

OUTROS MODOS DE RELAÇÃO COM A IMAGEM PROJETADA: DO PLANO DA TELA PARA O ESPAÇO

Ellen de Medeiros Nunes.¹ ECA-USP. ellennunes@gmail.com

RESUMO: O ensaio é voltado à reflexão da migração do dispositivo cinema para os espaços da arte, com o objetivo de observar as modificações ocorridas nesse dispositivo, focando a relação entre projetor/ imagem projetada/ arquitetura do espaço expositivo/ corpo do espectador. Pressupõe-se aqui que o cinema expandido antecipa muitas das problemáticas que norteiam a produção norte americana da década de 1960 e 1970. Este momento marca a passagem da escultura moderna para a contemporânea, que, sob a influência do minimalismo, abstracionismo e arte conceitual, quebra os cânones sob os quais a escultura moderna se assentava e funda novas relações espaciais. Essa apuração se dá por meio da leitura de “Between the black box and the white cube” de Andrew V. Uroskie, “Modern sculpture reader” organizado por John Wood, David Hulks e Alex Potts, “Language of new media” de Lev Manovich, “A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual” de Edmond Couchot, “O complexo arte-arquitetura” de Hal Foster, “A escultura no campo ampliado” e “Passages” de Rosalind Krauss, “No interior do cubo branco: a ideologia do espaço da arte” de Brian O’Doherty, “Esculpindo o espaço” de Agnaldo Farias, “The experience machine: Stan VanDerBeek’s movie drome and the expanded cinema” de Gloria Sutton e “Between the black box and the white cube” de Andrew V. Uroskie. Para demonstrar esta hipótese trago a obra “Line describing a cone” de Anthony McCall, “Shutter interface” de Paul Sharits e “Movie drome” de Stan VanDerBeek. Todas as obras foram estudadas a partir de textos escritos pelos próprios artistas.

Palavras-chave: arte contemporânea; arquitetura; cinema expandido; Corpo

OTHER FORMS OF RELATIONSHIP WITH THE PROJECTED IMAGE: FROM THE SCREEN PLANE INTO SPACE

ABSTRACT: *The essay is aimed to reflect the migration of the cinema device to the spaces of art, with the aim to observe the changes that have occurred on that device, focusing on the relationship between projector/projected image/architecture of the exhibition space/body of the Viewer. It is assumed here that the expanded cinema anticipates many of the issues that guide the North American production of the 1960 and 1970. This moment marks the passage of modern sculpture to contemporary, which, under the influence of minimalism, abstraction and conceptual art, break the canons under which the modern sculpture sat and founded new spatial relationships. This calculation takes place by means of the reading of "Between the black box and the white cube" of*

¹ Cursa mestrado em Poéticas Visuais (ECA-USP). É bacharel em Artes Visuais (FASM) e estudou Arquitetura e Urbanismo (PUC-CAMP). Currículo lattes: <http://lattes.cnpq.br/5212391092462561>

Andrew v. Uroskie, "Modern sculpture reader" organized by John Wood, David Hulks and Alex Potts, "Language of new media" Lev Manovich, "technology in art: photography to virtual reality" of Edmond Couchot, "the complex art-architecture" of Hal Foster, "sculpture in the expanded field" and "Passages" by Rosalind Krauss, "Inside the white cube: the ideology of the art space of Brian O'Doherty," Sculpting space "by Agnaldo Farias, The experience machine: Stan VanDerBeek's movie drome and the expanded cinema" de Gloria Sutton and "Between the black box and the white cube" of Andrew v. Uroskie. To demonstrate this hypothesis I present the works "Line describing a cone" of Anthony McCall, "Shutter interface" by Paul Sharits and "Movie drome" of Stan VanDerBeek. All the works were studied from texts written by the artists themselves.

