiro experimento encaminharam a pesquisa a uma bibliografia que enfrentasse as questões da vida, onde a aplicação de modelos orgânicos poderia oferecer ferramentas para conceber máquinas inovadoras e autopoéticas. Neste sentido as noções de sistema e *feedback*, centrais na cibernética, juntaram-se à pesquisa.

2. O cinema como objeto técnico

Le véritable perfectionnement des machines, celui dont on peut dire qu'il élève le degré de technicité, correspond non pas à un accroissement de l'automatisme, mais au contraire au fait que le fonctionnement d'une machine recèle une certaine marge d'indétermination. (SIMONDON, 1958, p.11)

A primeira onda de cibernética (ROSENBLUETH; WIENER; BIGELOW, 1943), apoia-se na ideia de que o mundo pode ser compreendido a partir da noção de sistema, onde imperam regras dadas que controlam seu funcionamento. *Kybernetes*, do grego, quer dizer pilotar, governar. Desta concepção deriva-se a ideia de que o governo da natureza está no domínio das regras dos sistemas que a regem. A segunda onda da cibernética, que pode ser entendida como uma cibernética da cibernética (MATURANA; VARELLA, 1973), estende a noção de *feedback* ao observador do sistema. Sem o observador, não existe nem observação e nem sistema; não seria possível compreender o sistema através de uma observação neutra, de fora, mas sempre necessariamente através de um acoplamento, através de uma interação simultânea.

Ao falar da evolução morfológica dos objetos técnicos, Gilbert Simondon apresenta, em 1958, portanto entre estes dois momentos da cibernética, o conceito de *concretização*, definido pela convergência de funções em uma unidade estrutural, onde as partes cooperam umas com as outras de modo coerente. Ele sugere três níveis do objeto técnico, propondo sua coordenação temporal não dialética: elemento - indivíduo – conjunto.

Considerando que seja possível apropriar-se deste modelo e aplicá-lo em nosso objeto de pesquisa, esquematicamente poderíamos pensar as imagens como elementos; os filmes como indivíduos; e os conjuntos como o cinema. Neste modelo, o espectador e a arquitetura seriam também elementos, uma vez que o corpo é uma imagem, que sentimos (BERGSON, 2004).

O processo de individuação é também um processo de diferenciação. Tradicionalmente, o princípio de individuação refere-se a um indivíduo inteira e previamente constituído. A contribuição maior de Simondon residiria na ideia de pensar o indivíduo não como resultado, mas como *meio* da individuação (DELEUZE, 2001). Ao pensarmos assim a noção de individuação e associá-la ao nosso conceito de filme, o cinema pode ser tomado como espaço de virtualidade, potência de cinema, devir cinema. O espaço de projeção aparece aí como abrigo de filmes possíveis que ainda não são, e configura-se como condição de possibilidade para filmes que vêm a ser. Neste sentido, há uma integração do espaço de projeção com o filme que se faz projetando, e as formas que daí podem advir não são simplesmente o resultado de um programa, mas modos de aparição que se dão a ver em acordo com um diagrama⁴, onde linhas de errância desenham o processo de individuação. A individuação do filme, que encontra-se no estado pré-individual que antecede qualquer sessão, só pode se dar a partir do momento em que o espaço de projeção é ativado pela presença espectral. É importante compreender esta temporalidade pré-individual não no regime do tempo linear que aponta em linha reta do passado em direção ao futuro. Nesta compreensão do cinema como um *campo de imagens*, a temporalidade não é constituída por setas unidirecionais, mas por planos que se intersectam produzindo o instante, presente, da emergência do *indivíduo-filme*.

Pensar o cinema sob estas condições determina um modo de funcionamento onde não se pode pressupor filme dado, pronto, para o qual basta um *playback*. De acordo com esta concepção o filme deve ser necessariamente concebido em termos de *feedback*, e é no sentido de tomar essa concepção não apenas conceitualmente, mas em sua própria materialidade, que apresentamos o segundo experimento: *Cine Planta*.

2.1 Hiperorganismo

*Cine Planta*⁵ é uma videoinstalação onde a variação elétrica produzida pela interação entre uma pequena árvore *Dracaena Fragrans* e o ambiente é convertida em dados e utilizada como input de operação de um programa de VJ, criando um sistema híbrido (NOBREGA, 2009), *Veejaytable*. O output é uma projeção mapeada sobre as folhagens da própria árvore, em um circuito que produz vários rebatimentos: o estímulo produz a imagem, que produz o estímulo, que produz a imagem...

