

***OUTRO CINEMA – Interpelações na Arte Contemporânea em Portugal***

**Sara Marlene Serra de Almeida Castelo Branco**

**Tese de Doutoramento em Ciências da Comunicação**

**Doutoramento em cotutela com a Université Paris 1 – Panthéon  
Sorbonne**

**Novembro, 2021**

## DECLARAÇÕES

Declaro que esta tese é o resultado da minha investigação pessoal e independente. O seu conteúdo é original e todas as fontes consultadas estão devidamente mencionadas no texto, nas notas e na bibliografia.

O(A) candidato(a),



Lisboa, 30 de Dezembro de 2021

Declaro que esta tese se encontra em condições de ser apreciada pelo júri a designar.

O(A) orientador(a),

Assinado por: **José Augusto Nunes Bragança de Miranda**  
Num. de Identificação: 02218034  
Data: 2021.11.30 09:41:13 +0000  
Lisboa, ... de ..... de .....  


Declaro que esta tese se encontra em condições de ser apreciada pelo júri a designar.

O(A) orientador(a), professeure **Françoise Parfait**



Paris, le 2 décembre 2021



Tese apresentada para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Doutor em Ciências da Comunicação, realizada sob a orientação científica do Professor Doutor José Bragança de Miranda e da Professora Doutora Françoise Parfait

Apoio financeiro da FCT e do FSE no âmbito do III Quadro Comunitário de Apoio.



Para o Hugo e a minha mãe.

## **AGRADECIMENTOS**

Aos meus orientadores José Bragança de Miranda e Françoise Parfait.

À minha família, e a todos os que de alguma forma contribuíram para a realização desta investigação.

Aos artistas que partilharam ideias e conversas comigo sobre as suas obras.

Aos artistas e instituições que enviaram ou permitiram a integração na tese de documentação fotográfica das obras e exposições em análise.

À FCT (Fundação para a Ciência e Tecnologia) pelo apoio financeiro que foi conferido a esta investigação.

# OUTRO CINEMA – INTERPELAÇÕES NA ARTE CONTEMPORÂNEA EM PORTUGAL

Sara Marlene Serra de Almeida Castelo Branco

## RESUMO

Considerando as transformações contemporâneas nas estruturas de produção, distribuição e recepção de imagens, o modo de ver cinema desviou-se do singular para se conceber cada vez mais no plural. Trata-se assim de um alargamento da concepção de cinema, que se ausenta do seu modelo hegemónico, institucionalizado e codificado de ser e ver para se reinventar em outros tipos de percepção, duração, projecção, intensidades e relações perceptivas com os espectadores. Evidenciando uma série de tensões e indefinições inerentes ao carácter mutável e heterogéneo do cinema, a investigação *OUTRO CINEMA – Intepelações na Arte Contemporânea em Portugal* procura problematizar a sua circunstância identitária expandida e pós-medial, propondo uma reflexão sobre a forma como a arte contemporânea se transformou num espaço central para interrogar certas transformações cinematográficas das últimas décadas. Pretende-se portanto considerar a forma como a arte *imaginou* o cinema enquanto meio e experiência através do trabalho de um conjunto de artistas portugueses que, durante o século XXI, trabalharam sobre o cinema através de quatro elementos essenciais – a problematização do ecrã; o atavismo pós-cinematográfico; as formas intermediais entre formatos; e, as imagens de arquivo.

**PALAVRAS-CHAVE:** Cinema e arte; Arte contemporânea portuguesa; Ecrã; Atavismo pós-cinematográfico; Intermedialidade; Arquivo.

## ABSTRACT

Considering the contemporary transformations in the structures of production, distribution and reception of images, the way of seeing cinema has deviated from the singular to be conceive more and more in the plural. It is thus an enlargement of the concept of cinema, which is absent from its hegemonic, institutionalized and codified model of being and seeing to reinvent itself in other types of perception, duration, projection, intensities and perceptual relationships with the spectators. Evidencing a series of tensions and ambiguities involved in the mutable and heterogeneous nature of cinema, the thesis *OTHER CINEMA – Interpellations in Contemporary Art in Portugal* seeks to problematize the circumstance of cinema in its current expanded and post-medial condition, proposing a reflection on how contemporary art has become a central place to question the cinematographic transformations that happen in the recent decades. This research focuses on the work of a group of Portuguese artists who worked about cinema in the 21st century through four essential elements – the problematization of the screen; the post-cinematic atavism; the intermediality between formats; and, the archive's images.

**KEYWORDS:** Cinema and art; Portuguese contemporary art; Screen; Post-cinematic atavism; Intermediality; Archive.

# ÍNDICE

|                         |          |
|-------------------------|----------|
| <b>Introdução .....</b> | <b>1</b> |
|-------------------------|----------|

## PARTE I

### **O QUE O CINEMA FAZ DA ARTE CONTEMPORÂNEA/O QUE A ARTE CONTEMPORÂNEA FAZ DO CINEMA**

|                                                                        |           |
|------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Capítulo 1: A Origem e o Epílogo .....</b>                          | <b>19</b> |
| 1. Os Nascimento do Cinema .....                                       | 20        |
| 2. As Morte do Cinema .....                                            | 25        |
| 3. A Índole Inconclusiva da Origem e do Epílogo .....                  | 33        |
| <b>Capítulo 2: Ser Singular Plural: Cinema e (Enquanto) Arte .....</b> | <b>34</b> |
| 1. O Cinema enquanto Arte: uma Genealogia Inicial .....                | 36        |
| 2. O Cinema e a Arte – História de Relações .....                      | 40        |
| 3. Arte e Cinema em Portugal .....                                     | 53        |
| <b>Capítulo 3: Dispositivo além do Dispositivo .....</b>               | <b>56</b> |
| 1. O Dispositivo e o Cinema .....                                      | 58        |
| 2. A (Des)Especificidade dos Media .....                               | 61        |
| 3. Arte Contemporânea: Cinema além do Cinema .....                     | 64        |

## PARTE I

### **A PRESENÇA DO CINEMA NAS OBRAS DE ARTISTAS PORTUGUESES DURANTE O SÉCULO XXI**

|                                                                                         |           |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Capítulo 1: Problematização do Ecrã e dos seus Enquadramentos .....</b>              | <b>75</b> |
| 1. A Janela e o Ecrã                                                                    |           |
| 1.1. Da Janela Translúcida às Geometrias Imperfeitas: Continuidades e<br>Rupturas ..... | 77        |
| 1.2. O Corte Ontológico do Cinema .....                                                 | 84        |
| 1.3. Perspectiva e Computador: Lateralidade, Planura e Zerodimensionalidade             |           |

|                                                                                                                                |     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| .....                                                                                                                          | 86  |
| 1.4. Ecrãs Contemporâneos e Novas Leis de Presença .....                                                                       | 90  |
| 2. Imagem-Estado, Imagem-Diferimento e Montagem Espacial                                                                       |     |
| 2.1. <i>A Imagem-Estado em BAKLITE</i> Alexandre Estrela                                                                       |     |
| 2.1.1. A Instalação e o Ecrã .....                                                                                             | 95  |
| 2.1.2. Espaço da Imagem e a Imagem do Espaço: Enquadramento Dinâmico e Excêntrico .....                                        | 101 |
| 2.2. A Imagem-Diferimento em <i>As Animais que ao Longe Parecem Moscas</i> de João Maria Gusmão e Pedro Paiva                  |     |
| 2.2.1. Entre o Objecto e o Filme .....                                                                                         | 106 |
| 2.2.2. A Instalação e o Espaço Teatral .....                                                                                   | 111 |
| 2.3. A Montagem Espacial e o Homo-Visitor nas obras de Francisco Queimadela e Mariana Caló, Tatiana Macedo e Jonathan Saldanha |     |
| 2.3.1. – <i>O Espaço Aberto</i> Háptico .....                                                                                  | 115 |
| 2.3.2. – A Montagem Espacial, o Homo-Visitor e o Flâneur .....                                                                 | 120 |
| <b>Capítulo 2: Descontinuidades e Atavismos Cinematográficos na Arte Contemporânea</b> .....                                   | 131 |
| 1. Arqueologia dos Media, Cinema de Atracções e Afinidades Mágicas                                                             |     |
| 1.1. Movimento Circular: Anarqueologias e Acronias .....                                                                       | 134 |
| 1.2. Do Inconsciente Óptico ao Cinema das Atracções .....                                                                      | 136 |
| 1.3. A Mostração e a Narração .....                                                                                            | 140 |
| 1.4. Uma Ciência-Ficção: a Magia e o Cinema .....                                                                              | 143 |
| 2. <i>Presença, Apresentação e Representação: Atavismos Cinematográficos na Arte Contemporânea</i>                             |     |
| 2.1. O Cinema das Atracções em <i>Papagaio</i> de João Maria Gusmão e Pedro Paiva                                              |     |
| 2.1.1. <i>A Narrativa por Vir: Mostração, Presença e Auto-Reflexividade</i> ...                                                | 146 |

