

O chip e o caleidoscópio. Reflexões sobre a(s) narrat(m)idade(s) no cinema. Leão (2007),
São Paulo: E7 Senac, 2007

Teoria narrada:
projeção múltipla e
narracão múltipla
(passado e futuro)* (2007)

PETER WEIBEL

1.371-372

Publicação originalmente em: Martin Reiser &
Andrea Zapp, *New Screen Media: Cinema, Art
and the Reinvention of Narrative* (Karlsruhe/
Londres: ZKM/British Film Institute, 2002).
Tradução de Luís Carlos Borges.

A explosão subversiva que sacudiu o código cinematográfico durante a década de 1960 afetou todos os parâmetros técnicos e materiais do cinema.

Experimentos materiais

O caráter material do cinema foi analisado por artistas que, em vez de exporem o celulóide, arranharam-no (George Landow, *Film In Which There Appear Sprocket Holes, Edge Lettering, Dirt Particles, etc.*, 1965-1966; Wilhelm & Birgit Hein, *Rohfilm*, 1968), perfuraram-no com um furador (Dieter Roth, 1965), pintaram-no (Harry Smith usou material de filme 35 mm, processando-o com graxa, tinta, fita adesiva e spray, 1947), cobriram-no com digitais (Peter Weibel, *Fingerprint*, 1967) ou colaram mariposas a ele (Stan Brakhage, *Mothlight*, 1963, no qual asas de mariposas e folhas foram fixadas entre camadas de fita perfuradas e projetadas). Molduras vazias, filme preto e material superexposto também foram usados.

Ao mesmo tempo, os recursos técnicos do cinema, da câmera ao projetor, foram desmontados, remontados, aumentados e usados de maneiras inteiramente novas. Houve filmes sem câmera, para os quais celulóide não processado, também conhecido como película limpa, foi inserido

no projetor (Nam June Paik, *Zen for Film*, 1962), e filmes sem película, nos quais Kosugi, para citar um exemplo, focalizava a luz de um projetor sem película contra uma tela de papel, tirando pedaços da tela a partir do meio até não restar mais nada dela (*Film nº 4*, 1965). Em outras obras, o raio de luz foi substituído por um pedaço de corda esticada (Peter Weibel, *Lichtseil*, 1973), a tela convencional por cortinas de vapor, água corrente (Robert Whitman, *Shower*, 1964) e superfícies dos corpos humanos (em *Prune Flat*, 1965, Robert Whitman projetou um filme sobre o corpo de uma garota com roupa branca e o filme a mostrava tirando a mesma roupa; em *Exploding Plastic Inevitable*, de Andy Warhol e Jud Yalkut, 1966, o filme era projetado sobre pessoas do público, dançando ao som de *Velvet Underground*).

Experimentos com telas múltiplas

Muitos cineastas realizaram experimentos radicais com a própria tela. Ela foi explodida e multiplicada, tanto pela divisão em imagens múltiplas, técnicas de divisão da tela como pela colocação de telas em diferentes paredes. Portanto, as projeções múltiplas ocupavam o primeiro plano de uma cultura visual decidida a libertar-se do conceito convencional da pintura, das restrições técnicas e materiais da tecnologia de produção de imagem e dos determinantes repressivos dos códigos sociais. Um exemplo digno de nota é *Chelsea Girls*, de Andy Warhol (1967), uma mistura de técnicas de tela dividida e projeção múltipla, na qual alguns atores discutem suas vidas incomuns a partir de perspectivas múltiplas e em vários níveis diferentes ao mesmo tempo. Da mesma maneira que alguns pintores fatiavam suas telas (Lucio Fontana) ou usavam o corpo humano como tela (o *actionismo vienense*)⁷ em busca de rotas de fuga ao quadro, os cineastas, no mesmo período, também se envolviam em uma busca

⁷ Vienna Actionism, movimento da década de 1960 em Viena que radicalizou as idéias da *action painting*, utilizando o corpo em performances. Entre seus artistas estavam Otto Muehl, Rudolf Schwarzkogler, Hermann Nitsch e Gunther Brus. (N. da O.)

por novas maneiras de escapar aos limites da película filmada. Houve projeções monumentais feitas a partir de veículos em movimento sobre fachadas de edifícios (Imi Knoebel, *Projektion X*, 1972), pessoas dançando, florestas e campos, o interior e exterior curvos das abóbadas geodésicas, bolas de plástico, mangueiras, etc.

Essas técnicas de projeção móvel ou que usam a tela como a janela de um veículo em movimento foram adotadas também nas práticas visuais contemporâneas. *Crossings* (1995), de Stacey Spiegel e Rodney Hoinkes, uma instalação interativa, simula uma viagem de trem entre Paris e Berlim. O espaço físico é transformado no espaço interativo virtual da rede mundial. *Room with a view* (2000), de Michael Bielicky e Bernd Lintermann para o Autostadt Wolfsburg, usa quatro projetores para uma projeção em abóbada perfeita, de 360 graus, com uma tela *touch screen* no centro da abóbada, para a manipulação das imagens projetadas de múltiplas maneiras.

Experimentos de narrativa múltipla

Projeções múltiplas de filmes diferentes lado a lado, um em cima do outro e em todas as direções espaciais representaram mais do que meramente uma invasão do espaço pela imagem visual. Foram também uma expressão de perspectivas narrativas múltiplas. O cineasta Gregory Markopoulos, um mestre pioneiro de cortes rápidos e complexas técnicas de *cross-fading*, publicou um manifesto de novas formas narrativas baseadas em sua técnica de corte na revista *Filmculture*, na década de 1960.