As imagens, como ficcionaliza Flusser (1985), são superfícies que relacionam-se magicamente. Nesta mágica, a produção de sentido e a consolidação de uma linguagem se dá não devido ao algoritmo, ou programação, que controla os elementos que se combinam na individuação do filme. A mágica das imagens, quem sabe, talvez emerja de um acontecimento que se dê indo de encontro ao programa - contra o programa, como sugere o mesmo Flusser. Não como o *resultado* de uma eficiência da engenharia, mas como *traço* de uma experiência⁶.

No caso do *Cine Planta*, esse traço, vital, irrompendo e desestabilizando o controle apareceu de duas formas. Primeiro na própria estética da edição. Foram escolhidas imagens representacionais para integrar o grupo de elementos que seriam remixados pelo *Veejaytable*. Cenas de grupos étnicos africanos, mapas da costa do continente, árvores da mesma família da *Dracaena Fragrans*, bolhas d'água, terra etc. A inclusão de uma câmera ao circuito introduzia ainda a produção de um ponto de vista do sistema sobre si mesmo, ponto de vista atravessado pelas camadas de imagens que se justapunham, em um comportamento que seria aleatório, não fosse desde sempre modulado pela interação com o entorno. A combinação que o sistema híbrido produzia com este material bruto tornava cada vez mais flagrante a inadequação de um padrão representacional para as imagens do filme em questão; tratava-se menos de ver aquilo que as imagens mostravam, individualmente, em si mesmas, e mais de perceber como a interação da planta com o ambiente produzia variações, que podiam ser lidas através das imagens. Primeiro ponto: imagens para serem lidas ao invés de vistas – como retomaremos adiante. Segundo ponto: ao longo de um dia as folhas vergam, crescem, torcem-se. A máscara da projeção mapeada, desenhada com cuidado para recobrir a planta em

sua inteireza, mostrou-se após alguns dias insuficiente, fora do lugar, “errada”. Um “problema” que a principio poderia ser “resolvido” com a inclusão de um dispositivo que automatizasse um mapeamento dinâmico – utilizando o *kinectis* por exemplo. No entanto, é justamente devido ao fato de que a planta está viva, em movimento, e nessa pequena disparidade, que ora aumenta, ora diminui, ora mantém-se, que se encontra a poesia do trabalho: como construir, com uma planta, com o outro, uma forma? Um filme? Uma linguagem?

“Moldar é modular de maneira definitiva; modular é moldar de maneira contínua e perpetuamente variável” (SIMONDON, 1958 apud DELEUZE, 1991, p. 39) . Quando o objeto muda profundamente de estatuto isso também acontece com o sujeito, é o que podemos também experimentar neste cinema meta-estável, variável em acordo com os comportamentos observados no espaço de projeção. A forma, como propõe Flusser, não deve ser tomada nos termos de seu contorno (*shape*), mas como in-formação, e as variações implicam produção de informação nova. “A estética da comunicação é uma estética de eventos. O evento subtrai-se da forma e se apresenta como fluxo espaço-temporal ou processo dinâmico do vivo.” (PLAZA, 2003, p. 20)

Uma compreensão mecanicista da vida, que entende o organismo como máquina, é um dos problemas de Descartes, para quem o espírito é o “fantasma da máquina”. Seu modelo funcionalista parte de uma estrutura pré determinada onde cada parte já tem sua função atribuída. Segundo Deleuze, o erro de Descartes (1991) foi justamente acreditar que a distinção entre partes traz consigo a separabilidade. Como conceber o organismo de forma integrativa? Não a partir de uma perspectiva funcionalista que privilegia o funcionamento de suas partes, mas como uma totalidade coerente?

Não se trata de construir uma máquina perfeita, um relógio. Mas de criar uma máquina dialógica, que ofereça condições de possibilidade para a emergência de filmes. A teoria de montagem harmônica de Eisenstein, onde a conexão entre os planos não é pensada simplesmente em termos de seu encadeamento linear, mas da conectividade que atravessa todos os planos constituindo uma totalidade – o filme - parece apontar nesse sentido. Lev Manovich apóia-se em Eisenstein para propor sua estética de banco de dados (MANOVICH, 2001), onde o sentido não

estaria no dado, mas nas relações que engendram processos dinâmicos de criação de sentido. No entanto, como veremos adiante, este modelo harmônico também pode mostrar-se problemático, uma vez que, no caso de Eisenstein e seu cinema revolucionário, pressupõe, de antemão, o sentido que deseja produzir, operando com modelos que não necessariamente propõem aberturas para irrupção do novo, mas ao contrário, repousam sobre fundamentos teleológicos.