|                                                                                                                                                 |            |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 2.1.2. Da Magia Etnográfica à Magia Ilusionista .....                                                                                           | 155        |
| 2.2. O Movimento nas obras de João Tabarra e João Maria Gusmão e Pedro Paiva                                                                    |            |
| 2.2.1. O Movimento-Forma e a Elastização do Tempo .....                                                                                         | 161        |
| 2.2.2. Imagens Fotográficas e Fílmicas: o Corte e a Sequência .....                                                                             | 167        |
| 2.3. Os Dispositivos do Cinema antes do Cinema nas obras de João Maria Gusmão e Pedro Paiva, Alexandre Estrela, Renato Ferrão e Francisco Tropa |            |
| 2.3.1. Da Câmara Obscura à Estereoscopia .....                                                                                                  | 174        |
| 2.3.2. A Lanterna Mágica: da Reprodução à Apresentação .....                                                                                    | 185        |
| <b>Capítulo 3: O Potencial e o Transitivo: a Película, o Vídeo e o Digital .....</b>                                                            | <b>199</b> |
| 1. Problemática dos Formatos: Transições, Indicialidades e Obsolescências                                                                       |            |
| 1.1. A Histerese, o Residual e a Remediação .....                                                                                               | 202        |
| 1.2. Intermedialidade: o Analógico e o Digital .....                                                                                            | 205        |
| 1.3. Da Indicialidade à Iconicidade .....                                                                                                       | 207        |
| 1.4. Obsolescência: Ciclicidade e Abertura .....                                                                                                | 211        |
| 2. Continuidades e Descontinuidades: Relações Intermediais sob o Signo do Digital                                                               |            |
| 2.1. Da Película ao Digital em 4.56.20 de João Tabarra                                                                                          |            |
| 2.1.1. Instalação e Fragmentação .....                                                                                                          | 214        |
| 2.1.2. Autenticidade e Digitalização .....                                                                                                      | 224        |
| 2.2. Dispositivos e Ativação: as obras de Alexandre Estrela e Diogo Evangelista                                                                 |            |
| 2.2.1. <i>Blind Faith</i> : a Animação e a Hiper-Realidade .....                                                                                | 229        |
| 2.2.2. <i>Meio Concreto</i> : Dispositivo enquanto Acto Heurístico e Profano ..                                                                 | 235        |
| 2.3. <i>Lua Cão</i> de Alexandre Estrela e João Maria Gusmão e Pedro Paiva: a Porosidade do Espaço Medial entre a Película e o Vídeo            |            |
| 2.3.1. Exposição e Dispositivos em Potência .....                                                                                               | 244        |
| 2.3.2. O Paradigma Intermedial: Intersticialidade e Ex-Tensão .....                                                                             | 251        |



|                                                                                                         |            |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>Capítulo IV: O Arquivo em Reverso – O Devir da Origem .....</b>                                      | <b>256</b> |
| 1. As Manifestações do Arquivo: Documentário, História e Apropriação .....                              |            |
| 1.1. O Cinema e o Real .....                                                                            | 258        |
| 1.2. Relações entre História e Cinema. O Estado de Crise do Documentário .....                          | 260        |
| 1.3. Arquivo, Apropriação e Citação de Imagens .....                                                    | 264        |
| 1.4. A Nova Febre do Arquivo .....                                                                      | 266        |
| 2. Do Traço à Fantasmagoria .....                                                                       |            |
| 2.1. O Coberto, o Apagado, o Destruído e o Ruído em Daniel Barroca .....                                |            |
| 2.1.1. Origem Traçante, Resistência e Presença .....                                                    | 268        |
| 2.1.2. O Arquivo enquanto <i>Campo Cego</i> da Imagem .....                                             | 274        |
| 2.2. O Arquivo e a Representação do Outro nas obras de Ricardo Valentim e Vasco Araújo .....            |            |
| 2.2.1. <i>Crescimento e Cultura</i> : Representação e Conhecimento .....                                | 276        |
| 2.2.2. <i>Pathosformel</i> : Representação e Montagem .....                                             | 283        |
| 2.3. Do Feitiço da Película à Inversão dos Monumentos nas Obras de Filipa César e Ângela Ferreira ..... |            |
| 2.3.1. <i>Spell Reel</i> : Arquivo, Caleidoscópio e Fantasmagoria .....                                 | 289        |
| 2.3.2. <i>Monuments in Reverse</i> : Documento e Monumento, Activação e Montagem .....                  | 298        |
| <b>Conclusão .....</b>                                                                                  | <b>311</b> |
| <b>Índice de Legendas .....</b>                                                                         | <b>317</b> |
| <b>Bibliografia .....</b>                                                                               | <b>323</b> |

## INTRODUÇÃO

“Cinema had always also existed in what one might call an expanded field. (...) What is new – and perhaps a consequence of the new digital media – is that we are now willing to grant these uses the status of parallel or parallax cinema histories”.

Thomas Elsaesser (2006)

Em 1968, Stanley Kubrick concebeu uma das obras cinematográficas mais enigmáticas e, talvez por esse mesmo motivo, mais universais. O filme *2001: Odisseia no Espaço* tem origem num romance com o mesmo nome do autor de ficção científica Arthur C. Clarke (1917-2008), escrito em simultâneo ao guião do filme<sup>1</sup>, tendo sido publicado logo após o lançamento deste. Embora seja alicerçado numa obra literária – ou tenha derivado concomitantemente a ela –, trata-se de uma experiência fílmica particularmente visual e indizível. Nesta obra, ideada dentro de um realismo científico surrealista, podem-se apreender determinados temas e enunciados relacionados com a evolução humana, o existencialismo, a tecnologia, a inteligência artificial ou a vida extraterrestre. Um dos elementos mais inefáveis desta obra é porém um objecto cuja “origem e propósito ainda são um total mistério” (“origin and purpose are still a total mystery”)<sup>2</sup>: um monólito negro gigante que faz despoletar os acontecimentos do filme.

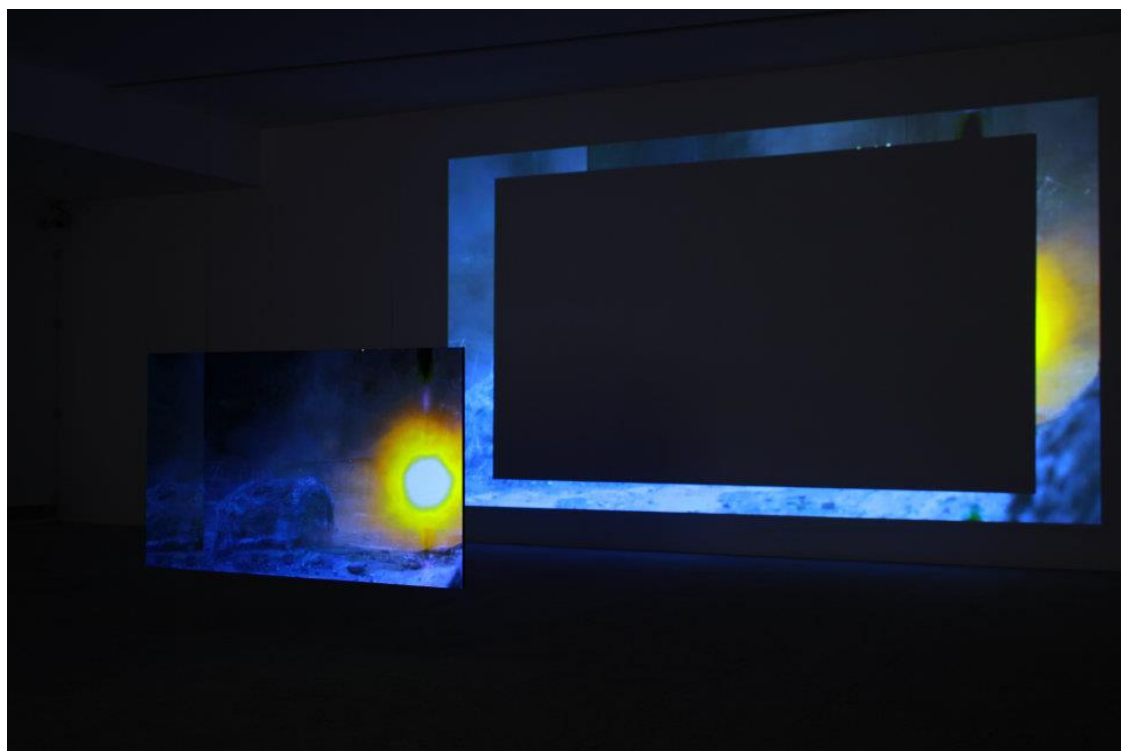
O filme *2001: Odisseia no Espaço* inicia com um acontecimento ocorrido há milhões de anos, onde um grupo de homínídeos depara-se com este monólito, tratando-se de um encontro que parece desencadear a evolução humana, uma vez que diante do impacto daquela presença, eles descobrem como manusear um osso enquanto arma, e, conseqüentemente, desenvolvem a habilidade de usar ferramentas e armas. A origem da evolução é também a do princípio da violência. Se este monólito é descrito no romance de Clarke como tendo as mesmas dimensões de um ecrã de cinema (16:9), o crítico Rob Ager (2008) afirma que este objecto assoma na obra de Kubrick como uma espécie de porta cinematográfica entre o filme e o universo do

---

<sup>1</sup> O argumento do filme foi assinado conjuntamente por Stanley Kubrick e Arthur C. Clarke.

<sup>2</sup> Esta frase é dita por uma das personagens no filme.

espectador: o monólito representa o ecrã, surgindo como ponto de delimitação entre as imagens, dado que o filme inicia com um longo plano negro, que se repete a meio da obra; e, os hominídeos e astronautas intrigados com esse monólito são o público desconcertado perante o mistério deste filme. Trata-se portanto de um olhar auto-reflexivo evidenciado pela ideia de que o monólito se encontra entre os espectadores, presente na sala e incorporado no ecrã.