KEYWORDS: contemporary art; architecture; expanded cinema; body

Este ensaio é voltado à reflexão da migração do dispositivo cinema para os espaços de arte, com o objetivo de observar as modificações ocorridas nesse dispositivo, focando a relação entre projetor/ imagem projetada/ arquitetura do espaço expositivo/ corpo do espectador.

As modificações serão analisadas a partir da problematização da escultura como campo expressivo, onde se fertilizam as possibilidades do dinamismo da relação entre corpo da obra/ espaço/ corpo do espectador. Por conta disso, optei por estabelecer um recorte na produção artística das décadas de 1960 e 1970, momento em que o termo escultura foi colocado em suspeição.

Serão estudadas as obras *Line Describing a Cone* (1973) de Anthony McCall, *Shutter Interface* (1975) de Paul Sharits e *Movie Drome* (1965) do artista Stan VanDerBeek. Essas obras se utilizam em sua construção de elementos do dispositivo cinema – projetor, superfície de projeção, espaço escuro, filmes –, mas produzem alterações na forma dominante de apresentação associada a esse dispositivo, que requer espectador sentado, duração imposta de aproximadamente uma a duas horas, sala escura e projeção única e frontal sobre uma tela apresentada em uma sala com a arquitetura semelhante à do teatro italiano.

Até o século XIX, a categoria escultura foi associada à lógica do monumento, que remete a uma representação comemorativa, situada em determinado lugar, que fala de forma simbólica sobre o significado ou uso desse local. É a lógica do marco, normalmente associada a representações figurativas e verticais, onde o pedestal faz a mediação entre o local onde se situam e o signo que representam.

No final do século XIX, essa lógica já começa a ser tensionada, mas é durante o período pós-guerra, primeiro na década de 1950, e de maneira mais acentuada na passagem dos anos 1960 para os anos 1970, que ocorre uma ruptura definitiva e drástica com o cânone da escultura.

Os movimentos artísticos desse período, como a Arte Pop e o Minimalismo, vão operar em direções opostas. A Arte Pop americana do começo da década de 1960 se apropria da mídia circundante para tornar mais aparente as suposições e as funções arquitetônicas e artísticas; o Minimalismo do final dos anos 1960 utiliza-se de estratégias formais em operações anti-ilusionistas, objetivamente factuais e neutras. Em ambos os casos, as estratégias estão presentes na arquitetura do cubo branco, no interior das galerias e nos trabalhos de arte.

A Arte Pop imita os clichês culturais pré-condicionados pela mídia; sua produção arquitetônica e artística emprega simultaneamente, em um mesmo trabalho, técnicas e temas populares. São obras que não podem ser assimiladas de imediato pelas instituições de “cultura mais elevada”, ao mesmo tempo que não podem ser absorvidas pelo sistema de valores da cultura popular comercial por causa de seu apoio seguro nas “artes mais elevadas” (*high arts*). São,

portanto, a combinação por fusão ou por colagem de signos vernaculares e ambientais com signos artísticos e arquitetônicos.

O Minimalismo alude a uma clareza de objetos de conteúdo mínimo, derivados de uma fonte não artística, seja natural ou industrial. Durante o período em que se desenvolve esse movimento artístico, a escultura absorve seu pedestal. Sem base e sem lugar, torna-se extremamente autorreferente, e seu significado e função passam a ser mutáveis. Expõe sua autonomia pela representação de seus próprios materiais e pelo seu processo de construção. É uma crítica à noção de forma pelo recurso à noção de série feita pelo desvio em direção ao processual e ao temporal, onde o tempo de concepção está explícito. Sua produção busca suprimir tanto as relações interiores (ilusionistas) quanto as exteriores (de representação), para atingir o nível zero de significação.