2.2 Máquina, organismo, vida

Como pensar a máquina produtora e reprodutora de imagens como um sistema vivo, um sistema que seja capaz de se autodeterminar; não apenas em um processo automático ou autônomo, mas sobretudo autopoietico, que se mantém e atualiza em sendo? Por onde desenvolver um sistema-cinema que seja uma abertura para imprevisibilidades, e não simplesmente um *gadget* interativo baseado em regras?

Falando nas rupturas provocadas pela modernidade tardia do século XVIII, Jacques Rancière, em conferência realizada no Rio de Janeiro⁷, colocou como ponto importante o que chamou de “destruição do modelo orgânico”, identificado por ele com a noção clássica de unidade descrita na Poética de Aristóteles, onde o todo seria compreendido como soma de suas partes.

Segundo Rancière, o vitalismo observado nas vanguardas do início do século XX – ele utilizou um trecho de “O homem com a câmera” (Dziga Vertov, 1929, Rússia) a título de ilustração - seria uma forma de reação ao que existe de estático, pré-determinado e esquemático do modelo orgânico clássico.

Deleuze faz esta mesma crítica ao modelo orgânico da harmonia clássica, identificando-o, em termos de cinema, com a teoria da montagem Eisenstein. Opondo-a à linha expressionista ou não-orgânica, a qual chama de linha vital, Deleuze afirma: “se há forma capaz de expressar a linha orgânica ela é redonda; mas a forma não-orgânica é errante, fugidia, não se deixa determinar e aí que reside sua vitalidade.” Segundo esta concepção é na forma não-orgânica que a vida pulsa, livre do assujeitamento que um programa de organismo poderia lhe imputar.

“c’est une vie essentiellement non-organique. C’est la vie non-organique des choses. Les choses ont une vie. Oui, ah ! vous croyez que pour vivre, il faut

avoir un organisme ? pas du tout. Mais pas du tout alors. L'organisme, c'est l'ennemi de la vie. L'organisme c'est ce qui conjure ce qui il y a de terrible dans la vie. Ce qui vit, c'est les choses parce qu'elles ne sont pas asservies à l'organisme. Ah bon ce qui vit c'est les choses, alors il y a une vie non-organique ? Oui la vie est fondamentalement non-organique." (DELEUZE, 1981)

Contudo, o modelo orgânico integrativo aplicado a arte, como sugerem os trabalhos de Nóbrega⁸ ou Garcia⁹ que inspiram e apóiam o experimento *Cine Planta*, aponta para uma acepção diametralmente oposta, focando justamente nos processos relacionais e intersubjetivos que aproximam o orgânico da concepção de sistema conforme apresentada por Simondon. Ao nos alinharmos com a abordagem destes artistas, vamos pensar o cinema como conjunto de elementos que se recombina e metamorfoseiam por meio de suas relações, onde o sentido é produzido na intertextualidade, buscando o legível no visual, de modo que o elemento deixa de ter um valor representacional para ter um valor relativo.

Neste sentido nos auxilia pensar os filmes como *campos*, lugares onde forças tensionam-se produzindo variações potenciais que deixam sempre em aberto a construção de novos sentidos. Destarte as imagens precisam ser assumidas em termos de fluxos e não de bancos. Talvez aqui a forma Atlas, proposta por Aby Warburg (AGAMBEN, 2004), seja mais adequada do que a forma banco de dados, proposta por Manovich. Tomando a meta-estabilidade como princípio, não há filme dado, o filme é sempre por fazer. O que é o filme? Processo de individuação, em fluxo.

3. Espectralidades

Aby Warburg, para quem o trabalho de arte constituía não uma totalidade encerrada, mas a justaposição de elementos em tensão, na definição de Marta Blasnigg (2009) cria com a forma Atlas um dispositivo intelectual, cultural e filosófico.