Proponho uma nova forma de narração como combinação da técnica de montagem clássica com um sistema mais abstrato. Esse sistema incorpora o uso de fases fílmicas curtas que evocam imagens de pensamento. Cada fase fílmica compreende uma seleção de imagens específicas similares à unidade harmônica de uma composição musical. As fases fílmicas determinam outras interações entre si; na técnica de montagem clássica, há uma relação constante

com a tomada contínua; em meu sistema abstrato, há um complexo de imagens diferentes que são repetidas.¹

Desde o início, a extensão da tela simples para muitas telas, da projeção única para projeções múltiplas não representou apenas uma expansão de horizontes visuais e uma intensificação avassaladora da experiência visual. Ela sempre foi empregada a serviço de uma nova abordagem da narração. Pela primeira vez, a resposta subjetiva ao mundo não era forçada em um estilo construído, falsamente objetivo, mas apresentada formalmente na mesma maneira difusa e fragmentária em que foi experimentada. Na era das revoltas sociais, drogas de expansão da consciência e visões cósmicas, os ambientes de projeções múltiplas tornaram-se um importante fator na busca por uma nova tecnologia de produção de imagens capaz de articular uma nova percepção do mundo.

Em 1965, Stan VanDerBeek publicou um manifesto justificando os ambientes de projeções múltiplas em tempo real, um tipo de "fluxo de imagens" em que a própria projeção das imagens tornou-se o tema da performance. No mesmo ano, ele exibiu *Feedback nº 1: a Movie Mural*, alcançando o primeiro grande avanço para o cinema de projeções múltiplas. Para concretizar a idéia, ele estabeleceu um *Movie Drome* em Stony Point, Nova York, uma cúpula abobadada, nos moldes das abóbadas geodésicas de Buckminster Fuller. O grupo Usco, associado a Gerd Stern, começou a trabalhar nos shows de multiprojeção na costa leste dos Estados Unidos por volta de 1960 (*We Are All One*, com quatro projetores de 16 mm, dois projetores de 8 mm, quatro projetores em carrossel, etc., 1965). Vários artistas também criaram ambientes de multivisão para a Expo 1967, em Montreal (Roman Kroitor, *Labyrinthe*, 1967, por exemplo), com a intenção de desenvolver novas formas narrativas. Como afirmou Roman Kroitor, "as pessoas [estavam] cansadas do padrão da estrutura de enredo". Francis Thompson, pioneiro na cinematografia de imagens múltiplas em grande escala, apresentou sua obra, *We are Young*, em um arranjo de seis telas na Expo 1967. O pavilhão checo exibiu uma

¹ Gregory Markopoulos, em *Filmculture*, nº 31, inverno de 1963-1964.

enorme tela, na qual 160 slides podiam ser exibidos simultaneamente (tela Diapolyceran). Milton Cohen, a principal figura do grupo Once, de Ann Arbor, Michigan, vinha trabalhando desde 1958 no desenvolvimento de um ambiente para projeções múltiplas com a ajuda de espelhos giratórios e prismas e usando telas móveis retangulares e triangulares, sob o título *Space Theatre*, "para libertar o cinema de sua orientação plana e frontal e apresentá-lo dentro de um ambiente de espaço total".²

John Cage, Lejaren Hiller e Ronald Nameth montaram *HPSCHD, intermedia event* de cinco horas, com 8 mil slides e cem filmes projetados em 48 janelas na Universidade de Illinois em 1969. Entre 1960 e 1967, Robert Whitman fez experiências com telas múltiplas de plástico e papel sobre as quais eram projetados filmes (*The American Moon*, 1960). Em *Tent Happening* (1965), filmes, entre eles uma seqüência filmada através de uma vidraça, que mostra um homem defecando, eram projetados em uma enorme tenda. Começando em 1965, Aldo Tambellini, em *Electromedia Theatre*, trabalhava com projeções múltiplas (*Black Zero*, 1965), nas quais, para citar um exemplo, um gigantesco balão preto surgia do nada, inchava e explodia. Centenas de filmes e slides pintados à mão foram usados. Em 1968, Tambellini organizou *Black Gate*, nas margens do Reno, em Düsseldorf, um evento com projeções em mangueiras e figuras de plástico de Otto Piene que flutuavam no ar, cheias de hélio. Jud Yalkut criou *Dream Reel* para o Floating Theatre, de Yukihisa Isobe, um pára-quedas gigante, seguro por fios de náilon — uma tela esférica portátil para projeções e retroprojeções múltiplas. O grupo Single Wing Turquoise Bird (Peter Mays, Jeff Perkins, o futuro artista de vídeo Michael Scroggins e outros), de Los Angeles, montou shows de luzes para concertos de rock em 1967 e 1968. Patrocinados pelo pintor San Francis, eles, subsequenteemente, conduziram experimentos em um hotel abandonado de Santa Mônica com imagens em mudança constante, de projeções de vídeo a fochos de laser. Em seu *Theatre of Light*, Jackie Cassen e Rudi Stern projetaram imagens múltiplas em cúpulas pneumáticas, cubos de Plexiglas transparente, estruturas poli-hexagonais, superfícies de água,

² Gene Youngblood, *Expanded Cinema* (Nova York: Dutton, 1970), p. 371.

etc., com seus “projetores esculturais” de construção própria, durante o fim da década de 1960. Particularmente impressionante era uma fonte iluminada por uma luz estroboscópica, uma técnica que evocava a impressão de gotas individuais de água em queda, suspensas no ar como cristais.

Experimentos de tempo e espaço

Além da expansão do repertório de técnicas por meio da experimentação com projetores e projeções múltiplas, surgiu outra abordagem, orientada para o material, a expressão visual do novo conceito de realidade, a renúncia às obrigações históricas e a nova experiência de expansão da mente induzida por drogas. Ela envolvia o deslocamento e a distorção dos parâmetros convencionais de espaço e tempo por meio de técnicas para ampliar, desacelerar, retardar e abreviar o tempo. A duração de um filme chegou a 24 horas (Andy Warhol, *Empire State Building*, 1963) ou a um extremo de apenas alguns segundos (Paul Sharits, *Wrist Trick*, dez segundos, 1966). As dilatações de tempo no cinema e na música eram preferidas como meio de expressão não apenas por causa de seus efeitos de expansão da consciência, mas também por razões de composição e forma. O mesmo se aplica a técnicas de corte agressivas e abreviadoras do tempo.