**Fig. 1 – Alexandre Estrela, video-instalação *Círculo Solar* (2011), exposição ‘Sob Influência de Kubrick’ (2011), Solar – Galeria de Arte Cinemática, Vila do Conde, Portugal. © Alexandre Estrela.**

Representando (literalmente) esta ideia de um cinema que vai além do seu enquadramento, projectando-se para fora – inclusivamente para fora do seu dispositivo convencional de visionamento –, a instalação *Círculo Solar* (2011) do artista Alexandre Estrela (Lisboa, 1971) mostra uma filmagem do sol, projectada num ecrã suspenso (**fig. 1**). A imagem projectada é porém mais larga do que a superfície do ecrã, ultrapassando consequentemente o seu limite. O ecrã projecta uma sombra no meio da imagem sob a forma de um rectângulo negro, que anula e nega a visão sobre parte da imagem do sol, evocando assim a forma do monólito *kubrickiano*. Esta

imagem única, que é aqui duplicada pelo próprio ecrã, revisita o desdobramento deste objecto negro no filme de Kubrick, adicionando-lhe a representação de um halo solar, um fenómeno óptico caracterizado pelo surgimento de um círculo ao redor do sol, que se assemelha à configuração da projecção lumínica do cinema.

A interpelação que a obra de Estrela faz a este monólito, um dos elementos culturais mais icónicos da arte cinematográfica, parece ser representativa da forma como o cinema é um criador modelar de imaginação e de iconismo, seja pela sua dimensão tecnológica ou pelo seu plano simbólico: “é tanto uma maquinação (uma máquina de pensamento) quanto uma maquinaria, tanto uma experiência psíquica como um fenómeno físico-perceptivo, produtor não apenas de imagens, mas gerador de afectos, e dotado de um poder fantástico sobre o imaginário espectral” (Dubois, 2012, p. 60)<sup>3</sup>. O cinema envolve um dispositivo técnico, mas também uma experiência, que detém uma significação dúplice e contraditória, pois tanto define uma percepção sobre a realidade na primeira pessoa e como se fosse a primeira vez (“experimentar”), como denomina inversamente a aquisição de conhecimentos e competências ao longo do tempo que consentem na criação de um significado sobre dada realidade (“ter experiência”). A *experiência do cinema* parece assim conjugar inerentemente esta proporção antagónica e duplicada: “ir ao cinema, por mais comum que esse evento se tenha tornado nos últimos cem anos, ainda é entendido como uma experiência que os espectadores esperam que seja excepcional, ao invés de normativa” (Elsaesser, 2009, p. 297)<sup>4</sup>.

De acordo com Francesco Casetti (2012), a experiência cinematográfica convencional envolve um evento proporcionado por uma dada tecnologia e espacialidade (o ecrã, a projecção e a plateia), que lida com imagens e sons, existindo em torno da presença de vários observadores, e, portanto, de uma dimensão escópica simultaneamente *situada* (“situated”) e *fechada* (“enclosed”): “o espectador é um

---

<sup>3</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “c’est une machination (une machine de pensée) autant qu’une machinerie, une expérience psychique autant qu’un phénomène physico-perceptif, productrice non seulement d’images mais génératrice d’affects, et dotée d’une fantastique puissance sur l’imaginaire spectral” (Dubois, 2012, p. 60).

<sup>4</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “going to the cinema, however common an event it has become in the last hundred years, is still pursued as an experience which viewers expect to be exceptional, rather than normative” (Elsaesser, 2009, p. 297).

sujeito com uma determinada disposição física ou mental. É neste “espaço” e neste “tempo” da experiência fílmica que o filme “vem ao encontro” do espectador” (Casetti, 2012)<sup>5</sup>. Além de uma forma particular de ver imagens em movimento, o cinema é delimitado por factores psicológicos, ambientais, culturais e linguísticos, sendo a partir desta constelação de elementos que se pode reconhecer o que constitui uma experiência *cinematográfica* (Casetti, 2015). Contudo, a experiência de cinema que se padronizou (e que, apesar da sua standardização, também foi acompanhada por outras experiências fílmicas mais experimentais e ensaísticas) nunca viu os seus modos tão adulterados quanto hoje perante sob o signo do digital: “da produção à preservação, da distribuição à projecção, as tecnologias digitais estão a ganhar lugar gradualmente, e as práticas estabelecidas a perder terreno” (Gaudreault & Marion, 2013, p. 13)<sup>6</sup>.

Desenvolvendo-se num estado sucessivo de auto-redefinição, a história do cinema vem sendo contínua e incessantemente pontuada por momentos onde a sua condição identitária foi questionada e redefinida pelo advento de novas tecnologias, que foram invertendo parte da forma como as imagens em movimento são produzidas, distribuídas, criadas e percebidas pelos espectadores. Apesar das origens do cinema deterem uma diversidade técnica e estética, o cinema mais convencional definiu certas formas dominantes; tratando-se, porém, de um domínio ameaçado pelas novas potencialidades dos media digitais – seja pela portabilidade dos novos dispositivos ou pelo aparecimento de novas plataformas que controlam os processos associados à criação e exibição fílmica (como a Netflix, HBO, Amazon Prime Video, Disney Plus ou Apple TV). Apesar das fissuras neste paradigma, a nossa cultura audiovisual permanece *cinematográfica*, no sentido em que o digital prossegue em recriar (e até mesmo em intensificar) certas experiências de edição, pontos-de-vista ou enquadramentos do cinema:

---

<sup>5</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “the spectator is a subject with a particular physical or mental collocation. It is in this “space” and in this “time” of the filmic experience that the film “comes to meet” the spectator” (Casetti, 2012).

<sup>6</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “from production to preservation by way of distribution and projection, digital technologies are gradually taking over and established practices are losing ground” (Gaudreault & Marion, 2013, p. 13).

“A nossa cultura audiovisual é actualmente uma cultura digital, mas com um olhar cinematográfico. E o cinema é crescentemente apenas mais um elemento da cultura digital. (...) A perpetuação dos algoritmos cinematográficos na estrutura profunda da programação digital significa o desaparecimento do filme e o renascimento do cinema na forma de algoritmos programáveis” (Rodowick, 2007, p. 133)<sup>7</sup>.

No entanto, os vaticínios apocalípticos ligados às inúmeras anunciações da *morte do cinema*, que acompanharam com demarcável frequência a arte cinematográfica, nunca estiveram tão presentes como na viragem para o século XXI<sup>8</sup>. Partindo de uma perspectiva *trans-histórica* ligada à circunstância de volubilidade e multiplicidade das imagens contemporâneas, mais do que interrogar a convergência dos media para uma uniformidade digital importa perspectivar a forma como as fronteiras entre estes são articuladas e esbatidas, e, deste modo, como estes prenúncios em forma de epílogo do cinema parecem referir não o seu desaparecimento, mas antes um desvanecimento da sua hegemonia: “uma hegemonia, aliás, de certo tipo: a sua dominação” (Gaudreault & Marion, 2013, p. 13)<sup>9</sup>. Num movimento tensionado entre resistência e metamorfose, o cinema sobrevive, e, ao mesmo tempo, expande-se:

---

<sup>7</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “Our audiovisual culture is currently a digital culture, but with a cinematic look. And cinema, too, is increasingly just another element of digital culture. (...) The perpetuation of cinematic algorithms in the deep structure of digital programming means the disappearance of film, and the rebirth of cinema in the form of programmable algorithms” (Rodowick, 2007, p. 133).

<sup>8</sup> Para citar algumas das obras mais influentes sobre este contexto: *The Death of Cinema. History, Cultural Memory and the Digital Dark Age* (2001) de Paolo Cherchi Usai; *The End of Cinema? A Medium in Crisis in the Digital Age* (2015) de André Gaudreault e Philippe Marion; *Que Reste-t-il du Cinéma?* (2013) de Jacques Aumont; *The Virtual Life of Film* (2007) de D. N. Rodowick; *Theorizing 21st Century Film* (2016) editado por Shane Denson e Julia Leyda; *A Voyage on the North Sea*. *Art in the Age of the Post-Medium Condition* (1999) de Rosalind Krauss; *Post-Media Aesthetics* (2016) de Lev Manovich; ou, *Post Cinematic Affect* (2010) de Steve Shaviro, entre outros.

<sup>9</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “a hegemony, moreover, of a certain kind: its domination” (Gaudreault & Marion, 2013, p. 13).

“Ao longo da sua história, o cinema enfrentou mudanças que frequentemente pareciam empurrá-lo além das suas fronteiras tecnológicas, linguísticas e institucionais, e ao mesmo tempo [o cinema] sempre procurou permanecer ele mesmo, negociando ou apropriando-se também de novidades. Hoje, a tensão entre persistência e transformação parece estar a atingir o seu ponto alto, assumindo assim um carácter particularmente significativo – e até dramático” (Casetti, 2012, p. 4)<sup>10</sup>.