"Warburg's Mnemosyne Atlas recalls a cinematic arrange that requires the processes of projection, recognition and recollection of memory-images in the viewer's mind, demanding a "mental montage" that stimulates associative trajectories of meaning" (BLASNIGG, 2009, p. 44)

*Cine Fantasma*¹⁰, o último experimento aqui analisado, pode ser pensado nestes termos. Trata-se de uma série de intervenções urbanas que promove projeções de vídeo efêmeras sobre fachadas de cinemas de rua que não existem mais. O projeto trabalha com a memória associada a estes espaços, realizando uma

grande colagem de imagens que incluem fotografias, frases, cartazes, plantas baixas, desenhos e trechos de filmes.

Mixando este material, em tempo real, com cenas captadas ao vivo no local da ação, o experimento configura-se como uma experiência de cinema vivo, que cruza temporalidades e imaginários em grandes projeções que evaporam-se pelas paredes externas dos edifícios.

Um ponto que define as (assombr)ações do *Cine Fantasma* reside no fato de que as combinações entre as imagens que o constituem não pré-existem ao momento da projeção, nem são catalogadas segundo uma hierarquia cronológica. O fluxo de imagens é recombinado e retroalimentado à medida em que a ação acontece, por meio de remixagens realizadas por um ou mais VJs em tempo real, sobre a arquitetura específica dos espaços onde a ocupação se dá. A participação coletiva, seja através da intervenção direta de pedestres e performers no local da ação, ou ainda pela contribuição de espectadores extemporâneos nas redes sociais ligadas ao projeto, adiciona novas camadas de significação ao experimento. Desta forma *Cine Fantasma* se apresenta como um trabalho de convocação de memória coletiva, e não somente o fruto da expressão da artista visual. O fluxo de imagens é referenciado a um mapeamento do espaço físico, que é *reanimado* através da vídeointervenção, que atua como *médium* na *incorporação* do cinema desativado, promovendo sessões de 20 minutos, como em um cinema de atrações, aonde se *invocam* imagens capazes de trazer o cinema morto “de volta à vida”. Assim, na própria constituição da matéria projetada, cruzam-se esferas de mediação, compartilhamento e distribuição. O projeto parece dar corpo a ideia de memória como “coexistência virtual”, onde o “momento seguinte contém sempre, além do precedente, a lembrança que este lhe deixou” (BERGSON, 1939 apud DELEUZE, 1999, p. 43).

Se, por um lado, observa-se hoje, não apenas no Brasil, mas como fenômeno global, a diminuição do número de assentos em salas nas cidades, e sua subsequente dominação por um certo e específico tipo de filmes, que abastecem os *multiplex* e *kinoplex* no interior de *shoppings centers*, por outro lado temos uma multiplicação de acessos e downloads, pulverizando e atomizando a distribuição de imagens em uma nova e potente arquitetura de redes. Ao incorporar novas

tecnologias de compartilhamento e distribuição de imagens em sua constituição, *Cine Fantasma* provoca o diálogo entre a herança das salas de rua e a experiência contemporânea da rede, enfatizando a compreensão da produção de imagens como uma prática coletiva, órgão da memória social e “engrama das tensões de uma cultura.” (WARBURG, 1929 apud AGAMBEN, 2004).

“Segundo Richard Semon em seu livro *Menme*, de 1908, “a memória não é uma propriedade da consciência, mas a qualidade que distingue a matéria vivente da inorgânica. É a capacidade de reagir a um evento durante certo tempo, quer dizer, uma forma de conservação e transmissão de energia, desconhecida do mundo físico. (...) Cada evento que age sobre a matéria vivente deixa nela um vestígio, que Semon chama de engrama. A energia potencial conservada nesse engrama pode ser reativada e descarregada em certas condições. Podemos dizer então que o organismo age de certa maneira porque ele se “lembra” do evento precedente.” (GOMBRICHT, 1970 apud AGAMBEN, 2004)

A busca por formas de estruturação de um conjunto aberto de imagens que pertençam a um traço comum mas não se submetam a uma organização pré-formatada, nem a uma temporalidade pré-estabelecida, mas que se configurem no espaço e no tempo à medida em que vão sendo *lidas/vistas* é novamente o problema que se coloca. As combinações entre visível e legível são os “emblemas” das alegorias barrocas: “Já não se vê; lê-se” (DELEUZE, 1991, p. 60). Pensar os filmes em termos de experiências, acontecimentos ou processos de individuação implica que o que está em jogo é menos um paradigma de visualidade, pensada nos termos de uma representação essencialista, e mais da legibilidade, do que pode ser lido no filme, (DELEUZE, 1991; DERRIDA, 2012), em suas entrelinhas.