O conteúdo desses filmes de vanguarda e underground, independentes, também se extraviava do terreno familiar do filme industrial em um sentido social. Imagens da esfera pessoal, documentos psicodramáticos de um individualismo excessivo, foram mostrados publicamente, sem censura. Cenas normalmente consideradas tabu foram montadas diante da câmera (Jack Smith, *Flaming Creatures*, 1962-1963, uma orgia de travestis que provocou escândalo mesmo em círculos artísticos da época, mas que se tornou importante fonte de inspiração para o universo de Warhol; Kenneth Anger, *Scorpio Rising*, 1963, que marcava o nascimento dos *Biker Movies* e da modelagem homoerótica de si, *Inauguration of the*

Pleasure Dome, 1966). A ampliação dos parâmetros materiais e técnicos também caminhou de mãos dadas com a dissolução do consenso social.

Experimentos sonoros

Ampliações formais e temáticas do código cinematográfico foram acolhidas com entusiasmo na atmosfera estética e socialmente revolucionária da década de 1960 e, como o rock progressivo, eram apoiadas por um novo público, de jovens. Na verdade, muitos desses filmes underground eram acompanhados por rock (de Grateful Dead a Cream) e música de vanguarda (de John Cage a Terry Riley). A música desempenhou um papel muito mais emancipado nesses filmes do que nos filmes industriais. Nas produções industriais comuns, independentemente do uso de música clássica ou popular, a música serve mais ou menos como fundo sonoro e como dispositivo para controlar o tom e a atmosfera – intensificando ou dissolvendo a tensão dramática. Em muitos filmes de vanguarda, por outro lado, a música e o som têm um efeito determinante sobre a estrutura das imagens, e as imagens são cortadas e compostas em conformidade com os princípios musicais. A função da trilha sonora, o arranjo em série das canções populares existentes e a peça encomendada conhecida como canção-tema, usada para associar certo filme a certo sucesso musical, claramente ilustram a tendência para a exploração e a comercialização industrial de imagens filmicas por meio da ligação com a música. Essa técnica, usar componentes semifabricados em filmes, lembra as técnicas de edificação aceleradas com uso de pré-fabricados, utilizadas na construção industrial em massa. Em vez da construção de concreto e aço, o filme produzido rapidamente e em massa utilizava uma construção de som e música. Em contraste, os filmes de vanguarda da década de 1960 empregavam uma abordagem altamente diferenciada do desenvolvimento de novas relações entre som e imagens visuais.³

³ Michel Chion, *Les musiques electro-acoustiques* (Aix-en-Provence: INA-GRM, 1976); *Le son au cinéma* (Paris: Cahiers du Cinéma, 1985); *L'audiovision* (Paris: Nathan, 1990); e *La musique au cinéma* (Paris: Fayard, 1995).

O cinema expandido e o novo vídeo

Várias galerias de vanguarda promoveram refinamentos e desenvolvimentos analíticos que iam de filmes estruturalistas a instalações fílmicas espaciais durante a década de 1970. Esse período também testemunhou o surgimento da arte de vídeo, com instalações de circuito fechado, orientadas para o observador, que antecipavam as instalações computadorizadas interativas relativas ao usuário e as instalações com tempo atrasado,⁷ que deram continuidade às experimentações do cinema expandido. O ressurgimento da pintura figurativa, induzido pelo mercado, na década de 1980, colocou um fim abrupto ao desenvolvimento de formas cinemáticas expandidas e da videoarte. Amplos segmentos da cultura visual foram afetados por uma amnésia tão escandalosa quanto total, pela qual foram responsáveis não apenas o mercado, mas a historiografia da arte institucional, vergada sob o poder do mercado. Visto a partir dessa perspectiva, o abraço e o ressurgimento triunfantes das tendências do cinema expandido da década de 1960 pela geração do vídeo da década de 1990 são ainda mais espantosos e recompensadores.

Essa geração segue menos o exemplo das conquistas progressivas dos artistas da videoarte da década de 1980, já que a arte destes era subordinada à escultura e à pintura de seu tempo. Portanto, ao buscar o desenvolvimento de uma linguagem específica baseada no vídeo, a arte de vídeo da década de 1990 concentra-se deliberadamente na expansão de tecnologias de imagem e da consciência social da década de 1960. Encontramos indícios surpreendentes de paralelos, que às vezes se estendem aos menores detalhes, não apenas em estilo e técnica, mas também em conteúdo e motivo. A maior parte da videoarte da década de 1990 também foi moldada por um interesse intenso na projeção múltipla e pela nova abordagem da narração de perspectivas múltiplas que a acompanha. Muitos representantes da geração do vídeo da década de 1990, entre eles artistas como Jordon Crandall, Julia Scher, Steve McQueen, Jane e Louise Wilson, Douglas Gordon, Stan Douglas, Johan Grimont, e

⁷ Com *delay*. (N. da O.)