O pensamento sobre a escultura ganhou corpo a partir dos anos 1950, em concomitância com a reivindicação das categorias escultura, pintura e desenho. As práticas e os conceitos são esgarçados, e acontece um transbordamento de tal ordem, que uma forte decisão contra esses suportes é tomada. O conceito de escultura, alusivo ao domínio da forma, do volume e da massa, que interrompia a continuidade do espaço, torna-se excepcionalmente amplo, e passa a incluir as práticas modernas, que ostentam uma produção abstrata, de esculturas que aparentam não ter peso, negando, assim, a massa e a solidez da tradicional escultura monolítica. A escultura passa a se relacionar com outras mídias, e deixa de ser autorreferente; é o fim do objeto autônomo escultural.

No texto *A escultura no campo ampliado* (1978), Rosalind Krauss afirma que a categoria escultura no campo ampliado não remete à mídia (*médium*) utilizada, mas à lógica que move artistas e trabalhos de arte em direção à escultura como uma construção cultural, descrita por meio de uma variedade de instalações espaciais e arquitetônicas, junto com sua documentação formada por textos, fotografias e filmes.

Uma nova perspectiva na estética escultural emerge quando a escultura é considerada um fenômeno existente no mesmo espaço do espectador, e não mais um objeto modernista autossuficiente. Como resultado desse desdobramento, e com sua aproximação com o Minimalismo, o foco de interesse é deslocado para a negação do objeto autônomo. Como resultado dessa negação, surgem operações de espacialização que exploram o ambiente, e outras mídias e interações determinadas por ele e o espectador. (Clement Greenberg – “The New Sculpture”)

Artistas enfrentaram, em diferentes contextos, especialmente no período dos anos 1960 e 1970, profundas transformações políticas, tecnológicas, econômicas e, conseqüentemente, dos modos de perceber o mundo ao seu redor, redefinindo assim a própria atuação artística e a natureza da arte. Essas transformações mudaram o modo de existência e o modo de percepção; acometeram a produção e a recepção da obra de arte. Uma das principais ocorrida nas artes visuais nesse período é a desmaterialização do objeto. Deslocado das questões exclusivamente formais, acabadas e visuais, ele foi levado ao seu extremo oposto, a ponto de nem mesmo precisar existir fisicamente. Outras contraposições acontecem nesse deslocamento: a materialidade-espacialidade da escultura, da arquitetura e da pintura e a transitoriedade narrativa da imagem audiovisual se entrecruzam. Do mesmo modo, a materialidade dos diferentes suportes tecnológicos próprios da imagem em movimento entra em diálogo tanto com a função de preservar a memória, própria do museu, quanto com a presença física e a experiência espacial, associadas ao campo tradicional das artes plásticas.

O cinema, que sempre foi experimental, ao longo dos anos se consolidou em uma de suas formas de exibição, caracterizada, em termos gerais, por ocorrer em uma sala cuja arquitetura se assemelha à do teatro italiano, envolver a projeção de uma imagem em movimento e adotar uma narrativa influenciada pelo romance literário. Sempre foi um campo de pesquisa definido por questões formais que retomaram, nas montagens inauguradas por sua linguagem, princípios da fotografia, da pintura, do teatro e da literatura. Suas outras formas pioneiras, em especial os panoramas, dioramas e suas galerias de atrações, tornaram-se obsoletas, e o circuito cinema se estabeleceu em função das demandas da indústria do entretenimento.

O cinema experimental nasce com o próprio cinema, já que, sendo tudo novo, só havia experimentação. Houve algumas experiências com a imagem em movimento nos circuitos artísticos na década de 1920, mas, de forma geral, o cinema se manteve distante da esfera das “artes mais elevadas” (*high arts*). No entanto, nas décadas de 1960 e 1970, o dispositivo cinema passa a ser empregado por alguns artistas como mídia para discutir as questões espaciais, que, até a ruptura do cânone da escultura, ficava restrito às manifestações tradicionais de sua categoria. É nesse deslocamento das salas de cinema para espaços de arte como museus e galerias que o dispositivo cinema experimenta novas espacialidades, novas arquiteturas, novas narrativas e novas estratégias de interação.