Perante este contexto, o modelo institucionalizado de ver cinema é actualmente um entre outros, desviando-se do singular para se conceber cada vez mais no plural – aquilo que, na ausência de uma palavra única que englobe a integridade deste fenómeno, se pode designar como os “usos sociais diversos das imagens em movimento” (Aumont, 2012, p. 59)<sup>11</sup>. A expressão desta heterogeneidade e variabilidade nas práticas cinematográficas revê-se na ideia de uma *multiplicidade viva* (“living multiplicity”), uma vez que muitas formas cinemáticas contemporâneas “não fornecem nada além da evidência de que o cinema é algo variável, (positivamente) precário, e mutável” (Rosa & Hediger, 2016, p. 9)<sup>12</sup>. Por conseguinte, Miriam de Rosa e Vincenz Hediger (2016) afirmam que o cinema, de certa forma, nunca existiu: “o cinema nunca foi um meio com uma especificidade consolidada, mas sim um meio em permanente transformação. (...) Não tenho a certeza se o pós-cinema é sequer sobre o filme. Na verdade, eu diria que o cinema também não é apenas sobre o filme” (Rosa & Hediger, 2016, p. 9-10)<sup>13</sup>. A crise contemporânea

---

<sup>10</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “throughout its history, cinema has often met with changes that seemed to push it beyond its technological, linguistic, and institutional boundaries, and at the same time it has always sought to remain itself, also negotiating or appropriating novelties. Today, the tension between persistence and transformation seems to be reaching its high point and thus takes on a particularly meaningful – and even dramatic – character” (Casetti, 2012, p. 4).

<sup>11</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “usages sociaux divers d’images en mouvement” (Aumont, 2012, p. 59).

<sup>12</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “do not provide us with anything but the constant evidence that cinema is something variable, (positively) precarious, and changeable” (Rosa & Hediger, 2016, p. 9).

<sup>13</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “cinema has never been a medium with a

guiada pelo digital vem assim apenas enfatizar a ideia de que procurar uma especificidade medial para o cinema “é fútil e perde o foco, porque o cinema é um meio inespecífico, um meio de configurações em constante mudanças, muitas vezes transitórias, das quais ‘cinema’ foi apenas uma” (Hediger, 2016, p. 14)<sup>14</sup>.

Considerando esta compreensão heterogênea e mutável do cinema, a mobilização deste na arte contemporânea ocasiona um espaço híbrido, intermédio e a cinzento entre a *black box* e o *white cube*, comprometendo “o que antes eram as fronteiras relativamente rígidas entre os regimes de imagem do cinema e da arte, emblematizando a nova mutabilidade e transportabilidade das imagens em movimento após a digitalização” (Balsom, 2013, p. 11)<sup>15</sup> Trata-se portanto de um alargamento da concepção de cinema, que se ausenta do seu modelo hegemónico, institucionalizado e codificado de ser e ver, derrubando demarcações disciplinares para se reinventar em outros tipos de percepção, duração, projecção, intensidades e relações perceptivas com os espectadores. Por outro lado, este movimento reconfigura não apenas um pensamento sobre o cinema, mas enceta identicamente uma reflexão sobre as artes visuais, que se vêm trespassadas por interrogações institucionais e estéticas relativas, por exemplo, à forma de espacialização de uma projecção ou em como trabalhar com tecnologias filmicas consideradas obsoletas. A partir desta migração das suas imagens e dos seus dispositivos, os elementos do cinema são hoje conformados em “novas constelações que habitam um espaço intersticial obscuro entre o cinema e os seus vários outros – televisão, internet, jogos de vídeo, telemóveis e, claro, arte mediática”

---

consolidated specificity, but rather a medium in permanent transformation. (...) I am not sure post-cinema is about film at all. In fact, I would argue that cinema is not only about film either” (Rosa & Hediger, 2016, p. 9-10).

<sup>14</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “is futile and misses the point, because cinema is an unspecific medium, a medium of constantly changing and often transitory configurations, of which ‘cinema’ was only one” (Hediger, 2016, p. 14).

<sup>15</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “what were once relatively rigid borders between the image-regimes of cinema and art and emblemizes the new mutability and transportability of moving images after digitization” (Balsom, 2013, p. 11).



(Balsom, 2013, p. 14)<sup>16</sup>.

Esta comparência do cinema nas artes visuais retrocede ao início do século XX, embora os indutores fundamentais deste exercício de expansão, deslocamento e decomposição cinematográfica na arte tenham sido o cinema experimental e as experimentações sobre o dispositivo fílmico nos anos 1960 – um movimento que foi retomado nos anos 1990, e que, desde o início do século XXI, tem vindo a intensificar-se. Curiosamente, esta presença do cinema na arte sucede em alturas marcadas por transformações tecnológicas:

“Não vejo um diálogo tão partilhado entre a pintura e o filme como nos momentos de intensa transformação tecnológica, que tiveram o efeito de fazerem reviver o trabalho em filme. Nos anos 1960 e 1970, há o surgimento de novos media electrónicos, como a TV e o vídeo, que tiveram um efeito libertador nas explorações artísticas e nos usos do cinema. E, desde os anos 1990, vemos que os novos media digitais tiveram um efeito semelhante. Mas as conjunturas – tecnológicas, históricas – são radicalmente diferentes” (Baker, 2003, p. 73)<sup>17</sup>.

Segundo Thomas Elsaesser (2012), durante os primeiros cem anos de existência do cinema (entre 1895 e 1995), a sua correspondência com outras artes visuais foi assinalada pela hostilidade e incompreensão mútua. Todavia, trataram-se de tensões e antagonismos de natureza sobretudo institucional, e que em parte reflectem a divisão centenária entre a arte erudita e a arte popular, bem como a diferença ontológica entre a experiência museológica e a experiência fílmica (Elsaesser, 2012). Por outro lado, Erika Balsom (2013) observa que, a partir do final

---

<sup>16</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “new constellations that inhabit a murky interstitial space between cinema and its various others – television, the Internet, video games, mobile phones, and, of course, media art” (Balsom, 2013, p. 14).

<sup>17</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “I don't so much see a shared dialogue between painting and film as I do moments of intense technological transformation that have the effect of revivifying work on film. In the '60s and '70s, you have the rise of new electronic media such as TV and video, which have a freeing effect on artistic explorations and uses of film. And since the '90s, we see that new digital media have had a similar effect. But the junctures-technological, historical-are radically different” (Baker, 2003, p. 73).

da década de 1970 e do início dos anos 1980, a acção sobre o dispositivo cinematográfico na arte contemporânea iria praticamente desaparecer devido à maior popularização do vídeo que, sob o domínio da designada *video-arte*, desenvolveria uma história para si mesma apartada das interacções com o cinema. A mudança de paradigma viria a acontecer a partir do início dos anos 1990, onde se manifestou uma nova emergência do cinema na arte contemporânea:

“Se a vídeo-arte alinhou-se por décadas a outros media como a escultura, a performance ou mesmo o impulso democrático da televisão num esforço para se distanciar do cinema, desde 1990 assiste-se a um cultivo acentuado do *tropos* e das convenções cinematográficas, como a *mise-en-scène*, a montagem, o espectáculo, a narrativa, o ilusionismo e a projecção. Mas, desde então, apesar de cercado, o cinema reinventou-se continuamente” (Balsom, 2013, p. 12)<sup>18</sup>.

Cumprir afirmar que, embora Jonathan Baker (2003) e Erika Balsom (2013) concordem na ideia de que houve um distanciamento do cinema no contexto da arte em parte devido ao crescimento significativo do vídeo durante a década de 1980, a projecção videográfica em alta qualidade (que assomou precisamente nesta altura) foi um factor importante para a reentrada do cinema na arte contemporânea, permitindo uma maior disseminação, escala e maneabilidade para as imagens, e facilitando por exemplo a criação de

“obras de canal único ao lado de projecções multi-ecrãs, filme e vídeo, apresentação em loop e em horários de exibição programados, interesse pela virtualidade de um mundo representado ou pela fenomenologia do espectador, a adopção ou a rejeição da narrativa, e obras feitas expressamente para um contexto de galeria e para a exibição cinematográfica tradicional, mas agora transportadas para o cubo branco” (Balsom, 2013, p. 12)<sup>19</sup>.

---

<sup>18</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “If video art had aligned itself for decades with other media such as sculpture, performance, or even the democratic impulse of television in an effort to distance itself from cinema, since 1990 one witnesses a marked cultivation of cinematic tropes and conventions, such as *mise-en-scène*, montage, spectacle, narrative, illusionism, and projection. But since then, despite being surrounded, cinema has continually reinvented itself” (Balsom, 2013, p. 12).

<sup>19</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “single-channel works alongside

Esta convergência entre as práticas do cinema e da arte durante a década de 1990 vinculou-se identicamente a uma nova relação que se estabeleceu entre ambas, uma vez que o antagonismo deu lugar a um realce criativo deliberado sobre as diferenças que marcam os dois meios (Elsaesser, 2012). Esta entrada do cinema no museu redefiniu também as formas de pensamento sobre a curadoria de exposições e a programação de festivais, tratando-se de mudanças que ocorreram não apenas na localização, mas também nas formas estéticas, nos formatos de exibição e nas próprias relações institucionais e de poder.

Atendendo a esta conjuntura, pode-se afirmar que esta presença cinematográfica na arte contemporânea parece acontecer em momentos em que o cinema se encontrou de alguma forma *ameaçado* pelo aparecimento de novos meios e tecnologias – a televisão e o vídeo nos anos 1960 e 1970; a internet e a imagem digital desde o final dos anos 1990 (Balsom, 2013). O cinema é portanto assimilado pela arte quando é perspectivado como estando em crise devido à consolidação e hegemonia de novos media. Partindo assim do desígnio de que o dispositivo cinematográfico entra no museu “na maré de uma cultura convergindo sob o signo do digital, aparecendo ali como uma espécie de meio antigo a ser comemorado e protegido” (Balsom, 2013, 11)<sup>20</sup>, ao longo das últimas décadas, o campo da arte transformou-se igualmente num espaço de reflexão acerca das ansiedades existentes quanto ao destino do cinema, provindas das diversas e complexas transições na cultura visual contemporânea.