Pierre Huyghe, Marijke van Warmerdam, Ann-Sofi Siden, Grazia Toderi e Aeronaut Mike, agora trabalham no contexto de uma desconstrução do “aparelho” técnico delineado aqui. Muitos artistas do computador da década de 1990, entre eles Blast Theory, Jeffrey Shaw, Perry Hoberman, Peter Weibel, e outros, também retomaram as tendências e tecnologias do cinema expandido da década de 1960. Em uma série de instalações computadorizadas interativas como *On Justifying the Hypothetical Nature of Art and the Non-Identicality within the Object World* (1992) ou *Curtain of Lascaux* (1995-1996), Peter Weibel renderizou vários mundos virtuais, onde o observador tinha um papel decisivo, derivado de suas instalações de circuitos fechados de vídeo de fins da década de 1960 e início da década de 1970. O observador tornava-se parte do sistema que observava, articulando o sistema de imagens de imersão, e mudava o comportamento e o conteúdo da imagem por meio de suas ações. *Desert Rain* (1999) do grupo britânico Blast Theory enviava seis visitantes em missão a um ambiente virtual de seis salas. A projeção de mundos virtuais ocorria em uma cortina feita de água caindo. Cada visitante tinha trinta minutos para completar sua missão com a ajuda da comunicação com os outros cinco ambientes virtuais e seus habitantes. Contudo, os videoartistas da década de 1990 promoveram a desconstrução do código cinematográfico de uma maneira muito mais controlada, menos subjetiva, aplicando estratégias que também são mais metódicas e mais intimamente orientadas para questões sociais do que as da década de 1960. Na arte de vídeo da década de 1990, os experimentos com projeções múltiplas são empregados primariamente a serviço de uma nova abordagem da narrativa. Projeções de vídeos e slides em objetos inusitados são usadas por artistas que vão de Tony Oursler a Honore d'O. Projeções em duas ou mais telas são encontradas no trabalho de artistas como Pipilotti Rist e Sam Taylor-Wood, Burt Barr e Marcel Odenbach, Eija-Liisa Ahtila e Shirin Neshat, Samir e Doug Aitken, Dryden Goodwin, Heike Baranowsky e Monika Oechsler. As técnicas de tela dividida são traços característicos da arte de Karin Westerlund e Samir. Ambientes com monitores múltiplos são empregados por Ute Friederike Jürß e Mary Lucier.

Monitores múltiplos, projeções múltiplas e narração com perspectivas múltiplas

Essas projeções múltiplas tiram proveito das oportunidades oferecidas pela perspectiva múltipla para um afastamento das formas conhecidas de examinar o comportamento social. Em três telas com projeção alternada, *High Anxieties*, de Monika Oechsler, de 1998, mostra como a construção da identidade feminina inicia na infância e ilustra como amigas da mesma idade controlam a formação do indivíduo como agente da sociedade. A perspectiva cinematográfica mutável lembra-nos códigos cinematográficos conhecidos de dramas de tribunal, envolvendo promotores, advogados de defesa, vítimas e réus. Realçada pelas possibilidades oferecidas pela projeção tripla e pela perspectiva múltipla, obtidas por meio dessa técnica de montagem formal, essa nova perspectiva intensifica a violência oculta inerente à socialização do indivíduo. De maneira similar, a projeção tripla em *Today/Tanaan*, de Eija-Liisa Ahtila, de 1996-1997, realça enormemente as possibilidades de ligação complexa de elementos de imagem e texto, independentemente da perspectiva do narrador. Apenas raramente os textos correspondem aos rostos e gêneros. Os textos e as imagens não se identificam mutuamente; em vez disso, distinguem-se, flutuando lado a lado e formando ilhas móveis, nós em uma rede de relações múltiplas que o próprio observador deve criar. Cadeias de signos flutuando livremente, imagens ou textos, entrelaçam-se para formar um universo sem centro. Contudo, seu cerne abriga a catástrofe de um acidente fatal que evidentemente erradicou toda possibilidade de narrativa coerente e linear. Apenas fragmentos díspares da memória são apresentados, de maneira estranhamente objetiva, pela passiva *Networked Subjects* (Elisabeth Bronfen, 1998). A história da catástrofe não segue mais a trilha linear do pensamento racional; em vez disso, a essência irracional da catástrofe é liberada (de censura) por narrativas de trajetórias desordenadas, centrífugas, em perspectiva múltipla. Apenas dessa maneira, a catástrofe pode ser experimentada como tal – por meio da recusa dos elementos de imagem e texto de fundirem-se e ajustarem-se. Estruturas narrativas desse tipo, que empregam o caráter irracional do

sonho e da psique humana como elementos de enredo, revelam claramente associações com os primeiros filmes de Ingmar Bergmann (*Morangos silvestres*, 1957, por exemplo). A obra *Augentauschen* (1993) (Troca de olhos), de Heiner Blum, investiga as relações entre fotografias e rostos. O CD-ROM interativo *Troubles with Sex. Theory & History* (1997), de Marina Grzinic e Aina Smid analisa relações aleatórias, combinatórias e recombinatórias entre imagens e texto, com base em uma seleção de trabalhos de Grzinic e Smid do período entre 1992 e 1997.

Shirin Neshat apresenta a oposição binária de homem e mulher em uma sociedade patriarcal em duas telas posicionadas frente a frente. A mulher tem voz, mas não tem palavras nem ouvidos. Ela tem apenas o som e sua capacidade de gritar. O homem possui as palavras, a cultura da linguagem e um público que o recompensa com aplausos frenéticos no final. A exclusão da mulher na construção da civilização e da sociedade não pode ser ilustrada mais vividamente do que na justaposição binária de projetores e posições. O recurso da sinédoque (usado aqui na representação da violência inerente às questões de gênero e à política da identidade) é típico de muitos dos melhores trabalhos de videoarte, que lidam de maneira metodológico-analítica com os mecanismos de poder erradicados do código social em oposição às abordagens predominantemente subjetivas do novo cinema americano da década de 1960. A sociedade moderna oferece ao sujeito real vários modelos de comportamento e possibilidades de diferentes papéis.