São trabalhos artísticos realizados a partir do projetor de filmes, nos quais o elemento principal é imaterial, a luz, e que estabelecem uma relação na qual o espectador é imerso na atmosfera da obra. Esses artistas constroem espaços de realidades plurais compostos por camadas físicas e virtuais que são atravessadas pelo corpo. A obra é uma construção constantemente atualizada pela experiência do participante, e busca romper antigas limitações predominantemente óticas e contemplativas da recepção visual da imagem plana para conduzir sua experiência a outras formas de relacionamento.

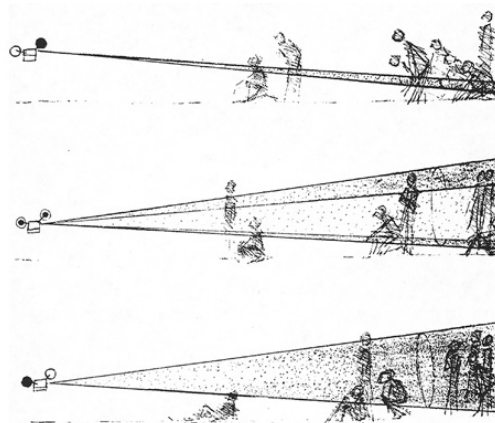


Figura 1. Anthony McCall (1946-) – Estudos para *Line Describing a Cone*, 1973.

Embora a desmaterialização da obra de arte pressuponha a qualidade de algo que está além de sua presença física, o artista Anthony McCall trabalha a imaterialidade na constituição mesma das obras, tratando o imaterial como matéria, explorando estados físicos intermediários que se revelam em volumes e espessuras transitórios, afirmando o caráter instável, efêmero e até mesmo inatingível por meio da luz projetada.



Figura 2. *Line Describing a Cone*, 1973

Sua obra *Line Describing a Cone*, de 1973, opera na fronteira entre cinema, escultura e desenho. É o primeiro trabalho de uma série de obras conhecidas como filmes de luz sólida (*solid light films*), onde o artista cria a ilusão de formas tridimensionais por meio da projeção de feixes de luz. É o primeiro trabalho em que implementa a relação entre público e obra utilizando o filme como meio. O espectador assiste ao filme em pé, com as costas voltadas para o que normalmente seria a tela, e olha ao longo do feixe de luz para o projetor. O filme começa como uma reta de luz, que se transforma durante trinta minutos em um cone oco e completo.

Line Describing a Cone trata diretamente do fenômeno da luz projetada; não estabelece referenciais externos para se configurar. É uma experiência que existe somente no tempo real, no espaço real, tridimensional. Não há estratégia ilusionista empregada. Os filmes de luz sólida nos convidam a pensar os parâmetros arquitetônicos de certo locais. Exibidos em espaços empoeirados onde as pessoas fumam, ficava visível justamente por causa das partículas de poeira e da fumaça dos cigarros.

O filme existe somente no presente: o momento da projeção. É uma experiência primária, não secundária: o espaço é real, não é relativo; o tempo é real, não é relativo. Trata-se de uma obra que existe apenas no momento em que a projeção ocorre, dentro de um modo de presente contínuo compartilhado com a plateia.

O espectador tem um papel participativo na apreensão do evento: ele pode, aliás deve, relacionar-se com a forma luminosa que se desenvolve lentamente. O espectador anda em torno, entra e sai da projeção. O corpo é a medida básica das dimensões das projeções de McCall, que assumem a escala corporal humana e impelem à movimentação segundo a luz que se desloca no espaço. O espectador interage com o filme como se esse fosse o seu sujeito. A primazia da referência corporal e o fato de o filme esculpir volumes no espaço são traços em comum com a escultura.