Tendo como horizonte de actuação este enquadramento, a presente investigação doutoral *OUTRO CINEMA – Interpelações na Arte Contemporânea em Portugal* tem por base um estudo sobre a presença do cinema na arte contemporânea,

---

multiscreen projection, film as well as video, looped exhibition and scheduled screening times, an interest in the virtuality of a represented world or in the phenomenology of spectatorship, an espousal or a rejection of narrative, and works made expressly for a gallery context and those made for traditional cinematic exhibition but now transported into the white cube” (Balsom, 2013, p. 12).

<sup>20</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “on the tide of a culture converging under the sign of the digital, appearing there as something of an old medium to be commemorated and protected” (Balsom, 2013, 11).

particularmente sobre o modo como esta se transformou num espaço de reflexão sobre a heterogeneidade cinematográfica contemporânea, relevando assim a importância das suas formas enquanto paradigmas culturais, perceptivos, técnicos e estéticos: “vivemos numa era em que o cinema moldou a nossa experiência do mundo, de modo que grande parte do mundo é experimentado como cinemático” (Nichols, 2017, p. 22)<sup>21</sup>. Numa abordagem trans-histórica e interdisciplinar, esta tese propõe interpelar a presença de um *princípio cinematográfico* (Vancheri apud. Aumont, 2012, p. 25) que podemos encontrar, mesmo que em estado latente, em diversas obras de arte contemporânea. Este devir do cinema na arte não versa assim uma mera transformação *migratória* dos seus elementos, mas opera sobre uma forma de pensamento artístico que potencialmente se tornou também ele cinematográfico.

Numa configuração aberta e heterogênea, que tem um foco mais reflexivo do que historicista, pretende-se que esta investigação seja um contributo para o estudo sobre o modo como a arte contemporânea *imaginou* o cinema enquanto meio e experiência, nomeadamente no contexto da arte realizada em Portugal no século XXI. Neste sentido, aborda-se aqui a forma como diversas obras convocam diferentes dimensões culturais, simbólicas, estéticas e técnicas do dispositivo cinematográfico – ligadas à sua tecnologia, projecção, reprodução, recepção, temporalidade, historicidade ou mitologia. Por outro lado, um dos ângulos centrais desta investigação relaciona-se com uma reflexão sobre como a arte se tornou um espaço de pensamento sobre as transformações contemporâneas do cinema, uma vez que “muitos usos da imagem em movimento na arte (...) demonstram não uma resistência, mas uma afinidade marcante com as transições mais generalizadas na cultura visual provocadas pela ascensão dos media digitais” (Balsom, 2013, p. 18)<sup>22</sup>. Esta investigação interpela portanto obras que nos obrigam a reflectir sobre a natureza intrinsecamente mutável e indisciplinar do cinema, e a sua vocação intrínseca em tornar-se continuamente outro, ao mesmo tempo que permanece ele mesmo, concebendo “formas de experiência que

---

<sup>21</sup>Tradução original pela autora do original em inglês: “we live in an era in which cinema has shaped our experience of the world, so that much of the world is experienced as cinematic” (Nichols, 2017, p. 22).

<sup>22</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “many uses of the moving image in art (...) demonstrate not a resistance to but a marked affinity with more generalized transitions in visual culture brought about by the ascendance of digital media” (Balsom, 2013, p. 18).

parecem estar literalmente nos limites, ou ainda mais longe – formas de experiência que parecem negar o seu próprio modelo. Mas desta forma, e só desta forma, é uma *experiência cinematográfica*” (Casetti, 2016, p. 598)<sup>23</sup>.

*OUTRO CINEMA – Interpelações na Arte Contemporânea em Portugal* possui uma divisão bipartida: uma primeira parte que detém uma natureza mais contextual, conceptual e histórica, e, uma segunda parte que é consagrada a um aprofundamento destas problemáticas conceptuais através do prisma de análise de diversas obras concebidas por artistas portugueses nas últimas décadas.

A primeira parte da tese é constituída por uma breve contextualização conceptual sobre as relações entre o cinema e a arte contemporânea, sendo igualmente uma introdução a determinadas problemáticas que serão aprofundadas na segunda parte da tese. Deste modo, esta primeira parte aborda algumas das principais contribuições teóricas que, a partir dos estudos cinematográficos, artísticos, filosóficos e dos media, e, sobretudo, desde os anos 2000, têm vindo a especular as problemáticas do passado, do presente e do futuro do cinema. O entendimento sobre esta matéria teve como base os estudos do cinema e da arte, combinados com a história das técnicas, dos dispositivos audiovisuais e da transversalidade entre práticas artísticas<sup>24</sup>.

Evidenciando o carácter variável e processual do cinema, o capítulo que inicia esta primeira parte aborda as genealogias imprecisas sobre a sua génese, bem como as suas contínuas crises identitárias, e consequentes vaticínios de morte, que redundaram

---

<sup>23</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “forms of experience that seem literally at the limits, or even further – forms of experience that seem to deny their own model. But in this way, and only in this way, is it a cinema experience” (Casetti, 2016, p. 598).

<sup>24</sup> Alguns dos autores mais citados nesta primeira parte da investigação foram André Gaudreault & Philippe Marion (2015); D. N. Rodowick (2007); Arlindo Machado (2005); Peter Wollen (1988); Paolo Cherchi Usai (2001); Thomas Elsaesser (2016); Francesco Casetti (2007); Alain Badiou (2013); André Bazin (1985); Jacques Rancière (2014); Jean-Luc Nancy (1996); Peter Weibel (2003); Erika Balsom (2013); André Parente (2008); Jean-Luc Baudry (1970); Gilles Deleuze (1989); Michel Foucault (2012); Christian Metz (1975); Jean-Louis Comolli (1985); Rosalind Krauss (2000); Jean-Christophe Royoux (1997); Raymond Bellour (2012); Philippe Dubois (2013); e, Luc Vancheri (2009).

em formas de renascimento das práticas cinematográficas. O segundo capítulo examina várias conceptualizações que procuraram analisar a relação do cinema com as outras artes, nomeadamente a partir de conceitos relacionados com a especificidade e a impureza cinematográfica. Centrando-se numa abordagem de carácter mais histórico, este capítulo interpela a evolução das influências mútuas entre as artes visuais e o cinema, inclusivamente no contexto português; bem como as diversas nomenclaturas e periodizações que tentaram definir a heterogeneidade cinematográfica. Propõe-se assim a ideia de que o cinema precisa do plural para existir como singular, e do singular para existir como plural – algo que se revê hoje nas práticas que envolvem o cinema na arte contemporânea, e que parecem reafirmar uma instabilidade ontológica cinematográfica. O último capítulo olha para o conceito de *dispositivo*, e para as suas variações, transformações e reposicionamentos na prática cinematográfica. Este capítulo examina as particularidades do dispositivo convencional de cinema, e a forma como este perdeu a sua hegemonia sob a ordem do digital. Sublinhando a noção de que o cinema sempre tendeu a uma expansão, este capítulo trata alguns conceitos – como o *outro cinema* (Bellour, 2012), os *cinemas contemporâneos* (Vancheri, 2009), o *efeito cinema* (Dubois, 2013) ou o *cinema de exposição* (Royoux, 1997) que – principalmente nas últimas décadas – tentaram definir o alargamento do cinema na arte contemporânea sob a influência das transformações do digital, e que olham para estas alterações de forma *evolucionista* (o cinema como algo que evoluiu sempre naturalmente para outra coisa diferente de si mesma) ou de modo *simultâneo* (num entendimento que parte da ideia de que o cinema sempre foi múltiplo e expandido).

Dando continuidade às reflexões desenvolvidas na primeira parte da tese, a segunda parte desta investigação analisa o modo como se pode reflectir sobre o cinema, e, especialmente, sobre as suas redefinições e transfigurações contemporâneas através de uma abordagem a diversas obras de arte contemporânea. O corpus em análise é composto por obras de artistas portugueses realizadas durante o século XXI. A selecção das obras não obedeceu a um movimento diacrónico, sendo fundamentada na identificação dos exemplos que melhor obedecem e se adequam às temáticas em estudo. Se qualquer estrutura de periodização será inevitavelmente assinalada por um certo grau de arbitrariedade, a selecção deste recorte temporal alicerça-se no facto das primeiras décadas do século XXI terem sido marcadas por

alterações decisivas nas práticas cinematográficas devido aos novos media digitais, mas também por ser o período onde se regista uma maior influência do cinema nas artes visuais no contexto artístico português. Por outro lado, a escolha desta periodização tem um sentido empírico, uma vez que permitiu a experiência *in loco* da maioria das obras em análise, sendo algo relevante atendendo às suas particularidades instalativas e espaciais. Neste sentido, o estudo que agora se apresenta não pretende esgotar a problemática em que se centra, cobrindo exaustivamente todas as obras possíveis, tendo-se pelo contrário preferido privilegiar a constituição de um ponto-de-vista orientado e selectivo capaz de oferecer uma panorâmica através dos casos em estudo (o que conduziu por exemplo à análise de várias obras do mesmo artista em diferentes capítulos) que, de um modo mais paradigmático, poderiam consolidar a perspectiva de análise teórica e crítica que norteou este trabalho<sup>25</sup>.