Em uma escala de possibilidades múltiplas definidas pela indústria cultural na mídia, que vai de filmes populares à ópera intelectualizada, de revistas reluzentes à televisão barata, o sujeito pode fazer sua escolha e posicionar-se, contanto que possa suportar a pressão do código social respectivo. Essa relação entre o sujeito como possibilidade real e a opção de sujeito imaginário é expressa como sinédoque em *Killing Time*, de Sam Taylor-Wood, de 1994. Como vários outros artistas, Taylor-Wood trabalha com “som encontrado”. De maneira muito interessante, seu trabalho confirma a teoria da dominância da estrutura musical como determinante na estrutura narrativa. Não é a imagem visual, mas o som que dita o comportamento dos atores. As quatro pessoas exibidas nas

projeções quádruplas escutam *Electra*, de Richard Strauss, esperando deixas para as participações vocais que lhes são atribuídas. Como o trabalho de Shirin Neshat, a seqüência fílmica é uma sinédoque para uma série de papéis (sociais) disponíveis e o papel da voz na sociedade.⁴ O teatro do som propõe conceitos para o teatro das posições do sujeito. Em comparação, Pipilotti Rist tende antes para a estrutura de componentes pré-fabricados em seu trabalho. Ela usa música pré-gravada, ilustrada com suas imagens, ou a música ilustra suas imagens, segundo esquemas codificados do tipo que vemos na MTV. Ela continua nos códigos de opção de cena e da narrativa industrial prescrita e aceita pela sociedade. Encontramos uma adaptação similarmente interessante da relação entre som e imagem no nível narrativo, já que lembrar é uma das funções da narrativa, em *A Capella Portraits*, de Ute Friederike Jürß.

Imagem e som encontrados, experimentos fílmicos encontrados

Assim como os artistas da década de 1960 fizeram uso de “imagens encontradas” e “cenas encontradas” (George Landow e outros), artistas contemporâneos de vídeo e cinema, como Douglas Gordon, Marcel Odenbach e Martin Arnold também empregam material encontrado. Perry Hoberman, em seu trabalho de CD-ROM interativo *The Sub-Division of the Electric Light* (1996), usa slides e filmes de 8 mm encontrados e instrumentos de projeção velhos. Erkki Huhtamo usa uma seleção de cenas de espetáculos de *vaudeville* encontradas, a maior parte reproduzida por computador para imitar, em uma plataforma de simulação, um passeio em veículos virtuais pelos mais interessantes aparatos da história

⁴ Kaja Silverman, *The Accoustic Mirror: the Female Voice in Psychoanalysis and Cinema* (Bloomington: Indiana University Press, 1988).

Vaudeville foi uma espécie de teatro de variedades que utilizava imagens em movimento, um tipo de entretenimento bastante popular nos Estados Unidos entre os anos 1880 e 1920. Os espetáculos de *vaudeville* misturavam canto, dança, malabarismo e leitura, entre outros tipos de performances. A maioria dos artistas do rádio e cinema da época atuou em *vaudevilles* (W. C. Fields, Buster Keaton e os Irmãos Marx, por exemplo). (N. da O.)

do cinema em *The Ride of Your Life* (1998). George LeGrady, no trabalho interativo em CD-ROM *Slippery Traces* (1996), usa cerca de duzentos cartões-postais para uma narrativa não-linear construída a partir de um algoritmo, navegando através de um banco de dados. Martin Arnold desconstrói suas tomadas encontradas ao extremo, para tornar estruturas semânticas ocultas visíveis por meio da repetição. As tomadas encontradas são remontadas, de forma repetida, parcialmente refilmadas e visualmente alienadas de sua totalidade. O uso de filme encontrado é parte de uma estratégia geral de reflexão e apropriação midiática. Quando Marcel Odenbach, Gabriele Leidloff, Samir, Isabell Heimerdinger, Andrea Bowers, Burt Barr, Pierre Huyghe e Douglas Gordon aludem a filmes conhecidos, entre eles clássicos como *From Here to Eternity* (Fred Zinnemann, 1953) e *O poderoso chefão* (Francis Ford Coppola, 1972) ou a imagens televisivas populares, de líderes de torcida (Andrea Bowers, *Touch of Class*, 1998), a cenas do funeral de Lady Di (Gabriele Leidloff, *Moving Visual Object*, 1997), então, o que temos são observações de segunda ordem orientadas para as mídias, nas quais a cultura visual como um todo é exposta como um *readymade* para análise. Conseqüentemente, a observação do mundo dá lugar à observação da comunicação. O caráter inconsciente do código visual torna-se evidente em um tipo de leitura sintomática.

Nas instalações de Doug Aitken com telas múltiplas, o universo narrativo é decomposto em quadros fílmicos individuais e autônomos e séries de efeitos do tipo familiar aos espectadores habituados com técnicas do videoclipe: tomadas detalhadas, movimento esmaecido, modificações técnicas conseguidas com a câmera, o processamento digital da imagem, short cuts e tempo expandido. A narração não apenas é rompida espacialmente por meio da projeção em telas múltiplas, mas também em termos cronológicos.

Deslocamentos e distorções dos parâmetros convencionais de espaço e tempo desempenham um papel significativo na nova narrativa. Como na década de 1960, esses experimentos com o tempo enfatizam o tempo tecnológico da ordem cinemática em oposição ao tempo da vida. O foco está antes no tempo artificial que no “tempo redescoberto”, em constru-

ções temporais como sintomas visuais de uma realidade construída, completamente artificial. Em sua projeção tripla de 1998, *L'Ellipse*, com Bruno Ganz, Pierre Huyghe ilustra a diferença entre o tempo industrial (o uso do tempo no filme industrial) e o tempo pessoal (o uso do tempo no próprio filme de Pierre Huyghe). Pierre Huyghe usa cenas prontas ou filme encontrado, o filme como obra de arte *readymade*, que ele desconstrói ao submeter à manipulação cronológica: quando Bruno Ganz está ausente no filme industrial, a projeção do filme de Pierre Huyghe começa e interrompe a projeção.⁴ Huyghe brinca com a técnica cinematográfica de fazer o corte de uma cena para outra suprimindo o tempo e o espaço intermediários, técnica essa chamada “elíptica”. Douglas Gordon submete os filmes industriais a manipulações temporais similares. Ele também trabalha com filmes (de *Psicose*, 1963, de Hitchcock, a *Searchers*, 1956, de Ford), expandindo-os para 24 horas e cinco anos, respectivamente.