Cine Fantasma opera nessa “iconologia do intervalo”, para usar a expressão warburguiana, animado pela dinâmica que pode irromper entre os elementos que se recombina, mais do que tentar estruturá-los a partir de uma ordem pré-estabelecida - seja temporal, seja causal. Neste sentido pode irromper realmente uma obra viva, que cria uma temporalidade problemática que recoloca a questão do arquivos a partir de uma perspectiva imaterial, *fantasmática*, *espectral*. Um cinema do além.

Duração, memória e impulso vital são categorias bergsonianas analisadas por Deleuze (1999) que podem nos ajudar a pensar esta escrita como um lugar de trocas e produção de afetos. É no tensionamento entre memória e esquecimento que o campo obscuro do que não se vê, mas se lê, ganha um corpo espectral. “We

shall survive in the memory of others”, vaticina a máxima flusseriana que define a memória como lugar de luta contra a morte. Flusser (1985) afirma que o homem cria objetos para neles fixar a memória e assim vencer a morte. As imagens técnicas, como objetos, teriam este destino primordial de encarnarem a memória, e aqui, no caso do *Cine Fantasma*, uma memória coletiva, compartilhada e identificada com o espaço do próprio cinema, na cidade e no imaginário. Nesta espécie de cinema ao vivo, que traz de volta à vida cinemas mortos, há um caráter mítico, mágico, ritual, de invocação do mundo pela imagem, como a que Andre Brasil¹¹ identifica em filmes produzidos por determinados grupos indígenas, onde o maracá, chocalho sagrado que se agita na imagem, faz vibrar também o mundo fora da tela.

A projeção luminosa, livre, fora do espaço de projeção circunscrito a uma sala, derrama-se sobre os exteriores dos cinemas extintos, trabalhando a dimensão espectral da própria arquitetura, metamorfoseada pela aparição. Este aspecto assombroso, fantasmático, retoma em alguma medida o caráter mágico das imagens, capazes de invocar uma “essência espiritual”, para usar um termo benjaminiano¹², do espaço do cinema. É aí que reencontramos a noção de heterotopia do cinema: seja pela crise do dispositivo clássico, que explode a centralidade da projeção da sala retangular, dando origem ao que Philippe Dubois chamará de “efeito cinema na arte contemporânea”¹³; seja a crise do mercado de exibição e distribuição, que tem que enfrentar novas dinâmicas de compartilhamento e distribuição de filmes com a internet e a pirataria. Neste cenário de crise que a heterotopia do cinema encontra sua heterochronia e poderá “investigar a forma pela qual, em um determinado tempo presente, a dimensão temporal do passado entra em relação de reciprocidade com a dimensão temporal do futuro.”¹⁴

Conclusão

Acreditava em infinitas séries de tempos, numa rede crescente e vertiginosa de tempos divergentes, convergentes e paralelos. (Jorge Luis Borges, 1998¹⁵).

A imagem como impressão de algo que já passou mas continua se atualizando eternamente nos jogos entre memória, duração e impulso vital, coloca, para aquele, que a observa, sua própria transitoriedade temporal. É o que ocorre com a noção de “espectador fantasma”, trazida por Tadeu Capistrano¹⁶, e com a concepção histórica de Koselleck, que nos fala de “lugares nos quais se dá a

justaposição de diferentes espaços da experiência e o entrelaçamento de distintas perspectivas de futuro, ao lado de conflitos ainda em germe."¹⁷ O *germe* é também um conceito importante para Simondon, e neste ponto as questões levantadas pelos experimentos apresentados parecem se encontrar. Ainda que o espectro não deva ser pensado como algo da ordem do vivo ou do não-vivo, mas da virtualidade, que assombra, como vestígio, ou rastro (DERRIDA, 2012).