A abordagem a estes casos de estudo foi segmentada em quatro temáticas particulares: a problematização do ecrã; o atavismo pós-cinematográfico; as formas intermediais entre formatos; e, as imagens de arquivo.

O primeiro capítulo desta segunda parte, vinculado a uma *problematização do ecrã*, tem como ponto de partida a forma como os ecrãs das novas tecnologias estilharam a *janela metafórica* da perspectiva renascentista em múltiplos *ecrãs-janelas*. Ao interpelar de forma desconstrutiva o ecrã, a constituição variável e cinética das instalações fílmicas parece ser modelar das actuais experiências de visionamento das imagens em movimento. Assomando frequentemente entre a percepção temporal do filme e as suas possibilidades espacialmente esculturais, estas obras interpelam a condição actual do ecrã enquanto *janela ilusionista e objecto*

---

<sup>25</sup> Alguns dos autores mais citados nesta segunda parte da investigação foram André Gaudreault & Philippe Marion (2015); D. N. Rodowick (2007); Anne Friedberg (2006); Hito Steyerl (2011, 2009); Jonathan Crary (2017); Jacques Aumont (2014, 2009, 2011); Lev Manovich (1995, 2001, 2002); Jay David Bolter & Richard Grusin (1999); Matteo Treleani (2014); Francesco Casetti (2015, 2017, 2012); Thomas Elsaesser (2016, 2018, 2006); Kate Mondloch (2010); Claire Bishop (2005); Jacques Aumont e Michel Marie (2009); Gilles Deleuze (2009, 2006); Philippe-Alain Michaud (2006); Margaret Morse (1999); Dominique Païni (2002); Richard Grusin (2004); Jean-Louis Comolli (2008, 1998); Laura Mulvey (2006); Giovanna Fossati (2009, 2011); Erika Balsom (2017); Jacques Derrida (2001, 2002); Bill Nichols (2001); Antoine de Baecque (2007); Wolfgang Ernst (2013); T. J. Demos (2013); Jacques Le Goff (1996, 1990); Michel Foucault (2005).

*material* – impondo certas leis de presença e de espacialidade que convocam experiências cinematográficas contemporâneas. Os casos de estudo em análise foram as exposições *Baklite* (CAV, Coimbra, 2017) de Alexandre Estrela; *Os Animais que ao Longe Parecem Moscas* (Núcleo de Arte da Oliva, São João da Madeira, 2017) de João Maria Gusmão e Pedro Paiva; *O Livro da Sede* (Museu de Serralves, Porto, 2016) de Mariana Caló e Francisco Queimadela; *Esgotaram-se os Nomes para as Tempestades* (Tatiana Macedo, Culturgest Porto, 2018); e, *Afasia Tática* (Jonathan Saldanha, Culturgest Porto, 2017).

O segundo capítulo parte da noção de *atavismo pós-cinematográfico* para analisar a presença de uma periodização alternativa à evolução técnica do cinema – isto é, um movimento presente em diversas obras que, na circunstância actual das tecnologias digitais, integram determinadas escolhas estilísticas e estéticas que exibem uma espécie de atavismo. Este capítulo problematiza portanto o modo como determinados elementos cinematográficos, pertencentes ao final do século XIX e ao início do século XX, se manifestam na arte contemporânea, através de obras que abordam dimensões relativas ao cinema das atracções, ao cinematógrafo, à câmara obscura, à cronofotografia, ao estereoscópico ou à lanterna mágica. Trata-se da redescoberta de períodos fundados no domínio da experiência, em que se trabalhava a imagem filmica de forma heterogénea, tal como parece suceder hoje face à volubilidade tecnológica da experiência imagética contemporânea. As exposições em análise são *Papagaio* (HangarBicocca, Milão, 2015) de João Maria Gusmão e Pedro Paiva; *Biotope* de João Tabarra (Colégio das Artes, Coimbra, 2016); *Baklite* (CAV, Coimbra, 2017) de Alexandre Estrela; *Scenario* (54º Bienal de Veneza, Veneza, 2011) de Francisco Tropa; *Cascatas e Desabamentos* (Sismógrafo, Porto, 2015) e *Them or Us!* (Galeria Municipal do Porto, Porto, 2017) de Renato Ferrão.

O terceiro capítulo examina *formas intermediais entre formatos* – as relações entre o digital, o vídeo e a película, e as afinidades e/ou dissemelhanças que as conexões entre eles geram na criação de uma porosidade e intersticialidade medial contemporânea. Este capítulo propõe portanto compreender de que modo determinadas obras configuram um pensamento sobre a experiência dos media marcada pelo signo agitador do digital, abordando questões relacionadas com a preservação e o restauro filmico; as contingências do *original* e da *autenticidade*; a ruptura referencial e indicial da imagem digital; as discussões em torno da



virtualização e da animação imagética; ou, a exploração das forças internas e potenciais dos dispositivos tecnológicos. Este contexto foi abordado através de uma análise às exposições 4.56.20 de João Tabarra (Solar Galeria de Arte Cinemática, Vila do Conde, 2016); *Blind Faith* de Diogo Evangelista (Escola das Artes da Universidade Católica do Porto, Porto, 2020); *Meio Concreto* (Museu de Serralves, Porto, 2013) de Alexandre Estrela; e, *Lua Cão* (ZDB, Lisboa, 2018) da dupla João Maria Gusmão e Pedro Paiva e Alexandre Estrela.

Finalmente, o quarto e último capítulo é dedicado a uma complexificação das *imagens de arquivo*, partindo da ideia *derridiana* de que o retorno à origem gera sempre uma forma de abertura para o futuro, engendrando assim um movimento de actualização contínua. Através da revisitação, interpretação e interrogação acerca do arquivo, e das suas transformações contemporâneas, investiga-se o uso do espectro cinematográfico na criação de um discurso assente entre a história e a memória, sobretudo a partir das dinâmicas da apropriação artística, como o *found footage* ou o *documentário de arquivo*. Este capítulo problematiza estas questões através de uma análise a *The Covered, Erased or Destroyed Films – Noise* (2005) de Daniel Barroca; *Crescimento e Cultura* (Museu de Serralves, Porto, 2012) de Ricardo Valentim; *Pathosformel* de Vasco Araújo (Escola das Artes da Universidade Católica do Porto, Porto, 2020); *Spell Reel* (2017) de Filipa César; e, *Monuments in Reverse* (CAAA, Guimarães, 2015) de Ângela Ferreira. Tratam-se de exposições e obras que reflectem sobre temas como a montagem de imagens em profundidade, a natureza processual do documento, as fantasmagorias do arquivo, ou, o pós-colonialismo e os seus projectos inacabados e em potência.

O processo envolvido na análise destes casos de estudo compreende uma observação global de cada uma destas exposições e obras, e a sua integração numa contextualização conceptual mais aprofundada relativa aos temas da investigação. Além da realização de visitas às exposições e do visionamento analítico das obras, esta investigação foi completada por fontes bibliográficas, documentos electrónicos, publicações na imprensa e conversas com alguns dos artistas.

*OUTRO CINEMA – Interpelações na Arte Contemporânea em Portugal*

propõe portanto um olhar alargado, histórica e ontologicamente, sobre o cinema a partir de uma perspectiva exterior a este, enfatizando portanto a sua capacidade edificante enquanto património comum. Deste modo, espera-se que este estudo possa contribuir para uma maior compreensão sobre as relações entre a arte cinematográfica e a arte contemporânea, especialmente no trabalho desenvolvido por artistas portugueses, bem como sobre o carácter intrinsecamente intersticial e mutável do cinema. Pretende-se por fim conceber uma meditação sobre como a arte contemporânea se tornou um espaço de reflexão sobre as rupturas, sobrevivências e desvios do cinema pelo intermédio de uma reconfiguração reflexiva das suas coordenadas técnicas, estilísticas, materiais e simbólicas.

***PARTE I***

**O QUE O CINEMA FAZ DA ARTE CONTEMPORÂNEA / O QUE A ARTE  
CONTEMPORÂNEA FAZ DO CINEMA**

## CAPÍTULO 1

### A Origem e o Epílogo

“O cinema não existe, deve nascer e morrer”.

Roger Gilbert-Lecomte (1933)

“The apocalypse was not quite what we expected. Tomorrow we may just have to start over”.

Tom Gunning (2012)

“O cinema – é uma invenção sem futuro”<sup>26</sup>, esta sentença atribuída a Louis Lumière em 1897, anunciava uma concordância entre o nascimento e a morte do cinema<sup>27</sup>. Esta duplicidade constituinte do cinema, onde o princípio parece apelar ao epílogo, pressentiu e anteviu os vaticínios apocalípticos que acompanharam com demarcável frequência a história da arte cinematográfica. Mas se o cinema tem sido marcado incessantemente pela sombra do seu fim, não se tem tratado verdadeiramente de uma conclusão, mas de uma forma de superação: “talvez devêssemos ver a história do cinema como uma sucessão de começos e de mortes. (...) A cada inovação, a sua crise. A cada crise, a sua resolução” (Gaudreault & Marion, 2012, p. 31)<sup>28</sup>. As diferentes reconfigurações históricas envolvidas neste movimento de *renascimento* foram perceptíveis com o declínio do cinema das atracções pela sua institucionalização industrial nos anos 1910; o advento do sonoro na década de 1930; o surgimento massificado da televisão nos anos 1950, e, posteriormente, das tecnologias de vídeo; ou, a ameaça definitiva à materialidade do filme e à sua

---

<sup>26</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “Le cinéma – c’est une invention sans avenir”.