Paul Sharits (1943 – 1993) – *Shutter Interface*, 1975

Paul Sharits nasceu em Denver, Estados Unidos. Foi pintor e cineasta experimental. As primeiras produções como cineasta consistem em trabalhos de desconstrução da linearidade narrativa. Assim como os grupos de cineastas independentes que produzem filmes experimentais

entre os anos 1960 e 1970, suas obras são uma crítica ao cinema de massa e trazem uma compreensão expandida das possibilidades filmicas. No entanto, dessemelhante a esse grupo de cineastas independentes, Paul Sharits acredita que sua pesquisa articula aspectos específicos de elementos internos, operando uma construção a partir da realidade física da película – suas passagens, fragilidade, perfurações e bidimensionalidade.

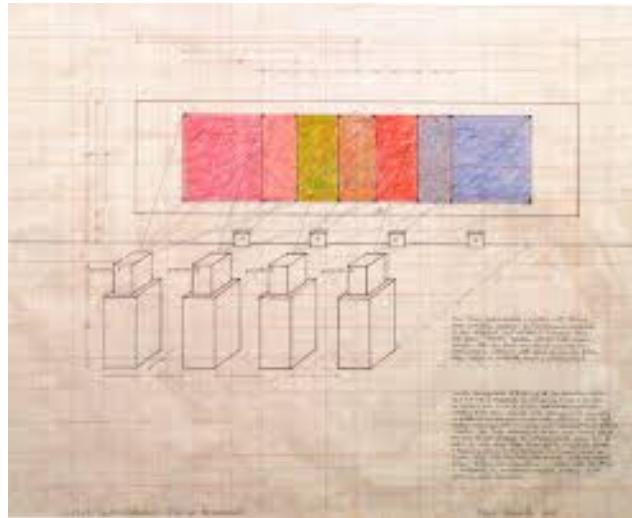


Figura 3. Estudo para *Shutter Interface*

Seus primeiros filmes, *Ray Gun Virus* (1966), *Piece Mandala/End War* (1966), *Razor Blades* (1965–68), *N:O:T:H:I:N:G* (1968) e *T,O,U,C,H,I,N,G* (1968) possuem uma abordagem lógica e matemática, no sentido em que o artista os aproxima da música. Essa construção segue a estrutura das partituras musicais, o que possibilita a ele isolar e se afastar dos aspectos de representação do cinema. Sharits foi o primeiro cineasta a explorar fotogramas coloridos. O artista constrói seus filmes utilizando a técnica de *flicker*, na qual quadros distintos, cada um com uma cor diferente, parecem se fundir ou ressaltar sua alteridade. Dessa maneira, aproxima-se da continuidade entre a visão e a audição presentes na experiência filmica, construída através de equivalentes operacionais de acordes musicais.

Em 1975, Sharits escreve um texto reflexivo sobre sua produção, no qual descreve sua pesquisa em torno das questões estruturais do cinema em sua própria materialidade: a película. Nesse período, Sharits agrega à sua pesquisa a questão da espacialização da imagem. Para explorar essa dimensão, trabalha instalações com projeções e telas múltiplas a fim de maximizar o impacto da diferença da pulsação cromática na retina.



Figura 4. *Shutter Interface*, 1975

Shutter Interface foi exibida em 1975 e é composta por quatro projetores de 16mm posicionados sobre pedestais justapostos em frente a uma parede. Quatro filmes com durações diferentes intercalam fotogramas de cores diversas e fotogramas da cor preta. As imagens são projetadas diretamente na parede com as laterais sobrepostas, produzindo quatro retângulos com padrões de cores diferentes e uma intersecção entre eles onde os matizes se misturam. São fluxos cromáticos que geram diferentes combinações. O sistema de fecho rotativo do projetor, que tradicionalmente gera a ilusão de movimento cinematográfico, transforma os quadros de cor sólida em uma hipnótica panorâmica com imagens sucessivas e oscilantes. Como os filmes variam de comprimento, são criadas novas combinações de cores, que são exibidas em loop. Os quadros pretos intercalados aos coloridos dos rolos de filme criam um efeito ótico pulsante, que é amplificado quando sincronizado com os tons de alta frequência dos ruídos dos projetores.