No *Cine Fantasma*, a seleção das imagens, sua mixagem e mapeamento sobre a superfície de projeção são processos realizados manualmente. A tecnologia é utilizada como ferramenta – projetor, câmera, softwares de mapeamento e VJ - e plataforma de comunicação – redes sociais digitais, live streaming – mas ainda não como princípio operador de autopoeise; não existe automação de comandos ou operações; o *feedback* se dá por trocas que acontecem fora do sistema maquínico, por meio de escolhas humanas, determinadas pelo afeto, o acaso e a necessidade. Um possível caminho para trazeremos a noção cibernética de sistema trabalhada no experimento anterior poderia ocorrer através de uma programação que incorporasse imagens *on-line* filtradas por *tags*, como proposto em projetos de *net art* desenvolvidos pela artista Denise Agassi¹⁸. Desta forma as imagens efetivamente fluiriam diretamente da *nuvem* para a projeção, sem necessariamente passar pela etapa de armazenamento, sem se consolidar efetivamente como um banco de imagens: espectralidade pura. Desse modo a questão da perda do controle, como parte de um processo rico e permeado de experiências inauditas poderia retornar, com uma margem de indeterminação que se daria não apenas por uma ordem randômica, mas sobretudo pelos erros e desvios que, talvez, possibilitem a emergência de novos e inesperados sentidos e nos permitissem, de algum modo, driblar o “mal de arquivo” de que nos fala Jacques Derrida:

[...] O arquivo, como digo em algum lugar, não é uma questão de passado, é uma questão de futuro. Seleciono violentamente o que considero que é preciso que se repita, que se guarde, que se repita no futuro. É um gesto de grande violência. O arquivista não é alguém que guarda, é alguém que destrói. (DERRIDA, 2012, p. 132)

NOTAS

- ¹ Henri Poincaré (França 1854-1912), um dos fundadores do campo da topologia, influenciou Marcel Duchamp em sua obra *Large Glass*, cf. *A Note on Linda Dalrymple Henderson's "Duchamp in Context"* (Niceron, Leonardo, Poincaré & Marcel Duchamp) Disponível em http://www.toutfait.com/online_journal_details.php?postid=1332 Acesso em 11/04/2013.
- ² Em comunicação verbal apresentada na Controvérsia Cine Fantasma, CCBB-RJ, março de 2013. Disponível em <https://soundcloud.com/cinefantasma-1/debate-fantasma> . Acesso em 11/04/2013.
- ³ Documentação do experimento em vídeo disponível em <http://youtu.be/LDjMgN4joTg> . Acesso em 30/04/2013.
- ⁴ Não o resultado de uma função programada, mas um traço; linhas de errância que se conjugam no desenho de um território. Gilles Deleuze e Felix Guattari desenvolvem o conceito de rizoma e as noções que lhe são correlatas a partir dos diagramas elaborados por Fernand Deligny, cf. exposição apresentada na Bienal de São Paulo de 2012.
- ⁵ Documentação do experimento em vídeo disponível em <http://youtu.be/HGIFHXbMXKg>
- ⁶ Ex_per_inênciã – per, de através e per de perigo – “atravessamento perigoso” (como em Er_fahr_ung, do alemão)
- ⁷ Conferência realizada no Palácio Gustavo Capanema em Outubro de 2012
- ⁸ Disponível em <http://cargocollective.com/gutonobrega/Breathing> Acesso em 18/03/2013
- ⁹ Disponível em <http://lessnullvoid.cc/content/2012/10/cineplanta-pulsumplantae-plantalle-en-hip3rorganicos/> Acesso em 18/03/2013
- ¹⁰ Documentação do experimento disponível em <http://youtu.be/8pT2CLE5EcM>
- ¹¹ Na comunicação verbal “O antecampo entre aspas” em 13/05/2013 na Universidade Federal Fluminense.
- ¹² In “Über Sprache überhaupt und über die Sprache des Menschen”, in *Gesammelte Schriften*, vol. II-1, Suhrkamp, Frankfurt a.M. 1991, pp. 140-157
- ¹³ DUBOIS, Philippe. *Movimentos improváveis. O efeito cinema na arte contemporânea*. Rio de Janeiro: Ed. CCBB, 2003.
- ¹⁴ KOSELLECK, op. cit.
- ¹⁵ in *O jardim das veredas que se bifurcam*, in *Ficções. Obras completas*. São Paulo: Ed Globo, 1998.
- ¹⁶ *Controvérsia Fantasma*, comunicação oral anteriormente citada.
- ¹⁷ KOSELLECK, Reinhardt. *Futuro Passado: contribuição à semântica dos tempos históricos*. Rio de Janeiro: Contraponto Editora; Editora PUC Rio, 2006.
- ¹⁸ <http://deniseagassi.wordpress.com/art-works/>