<sup>27</sup> Ver o texto “Comment les Frères Lumière ont Inventé le Cinéma” (2019) de Pedro Garcia Martín: <https://www.nationalgeographic.fr/histoire/2019/02/comment-les-freres-lumiere-ont-invente-le-cinema>

<sup>28</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “il faudrait donc peut-être voir l’histoire du cinéma comme une succession de commencements et une succession de morts. (...) À chaque innovation, sa crise. À chaque crise, sa résolution” (Gaudreault & Marion, 2012, p. 31).

espacialidade convencional de visionamento pelo digital no início do século XXI (algo que já se antevia com as formas televisivas e videográficas). Esta dinâmica entre o que acaba e o que renasce projecta portanto um entendimento do cinema enquanto “objecto em constante mudança” (Rodowick, 2007, p. 97)<sup>29</sup>, podendo-se afirmar que “todo o cinema tem sido pós-cinema, não apenas no sentido de vir após o advento das imagens em movimento, mas no sentido mais comum de pós-cinema (“depois” no sentido de algo a seguir ao seu fim)” (Denson & Leyda, 2016)<sup>30</sup>.

## 1. Os Nascimentos do Cinema

Afirmando que existiu um *nascimento duplo* do cinema, o crítico e teórico André Bazin (1918-1958) declarou que foi através do encontro concertado entre certos elementos tecnológicos, económicos e sociológicos que este evoluiu para as formas estéticas que o legitimaram: “Lumière estava certo quando recusou vender a sua câmara de imagens em movimento a Méliès, sob o pretexto de que era apenas uma curiosidade tecnológica com interesse, na melhor das hipóteses, para os médicos. Foi o segundo nascimento do cinema que o tornou a forma de entretenimento que é hoje” (Bazin apud. Gaudreault & Marion, 2015, pp. 115-116)<sup>31</sup>. Este movimento dúplice do cinema definido por Bazin orientou André Gaudreault e Philippe Marion (1999) a proporem a teoria de *duplo nascimento* que, a partir do paradigma cinematográfico, sugere que outros grandes media contemporâneos (como a fotografia, a banda-desenhada, a rádio, a televisão ou a internet) percorreram este mesmo modo duplicado de nascença, uma vez que são frequentemente requeridas duas etapas cruciais para que um novo meio estabeleça o seu lugar, a sua identidade e

---

<sup>29</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “ever-changing object” (Rodowick, 2007, p. 97)

<sup>30</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “all of cinema has been post-cinema not just in the sense of coming after the advent of moving images but in the more common meaning of *after cinema* (‘after’ in the sense of following its demise)” (Denson & Leyda, 2016).

<sup>31</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “Lumière was right when he refused to sell his moving picture camera to Méliès on the pretext that it was just a technological curiosity of interest at best to doctors. It was cinema’s second birth that made it the form of entertainment it is today” (Bazin apud. Gaudreault & Marion, 2015, pp. 115-116).

o seu reconhecimento. Esta base processual dupla inscreve portanto a recusa de qualquer concepção simplista e unidimensional de um fenómeno tão complexo quanto o do surgimento de um novo meio.

Neste sentido, a emergência do cinema deu-se portanto primeiro como aparelho em 1895, e, só, posteriormente, como instituição na década de 1910 (Gaudreault & Marion, 2015, pp. 104-105). Os autores afirmam que houve um *primeiro nascimento* do cinema, em que este não manifestava o desejo de se tornar autónomo ou de ter uma especificidade própria, estando ainda submisso a práticas mediáticas mais antigas; e, o advento de um *segundo nascimento* do cinema, onde este já ostentava uma condição diferencial e uma autonomização identitária, revelando certas especificidades expressivas que se estabeleceram como norma. Desta forma, Gaudreault e Marion enfatizam a ideia de que o aparecimento do cinema está intimamente ligada a uma noção de *emergência*, dado que releva um propósito mais processual que cinge o manifestar, o elevar-se ou o acontecer: “o cinema não é simplesmente algo que se “inventa”: não há patente do cinema porque o cinema não é uma técnica, mas sim um sistema social, cultural e económico. O cinema teve que ser *constituído* e, portanto, de ser *instituído*, e teve, por fim, *institucionalizado*” (Gaudreault & Marion, 2015, p. 105)<sup>32</sup>. Posteriormente, os dois autores identificaram um *terceiro nascimento* encetado pelo digital, uma vez que esta tecnologia permitiu multiplicar e metamorfosear os modos de acesso às imagens em movimento, o que levou a um afastamento do cinema da sua condição identitária sob o modelo do segundo nascimento (Gaudreault & Marion, 2013). Embora os termos *nascimento* e *morte* apliquem-se a singularidades localizadas no tempo e no espaço, e não a práticas distribuídas diversamente, a sua aplicação ao cinema consoa com a ideia de que este é verdadeiramente uma “ideia *ex post facto* que se utiliza para englobar retrospectivamente toda uma história de práticas divergentes” (Rockhill, 2008)<sup>33</sup>. Por conseguinte, embora predizendo esta moção dupla envolvida na constituição do

---

<sup>32</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “cinema, quite simply, is not something one “invents”: there is no cinema patent because cinema is not a technique but rather a social, cultural, and economic system. Cinema had to be constituted and had therefore to be instituted, and had in the end to be institutionalized” (Gaudreault & Marion, 2015, p. 105).

<sup>33</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “idée ex post facto qu’on utilise pour englober rétrospectivement toute une histoire de pratiques divergentes” (Rockhill, 2008).

cinema, André Bazin (1967) declara que, se atendermos a todas as possibilidades técnicas que foram surgindo nas imagens em movimento, podemos concluir que “o cinema ainda precisa de ser inventado” (Bazin, 1967, p. 22)<sup>34</sup>. Esta hesitação sobre a fundação do cinema leva a que Jean-Louis Comolli (1986) observe igualmente que não existe uma definição precisa sobre a sua génese, pois nenhum texto consegue estabelecer uma origem concludente ou mesmo uma data evidente para o seu nascimento, um “limite que possa servir de marco para dizer: aqui começa o cinema” (Comolli apud. Machado, 2002, p. 12).

A maioria das convenções presentes nos textos sobre a história do cinema asseveram porém que a data precisa do seu nascimento foi a apresentação do cinematógrafo dos irmãos Lumière, no Grand Café du Boulevard des Capucines, na noite de 28 de Dezembro de 1895, em Paris. No entanto, Charles Musser (1990) defende a ideia de que não existe uma história do cinema que começa 1895, mas uma história das imagens em movimento projectadas em sala escura, que remonta, pelo menos no Ocidente, a meados do século XVII, com a generalização dos espectáculos de lanterna mágica. Perfilhando um entendimento semelhante, Arlindo Machado (2005) afirma que qualquer marco cronológico associado ao nascimento do cinema é arbitrário e variável, uma vez que quanto mais “os historiadores se afundam na história do cinema, na tentativa de desenterrar o primeiro ancestral, mais eles são remetidos para trás, até os mitos e ritos dos primórdios” (Machado, 2005, p. 10). Deste modo, Machado afirma que as gravuras nas pedras das cavernas de Altamira, Lascaux e Font-de-Gaume registam as primeiras intenções dos humanos em projectar imagens animadas. O autor refere porém que estamos tão condicionados pelo modelo de cinema clássico industrial que “nem sempre nos é fácil perceber a sua diversidade e a descontinuidade de sua história” (Machado, 2005, p. 11).

---

<sup>34</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “the cinema still needs to be invented” (Bazin, 1967, p. 22).

Se atendermos aos diversos textos que procuraram explicar a invenção técnica do cinema<sup>35</sup>, estes inscrevem-se em genealogias ancoradas em quatro alicerces essenciais que, convergindo entre si por volta de 1895, deram origem à explicação tecnológica da criação do cinema: o primeiro elemento é a *projecção*, que remete à invenção dos teatros de luz de Giovanni della Porta (século XVI), às projecções criptológicas de Athanasius Kircher (século XVI!), às lanternas mágicas de Christiaan Huygens, Robert Hooke, Johannes Zahn, Samuel Rhanaeus, Petrus van Musschenbroek e Edme-Gilles Guyot (séculos XVII e XVIII), ou, aos espectáculos de fantasmagoria de Paul Philidor ou Étienne-Gaspard Robert (século XVIII e XIX); o segundo componente é o advento da *fotografia* por Nicéphore Niepce, Louis Daguerre e Henry Fox Talbot (século XIX), que originou o primeiro modo de fixação de imagens numa superfície transparente por meio de um dispositivo<sup>36</sup>; o terceiro constituinte são as experiências com a *persistência retiniana* por Joseph Plateau (século XIX) e os exercícios cronofotográficos de *síntese do movimento* por Étienne-Jules Marey e Eadweard Muybridge (século XIX)<sup>37</sup>; e, finalmente, o quarto elemento é a reunião sistemática de todas estas descobertas e invenções num único aparelho por inventores como Louis e Auguste Lumière, Thomas Edison, Max Skladanowsky,

---

<sup>35</sup> Como as obras *Histoire Générale du Cinéma*. Tome 1-6 (1946-1954) ou *Histoire du Cinéma Mondial, des Origines à nos Jours* (1949) de Georges Sadoul (1946), a *Historie Comparée du Cinéma* (1966) de Jacques Deslandes (1966) ou a *Trois siècles de Cinéma. De la Lanterne Magique au Cinématographe* (1995) de Laurent Mannoni.