O campo panorâmico formado pelas imagens sobrepostas ecoa o formato do CinemaScope. Sobre a obra de Sharits, Rosalind Krauss escreveu: “estamos tangenciados pela ilusão, conscientes de seu dispositivo: projetor/ projetado; consciente dos mecanismos que estão mais próximos do nascimento da ilusão.”

Assim como os outros trabalhos de Sharits, *Shutter Interface* foi concebido como instalação para ser exibida nos circuitos de arte, fora do contexto do cinema. Seus filmes questionam a habilidade do dispositivo filmico de produzir trabalhos a partir do uso de componentes básicos do filme, como velocidade, cor, luz, escuridão e som, em um contexto oposto, de característica anti-ilusionista. Sharits explora a relação entre consciência e percepção, e refere-se à perda da representação ao assumir como um compromisso a exibição dos códigos físicos e ópticos da experiência cinematográfica, buscando, por meio de seus trabalhos, produzir um efeito no sistema nervoso que reverbera através do corpo.

Stan VanDerBeek (1927 – 1984) – *Movie Drome*, 1957 – 1965

Movie Drome é uma estrutura para visualização de imagens constituídas de uma rede de informações por meio de múltiplas projeções. Para abrigar essa experiência foi construído um domo geodésico de 9,5 metros de altura em Rockland County, condado próximo ao norte de Manhattan. O projeto foi idealizado por Stan VanDerBeek em 1957, e realizado em 1965, financiado pelo prêmio Rockefeller destinado a estudos em comunicação não verbal.



Figura 5. Stan VanDerBeek e Buckminster Fuller em frente ao *Moviedrome*, 1963.

Na década de 1950, VanDerBeek integrou a cena nova iorquina de filmes experimentais, realizou trabalhos de colagem e desenvolveu técnicas de animação por meio da programação de computadores. Entre os anos de 1952 e 1954, frequentou o Black Mountain College na Carolina do Norte, e foi influenciado por John Cage e Buckminster Fuller, que lecionavam nesse período.

O projeto *Movie Drome* surge como desejo de criar uma mídia capaz de ir além da representação ótica, apta para lidar com a ideia de espaço, tempo e movimento em uma mídia que conjuminasse conceitos inerentes à pintura, à escultura e ao teatro, e capaz de funcionar como resposta para a limitação das quatro paredes da sala de teatro e para as limitações visuais da pintura e escultura.

O domo não possui uma entrada formal; os visitantes acessam seu interior por meio de um alçapão. Não existem assentos marcados, somente vagas instruções para as pessoas deitarem no chão com a cabeça voltada para o teto e os pés voltados para o centro. Um banco de dados composto por filmes apropriados, discursos políticos, noticiários e comerciais publicitários se misturam a imagens de slides de retratos de políticos, personalidades midiáticas, trabalhos de arte, peças de publicidade e de moda. Essas imagens permeavam as mídias populares e a produção artística do período.

O barulho dos motores e estalos de mais de uma dúzia de projetores de filmes 16mm e slides se embaralha ao som das imagens e vozes que emanavam das diversas fontes. Os projetores ficavam fixos em carrinhos sobre rodas que se movimentavam. A justaposição ilógica de imagens, combinada com o movimento multidirecional dos projetores e a velocidade e frequência da edição e o mistifório de mídias, causava estranhamento.

Diversamente da projeção única e frontal, definida pelos limites da tela e pelo torpor do espectador imóvel nas salas de cinema, ou pela contemplação solitária nos museus, o domo esférico acomoda pequenos grupos e institui uma superfície para projeção sem bordas, sem as delimitações das telas; é um espaço multimídia, onde as múltiplas projeções e sons envolvem o participante. O espaço pulsa em um fluxo audiovisual contínuo que dispõe de uma velocidade visual muito particular. A combinação de efeitos audiovisuais pré-determinados e aleatórios, as múltiplas imagens projetadas, a mobilidade dos participantes e o ambiente imersivo favorecem a experiência fenomenológica.