REFERÊNCIAS

- AGAMBEN, Giorgio. **Aby Warburg e a ciência sem nome** in Bartholomeu, Cezar (Org). *Dossiê Warburg. Arte & Ensaios* n. 19. Rio de Janeiro: PPGAV/ Escola de Belas Artes, UFRJ, Dezembro de 2009, p. 118-143.
- BERGSON, Henri. **Matière et mémoire**. Paris: Quadrige, 2004.
- BLASNIGG, Martha. **Ekphrasis and a Dynamic Mysticism in Art: Reflections on Henri Bergson's Philosophy and Aby Warburg's Mnemosyne Atlas in New Realities: Being Syncretic**, 2009, Wien & New York: Springer, pg 42-45
- DELEUZE, Gilles. *Cinéma Cours 3 du 24/11/1981 - 2 transcription* : Claire Pano. Disponível em http://www2.univ-paris8.fr/deleuze/article.php3?id_article=82 Acesso em 13/01/2013
- _____. **Review of Gilbert Simondon's L'individu et sa genese physico-biologique** (1966) *PII* 12 (2001), 43-49.
- _____. **A dobra: Leibniz e o Barroco**. Campinas: Papyrus, 1991
- _____. **Bergsonismo**. São Paulo: Editora 34, 1999
- DERRIDA, Jacques. **Pensar em não ver: escritos sobre as artes do visível**. Florianópolis, Ed. Ufsc, 2012

EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed. , 2002

_____. **O sentido do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed. , 2002

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia, São Paulo : EDITORA HUCITEC, 1985

FOUCAULT, Michel. **Des espaces autres** (conférence au Cercle d'études architecturales, 14 mars 1967), in Architecture, Mouvement, Continuité, n°5, octobre 1984, pp. 46-49

LIRA, Julio Cesar Fernandes. **Dispositivos para improvisação da imagem em movimento**: aproximações aos processos e redes criativas de cinemas ao vivo no Brasil Disponível em <https://www.dropbox.com/s/tpeghzr5ajut0ti/Preprocessos%20e%20redes%20criativas%20de%20cinema%20ao%20vivo%20-%20julio%20lira.pdf> . Acesso em 15/04/2013

NOBREGA, Carlos Augusto. **Art and Technology: coherence, connectedness, and the integrative field**. A thesis submitted to the University of Plymouth in partial fulfilment for the degree of Doctor of Philosophy. School of Art & Media Faculty of Arts. Plymouth, 2009

MANOVICH, Lev. **Database as a symbolic form**. Cambridge: MIT Press, 2001. Disponível em: <<http://www.manovich.net/>>. Acesso em: 12/02/2013

MASSUMI, Brian. **URBAN APPOINTMENT** : A Possible Rendez-Vous With the City - from Making Art of Databases, ed. Joke Brouwer and Arjen Mulder (Rotterdam: V2 Organisatie/Dutch Architecture Institute, 2003), p. 28-55

MATURANA, Humberto. **Cognição, Ciência e Vida Cotidiana**, Belo Horizonte: UFMG, 2001

PLAZA, Julio. **Arte e interatividade**: autor-obra-recepção. In: REVISTA ARS, n° 2, ano 1. São Paulo: Departamento de Artes Plásticas da ECA/USP, 2003. p. 09-29

ROSENBLUETH, Arturo ; WIENER, Norbert; BIGELOW, Julian. **Behavior, Purpose and Teleology**. Philosophy of Science, Volume 10, Issue 1 (Jan., 1943)

SEAMAN, Bill. **Recombinant Poetics and the Database Aesthetic**. Disponível em: <http://projects.visualstudies.duke.edu/billseaman/pdf/databaseAesthetics.pdf> Acesso em 02/02/2013.

SIMONDON. Gilles. **Du mode d'existence des objets techniques**. Paris: Aubier, 2008 [1958], Tradução por Pedro Peixoto Ferreira (tradução) e Christian Pierre Kasper (revisão). Disponível em <http://cteme.wordpress.com/publicacoes/do-modo-de-existencia-dos-objetos-tecnicos-simondon-1958/> Acesso em 04/03/2013

VARELA, Francisco; MATURANA, Humberto. **De Máquinas y Seres Vivos**: Una teoría sobre la organización biológica. Santiago de Chile: Editorial Universitária, 1973

Paola Barreto

Artista pesquisadora, vive e trabalha no Rio de Janeiro. Seus trabalhos desdobram-se entre cinema, vídeo instalação e intervenção urbana, explorando as fronteiras entre acaso e controle na criação de poéticas que problematizam a relação entre corpo, espaço e imagem.