Narração rizomática reversível

O universo narrativo torna-se reversível e não reflete mais a psicologia de causa e efeito. As repetições, a suspensão do tempo linear e a assincronia espacial explodem a cronologia clássica. As telas múltiplas funcionam como campos nos quais as cenas são representadas a partir de uma perspectiva múltipla, cujo fio narrativo foi rompido. A acusação antes dirigida à nova música, de que haviam cortado o vínculo com o ouvinte, já que o ouvinte não podia mais reconstruir nem reconhecer os princípios da composição, agora pode ser aplicada sem reservas às técnicas narrativas avançadas da videoarte contemporânea. Elas romperam o vínculo com o espectador, que não consegue mais distinguir a estrutura narrativa. A linearidade e a cronologia como parâmetros clássicos da narrativa caem, vítimas de uma perspectiva múltipla projetada em telas múltiplas. Abordagens assíncronas, não-lineares, não cronológicas,

⁴ O filme industrial mencionado é *O amigo americano*, de Wim Wenders, de 1977. (N. da O.)

aparentemente ilógicas, paralelas, narrativas múltiplas a partir de perspectivas múltiplas projetadas em telas múltiplas, são as metas. Esses processos narrativos que compreendem um “enredo multiforme” foram desenvolvidos em conexão com e orientados para as estruturas comunicativas rizomáticas como o hipertexto, a “indexação associativa” (Vannevar Bush, *As We May Think*, 1945), os “domínios de múltiplos usuários” (MUDs), baseados no texto, e outras técnicas digitais de narração literária.⁵ A definição de Gilles Deleuze do rizoma como uma rede na qual todo ponto pode ser ligado a qualquer outro ponto é uma descrição precisa da comunicação no ambiente de múltiplos usuários da rede mundial e os sistemas de imagem e texto alusivos e abertos derivados dela. Esses sistemas narrativos têm certo caráter algorítmico. Já em 1928, Vladimir Propp demonstrou, em seu famoso estudo, *A morfologia dos contos de fadas*, que os 450 contos de fadas que ele analisou podiam ser reduzidos a 25 funções e acontecimentos narrativos básicos ou morfemas narrativos. Esses 25 morfemas formam um tipo de algoritmo, que gera uma série de novos enredos por meio de novas combinações. Com suas técnicas narrativas audiovisuais, a videoarte contemporânea decompõe formas holísticas em seus componentes morfológicos básicos. Estes, então, são remontados com o uso dos métodos múltiplos descritos acima. Essas novas técnicas narrativas expressam claramente a complexidade dos sistemas sociais. A crise da representação, que a pintura evitou durante a década de 1980 ao recorrer a uma repetição restauradora de condições figurativas e expressivas históricas, está sendo superada na videoarte com o surgimento de condições narrativas antecipadas pelas vanguardas históricas da literatura, do teatro e da música: do grupo francês Oulipo ao Grupo de Viena. A instalação interativa *Passage Sets/One Pulls Pivots at the Tip of the Tongue* (1994-1995), de Bill Seaman, refere-se às técnicas de escrita automática dos surrealistas, mas executadas por um algoritmo de acesso aleatório. Textos e imagens são interligados, dessa maneira, em combinações aleatórias. A instalação interativa *Tafel* (quadro-negro), 1993, de Frank Fietzek, um monitor em movimento

⁵ Walter Grond, *Der Erzähler und der Cyberspace* (Innsbruck: Haymon, 1999).

diante de um grande quadro-negro, revela palavras ocultas como em um palimpsesto.

O afastamento da narrativa pela abstração levou à rejeição da narrativa como um fenômeno histórico obsoleto. Esse ditame modernista de reconhecer apenas o puramente visual e banir o verbal foi derrubado pelo pós-modernismo em favor de uma orientação discursiva mais intensa. Portanto, mesmo a linguagem visual pós-moderna da arte contemporânea, quanto mais faz uso das técnicas de narrativas de vanguarda, mais discursiva se torna. Ao contrário da tecnicamente trabalhosa arte do filme, a contemporânea tecnologia de vídeo permite o controle mais completo dos recursos cinematográficos e, portanto, promove um desenvolvimento mais estável do código cinematográfico. A vantagem da tecnologia de vídeo de hoje sobre a tecnologia do filme de ontem encontra-se na logística aperfeiçoada de seu repertório técnico. O que antes era virtualmente impossível e também suscetível de problemas agora é muito mais fácil de concretizar e inteiramente seguro. Graças a essa estabilidade técnica, as possibilidades para as novas técnicas narrativas baseadas em projeções de telas múltiplas grandes, talvez a característica mais notável da videoarte contemporânea, agora podem ser exploradas mais amplamente pela primeira vez. E, portanto, a videoarte de hoje retomou o legado do cinema de vanguarda da década de 1960 e desenvolveu mais um passo no universo do código cinematográfico.