Em um simpósio sobre arte experimental em 1967, John Cage fala sobre *Movie Drome* como uma experiência de renúncia a uma intenção específica, na medida em que propõe uma multiplicação das imagens. Cage explica que, como o observador não pode olhar para as cinco ou mais imagens projetadas ao mesmo tempo, mas só para uma imagem, ele teria liberdade, já que a intenção se perde, ou se torna silenciosa.

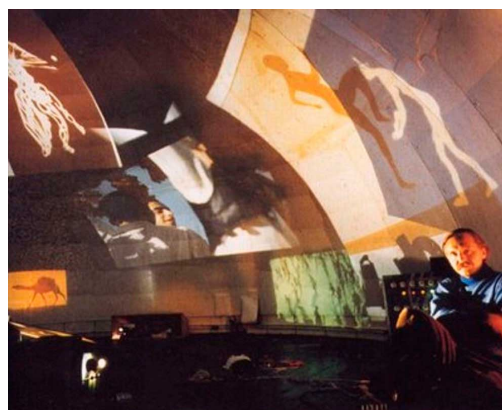


Figura 6. No interior do *Moviedrome*, 1963

VanDerBeek idealizou uma proposta para corrigir e ajustar as falhas de intercomunicação cultural, que, para ele, refletia a crise global do período. O projeto constituía na construção de estruturas equivalentes pelo mundo e a interconexão delas via satélite. Os *Movie Dromes* receberiam suas imagens via satélite a partir da programação de um banco de dados que armazenaria filmes, imagens e sons, que seriam transmitidos em apresentações locais. A programação em computadores ofereceria a possibilidade de combinações ilimitadas e do desenvolvimento de uma alternância constante no fluxo audiovisual. *Movie Dromes* seriam, portanto, estruturas para uma experiência coletiva de visualização e experimentação de informação audiovisual em um ambiente imersivo por meio de uma rede network compartilhada em tempo real.

REFERÊNCIAS

Livros

- FOSTER, H. *O complexo arte-arquitetura*. São Paulo: Cosac Naify, 2015.
- GRAHAM, D. *A arte em relação à arquitetura*. In: FERREIRA, Glória e COTRIM, Cecilia. *Escritos de artistas: anos 60/70*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2006, pp. 429 – 451.
- KRAUSS, R. *A escultura no campo ampliado*. In: Revista Gávea. Rio de Janeiro, 1985.
- _____. *Passages in Modern Sculpture*. Cambridge, MIT Press, 1981.
- MERLEAU-PONTY, M. *Fenomenologia da percepção*. São Paulo: Martins Fontes, 2011.
- SHARITS, P. *Ver/ouvir*. In: FERREIRA, Glória e COTRIM, Cecilia. *Escritos de artistas: anos 60/70*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2006, pp. 421 – 428.
- SUTTON, G. *The Experience Machine: Stan VanDerBeek's Movie-Drome and the Expanded Cinema*. Cambridge: MIT Press, 2015
- WOOD, J. HULKS, D, POTTS, A. *Modern Sculpture Reader*. Leeds: Henry Moore Institute, 2007.

Catálogos

- MCCALL, A. *Line Describing a Cone e filmes correlatos*. In: Catálogo da exposição na Luciana Brito Galeria. São Paulo, 2011, pp. 17 – 21.

Artigos e teses

- FARIAS, A. *Esculpindo o espaço: a escultura contemporânea e a busca de novas formas de relação com o espaço*. Tese de Doutorado apresentada à FAU/USP. São Carlos, 1997.
- WISNIK, G. *Dentro do nevoeiro: Diálogos cruzados entre arte e arquitetura contemporânea*. Tese de Doutorado apresentada à FAUUSP. São Paulo, 2012.

Endereços Eletrônicos

- http://www.frieze.com/issue/review/paul_sharits/ acessado em 06/08/2015.