Futuras des/construções de imagens

A tecnologia artificial em uso até agora para criar uma imagem que represente a realidade imitou a tecnologia de um aparato natural, o olho. O passo decisivo em uma representação mais próxima da realidade foi a possibilidade de imitar o movimento com imagens. Isso fundamentou a transformação de pintura e fotografia em cinema, como uma tecnologia *trompe l'oeuil* para simular movimento com a ajuda de uma engenhosa tecnologia inventada no fim do século XIX, mas padronizada e compatibilizada para o uso em massa no início do século XX. O desenvolvimento

seguinte no progresso da tecnologia de imagens foi o passo da simulação do movimento, motion picture, para a simulação de uma imagem como sistema vivo, a imagem viável. O computador permitiu a armazenagem de informações como configuração eletrônica. A informação não era mais trancada magnética ou quimicamente como no caso do videoteipe ou da tira de película. A virtualidade da armazenagem de informação libertou a informação e tornou-a variável. A imagem tornou-se um campo de imagem, seus pixels tornaram-se variáveis, que podiam ser alteradas em qualquer tempo e em tempo real. Isso causou a variabilidade do conteúdo da imagem. A criação de uma tecnologia de interface entre observador e técnica de imagens possibilitou ao observador, até certo ponto, controlar, por meio de seu comportamento, o comportamento da imagem. O campo de imagem tornou-se um sistema de imagem que reagia ao movimento do observador. A imagem em movimento e o observador em movimento rumavam para uma nova síntese de imagem e observador: a imagem interativa, a mais radical transformação da imagem desde o seu nascimento. Como os sistemas artificiais, que se comportam de maneira similarmente reativa como os sistemas vivos, foram chamados de "viáveis" pela filosofia construtivista, os novos sistemas de imagens também podem ser legitimamente chamados de "viáveis". A viabilidade do comportamento da imagem transforma a imagem em movimento em uma imagem viva. Portanto, o computador é um meio decisivo para a simulação perfeita da realidade. A instalação interativa baseada em computador, *Sonomorphis* (1998), de Bernd Linterman e Torsten Belschner simula os códigos da evolução, dando ao espectador a oportunidade de criar novas espécies segundo os algoritmos de recombinação e de mutação construídos sobre seis organismos opcionais oferecidos.

Dessas revoluções da tecnologia de imagens decorre a tese da desconstrução técnica e social da imagem. Para essa desconstrução do dispositivo técnico da imagem, o artista pode solicitar a ajuda de uma revolução de materiais, que possibilita uma nova física da imagem. O importante papel do índice e da marca na arte moderna, especialmente a partir da década de 1960, já como resultado de uma pesquisa artística baseada nos materiais, indica que, a imagem indexical, que é definida por meio de

uma relação material e física entre signo e objeto (por exemplo, fumaça e fogo), como imagem pós-digital, substituirá o mundo ilusório das simulações tridimensionais baseadas em computador, que, no momento, estão no seu auge. A imagem indexical é o início de uma nova cultura de materialidade da imagem. A instalação interativa *The Winds that Wash the Seas* (1994-1995), de Chris Dodge, permite ao observador soprar contra a tela do monitor. A direção e a força do sopro mudam a imagem. Um segundo observador pode interagir movendo a mão na água. Ambos os observadores estão transformando a imagem. A obra interativa em CD-ROM, *Impalpability* (1998), de Masaki Fujihata, também tem um caráter indexical, quando a mão humana que manipula o mouse mostra na tela, novamente, close-ups de mão humana. Essa nova cultura de materialidade será especialmente marcada pela transição da tecnologia do elétron para a tecnologia do fóton. Essa transição é sustentada por três etapas no desenvolvimento do computador. A era mainframe da computação viu o uso, por muitas pessoas, de um computador do tamanho de uma sala. Na era PC da computação, uma pessoa usava o computador; daí o termo computador pessoal. Na futura era da tecnologia calma e da computação ubíqua, uma pessoa carregará e usará uma porção de microcomputadores.

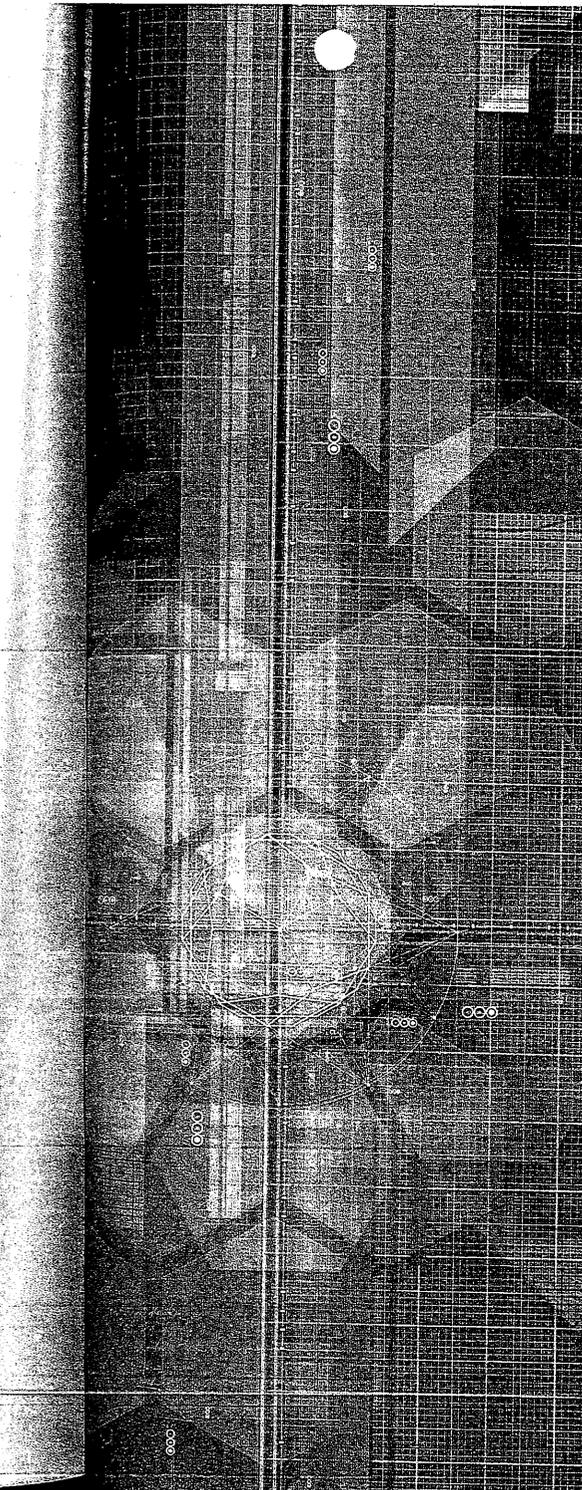
Computadores quânticos substituirão os computadores eletrônicos no futuro. Essa nova tecnologia do computador capacitará o desenvolvimento do código cinematográfico a partir de uma relação 1:1 (1 espectador - 1 filme - 1 espaço - 1 tempo) para um ambiente virtual distribuído de usuários múltiplos (x espectadores - x filmes - x espaços - x tempos). Nessa realidade virtual dispersada, cem espectadores vão atuar não apenas na frente da tela, mas atrás dela também. A tecnologia da internet já serve como nova etapa para a comunicação visual. Mundos reais e simulados tornam-se modelos, entre os quais ocorrem ligações e transformações variáveis e que se tornam similares (ver *The Motion Picture Matrix*, 1999). Assim como o século XX padronizou e normalizou e, portanto, transformou em indústria de massa as invenções da tecnologia de imagens do século XIX, o século XXI tem de transformar a tecnologia de imagens avançada do século XX, a tecnologia de realidade virtual interativa baseada no computador ou na rede, em uma tecnologia compa-

tível com a massa. A tecnologia de realidade virtual de hoje lembra-nos muito o nascimento do cinema, no século XIX, que foi caracterizado pela recepção singular. Tomar como exemplo o fenacístoscópio permite que compreendamos o princípio da recepção singular: 1 pessoa vê 1 filme em 1 lugar em 1 tempo. A projeção tornou possível uma percepção simultânea coletiva: x pessoas vêem 1 filme em 1 lugar em 1 tempo. A televisão ocasionou uma percepção não local: x pessoas vêem 1 filme em x lugares em 1 tempo. O vídeo e o CD-ROM permitem a percepção singular ou a coletiva, simultânea e não simultânea: $x/1$ pessoa(s) vê $x/1$ filme(s) em $x/1$ lugar(es) em $x/1$ tempo(s). A imagem digital do fim do século XX volta a ser fragmento. O display montado na cabeça dos sistemas de RV [Realidade Virtual] novamente tem a recepção singular, como o cinema do século XIX: 1 pessoa vê 1 filme em 1 lugar em 1 tempo. Se a tecnologia de RV quer sobreviver, tem de apropriar-se das formas de percepção que já conhecemos na televisão, nos rádios, discos, CDs, no cinema, etc.: recepção coletiva, não simultânea, não local. *Nuzzle Afar* (1998), de Masaki Fujihata, é uma das primeiras instalações de rede onde observadores em dois lugares distantes podem interagir em um espaço virtual comum, abraçando o mundo dos jogos on-line.

A teletecnologia de som que conhecemos nos telefones celulares (comparar com a computação ubíqua vestível) fornece a música do futuro, que vai arrebatar também a teletecnologia da imagem. Por meio das tecnologias de imagem do futuro, tal como as esbocei, qualquer um conseguirá ver qualquer filme em qualquer lugar em qualquer tempo: x pessoas vêem x filmes em x lugares em x tempos. Qualquer pessoa, em qualquer lugar, em qualquer tempo é a fórmula para a tecnologia digital do futuro. A idéia decisiva nisso, porém, é que, com essa forma de interação coletiva (em vez da tecnologia de interface apenas individual de agora), o observador torna-se um observador interno do mundo. Ele não permanece observador externo como no cinema, mas, como observador interno, participará dos mundos de imagem e, com isso, vai modificá-los. Sua entrada no mundo de imagens provocará reações no sentido do modelo covariante, não apenas em múltiplos mundos de imagem paralelos, mas também no mundo real. A relação entre mundo de imagem e realidade

será múltipla e reversível. O próprio observador torna-se a interface entre um mundo virtual artificial e o mundo real. Os acontecimentos no mundo real, controlados pelo observador interno, afetarão o mundo virtual e os acontecimentos no mundo virtual, também controlados por ele, afetarão o mundo real e mundos virtuais paralelos.

O observador faz o corte de uma narração para outra. A instalação substitui o corte clássico por um narrador. Em vez da narração linear, usuários múltiplos criarão narrações múltiplas instantâneas. As interações do observador com o mundo de imagens irão tornar-se bidirecionais. Uma causa no mundo real terá um efeito no mundo virtual e, inversamente, uma causa no mundo virtual terá um efeito em outro mundo virtual paralelo ou no mundo real. As interações controladas pelo observador entre mundos reais e virtuais e entre diferentes mundos virtuais paralelos nas instalações baseadas no computador ou na rede capacitam o espectador a ser o novo autor, o novo câmera, o novo editor, o novo narrador. O observador será o narrador nas instalações multimídia do futuro. Isso pode acontecer localmente ou ser controlado remotamente por meio da rede. Os observadores criam, por meio de sua navegação, novas formas de narrativa em instalações baseadas na rede ou no computador.



O cinema digitalmente expandido: o cinema depois do filme

JEFFREY SHAW

Publicado originalmente em Martin Reiser & Andrea Zapp, *New Screen Media: Cinema, Art and the Reinvention of Narrative* (Karlsruhe/Londres: ZKM/British Film Institute, 2002).
Tradução de Luís Carlos Borges.