<sup>36</sup> Observando alguns dos principais elementos envolvidos no aparecimento da fotografia, pode-se destacar o surgimento dos primeiros daguerreótipos em 1837, que advinham de um processo que fixava imagens em placas de cobre, embora fosse limitado a uma única cópia e o tempo de exposição demorasse vários minutos. Em 1839, Henry Fox Talbot introduziu os negativos de papel e, na mesma época, as imagens fotográficas começaram a ser impressas em lâminas de vidro. O tempo de exposição foi reduzido para menos de um segundo em 1877, e o filme flexível foi criado em 1885 por George Eastman.

<sup>37</sup> Em 1832, o físico Joseph Plateau e o professor de geometria Simon Stampfer criaram um dos primeiros dispositivos para sintetizar o movimento: o Phénakistiscope, e, no ano seguinte, o Zoetrope. A síntese óptica do movimento, ligada ao entusiasmo científico pela análise da locomoção, desenvolvidas pelas experiências de Étienne-Jules Marey e de Eadweard Muybridge na segunda metade do século XIX, descerrou o caminho para Émile Reynaud criar o projecteur Praxinoscópio em 1880 e, anos depois, projectar desenhos animados num ecrã.



Robert W. Paul, Louis Augustin Le Prince ou Jean Acme LeRoy (no final do século XIX). Conquanto em quase todas as histórias de cinema se encontre versões semelhantes a esta (embora com pequenas variações), qualquer tentativa de englobar um fenómeno tão variável, desalinhado e heterogéneo como o cinema é cercada por pontos cegos, pois procurar “estabelecer a sua ‘origem’ (...) [que] só pode revelar-se dispersa” (Comolli, 1986, pp. 422-423)<sup>38</sup>.

Por outro lado, estas genealogias que propuseram definir a origem do cinema estão por vezes implicadas num determinismo monocausal tecnológico, como se toda a sua história fosse determinada pela natureza dos seus meios técnicos, algo que pode ser contestado por aquilo que Gabriel Rockhill (2008) denomina por perspectiva *nocional* (“*notionnelle*”): “l’explication technologique ne constitue pas à proprement parler une position unique qu’on accepte ou qu’on rejette en bloc. Elle est en effet une combinatoire à variations multiples” (Rockhill, 2008). Esta explicação *nocional* põe em causa o primado da tecnologia, sugerindo que o advento do cinema só foi possível a partir de um novo modo de pensar as imagens, e que nenhum fenómeno é o resultado de uma única causa, formando-se verdadeiramente através de

“factores económicos (como o sucesso do cinematógrafo como forma de entretenimento), factores científicos (como o controlo da electricidade), factores sociais (como a inclusão do cinematógrafo na evolução da cultura de massas no final do século XIX), factores políticos (como a necessidade de novas formas de comunicação social), factores históricos (como o surgimento do que podemos chamar de “indústrias do movimento” durante a Belle Époque: carros, aviões, metros, etc.), ou factores estéticos (como a lógica estética das diferentes fases das práticas cinematográficas)” (Rockhill, 2008)<sup>39</sup>.

---

<sup>38</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “to establish its ‘origin’ (...) can only prove to be dispersed” (Comolli, 1986, pp. 422-423).

<sup>39</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “facteurs économiques (tels que le succès du cinématographe comme forme de divertissement), de facteurs scientifiques (tel que la maîtrise de l’électricité), de facteurs sociaux (tel que l’inscription du cinématographe dans l’évolution de la culture de masse à la fin du XIXe siècle), de facteurs politiques (tel que le besoin de nouvelles formes de communication sociale), de facteurs historiques (tel que l’essor de ce qu’on peut appeler des «industries du mouvement» à la Belle Époque : l’automobile, l’avion, le métro, etc.),

Esta perspectiva nocional vai portanto de encontro ao ilimitado problema da *invenção* do cinema, afirmando a ideia de que a sua história “é uma história do tecnológico e do social juntos, uma história em que as determinações não são simples, mas múltiplas, interagindo entre si, em que o ideológico está presente desde o início” (Heath, 1981, p. 227)<sup>40</sup>.

## 2. As Mortes do Cinema

“Os 100 anos do cinema parecem ter a forma de um ciclo de vida: um nascimento inevitável, um acúmulo constante de glórias e o início de um declínio ignominioso e irreversível na última década. (...) O cinema, outrora anunciado como a arte do século XX, parece agora, à medida que o século se fecha numericamente, ser uma arte decadente”<sup>41</sup> (Sontag, 1996)<sup>42</sup>. Por ocasião do centenário do cinema em 1995, o estado do cinema foi perscrutado por diversos críticos, teóricos e historiadores<sup>43</sup>, como a ensaísta e crítica de arte Susan Sontag (1933-2004) que,

---

ou de facteurs esthétiques (tel que la logique esthétique des différentes phases des pratiques cinématographiques)” (Rockhill, 2008).

<sup>40</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “is a history of the technological and social together, a history in which the determinations are not simple but multiple, interacting, in which the ideological is there from the start” (Heath, 1981, p. 227).

<sup>41</sup> Tradução original pela autora do original em inglês. Esta citação é completada por: “Perhaps it is not cinema that has ended but only cinephilia – the name of the very specific kind of love that cinema inspired. Each art breeds its fanatics. The love that cinema inspired, however, was special. It was born of the conviction that cinema was an art unlike any other: quintessentially modern; distinctively accessible; poetic and mysterious and erotic and moral – all at the same time. Cinema had apostles. (It was like religion.) Cinema was a crusade (...) Cinephilia itself has come under attack, as something quaint, outmoded, snobbish. For cinephilia implies that films are unique, unrepeatable, magic experiences” (Sontag, 1996).

<sup>42</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “Cinema's 100 years seem to have the shape of a life cycle: an inevitable birth, the steady accumulation of glories and the onset in the last decade of an ignominious, irreversible decline. (...) Cinema, once heralded as the art of the 20th century, seems now, as the century closes numerically, to be a decadent art” (Sontag, 1996).

<sup>43</sup> Os debates sobre o impacto da mudança tecnológica no cinema produziram um amplo espectro de reacções que se ligam frequentemente a duas perspectivas: uma que identifica o advento da

embora não se referisse especificamente ao cinema em si, mas a uma forma de cinefilia perdida, veio integrar os diversos vaticínios de morte que ordenaram o desenvolvimento desta arte. Estes presságios funestos ligados ao cinema foram sobretudo influenciados pelas suas transformações tecnológicas, com o que se pode descrever “em termos de substituição e de obsolescência” (Jacobson, 2007)<sup>44</sup>. Por conseguinte, é quase tão difícil estabelecer uma origem para o cinema, quanto decidir onde (e se) ele termina. Neste sentido, o que se tem denominado por *cinema* pode ser descrito como “uma série de mutações tecnológicas ao longo da sua história. (...) Cada nova tecnologia, à sua maneira, inverteu gradualmente e de forma duradoura o modo como os filmes são produzidos e distribuídos, bem como a sua recepção pelos espectadores” (Gaudreault & Marion, 2015, p. 3)<sup>45</sup>.

Enfatizando esta heterogeneidade tecnológica constituinte do cinema, Peter Wollen (2016) destaca a existência de três etapas distintas que, causando ciclicamente reverberações entre si, influenciaram o dispositivo cinematográfico: a gravação, o processamento e a projecção/exibição<sup>46</sup>. Segundo Wollen, a historiografia do cinema tem dificuldade em escapar de certos mitos reducionistas que se concentram apenas na fase de gravação, e nos seus quatro momentos lendários: o cinematógrafo dos

---

tecnologia digital como uma mudança radical na natureza do meio (Rodowick, 2007; Cherchi Usai, 2005; Virilio, 1998; Baudrillard, 1995; Mitchell, 1982, entre outros), e um outro que inscreve a tecnologia digital num cenário medial mais amplo, onde o filme é um dos seus participantes (Kessler, 2009; Gunning, 2004 e 2007; Thorburn e Jenkins, 2003; Bolter e Grusin, 1999; Manovich, 2001 e 2002; Elsaesser, 1998, entre outros) (Fossati, 2009, p. 16).

<sup>44</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “in terms of replacement and obsolescence” (Jacobson, 2007).

<sup>45</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “a series of technological mutations throughout its history. (...) Every new technology has, in its own way, gradually and lastingly turned upside down the way in which films are produced and distributed, along with their reception by viewers” (Gaudreault & Marion, 2015, p. 3).

<sup>46</sup> Neste contexto, Wollen acredita que usualmente se dá demasiada atenção à fase da gravação: “I believe too much attention is usually paid to the recording stage at the expense of the laboratory and the theatre – a serious distortion because exhibition, rather than production, is economically dominant in the film industry, at least as far as the timing and impact of technological changes are concerned” (Wollen, 1988, p. 20).

irmãos Lumière; a chegada do som; o advento da cor; e, finalmente, o ecrã amplo e o 3D. No entanto, a tecnologia do cinema não é um todo unificado, mas algo extremamente heterogéneo, que abrange desenvolvimentos nas áreas da mecânica, da óptica, da química e da electrónica: “o cinema é visto em termos de câmara e de processo de gravação ou reprodução, e de impressão ou projecção, e do lugar físico do espectador (Bazin, Benjamin, Baudry). Desta forma, a heterogeneidade do cinema reduz-se a um subconjunto de determinações de modo reducionista” (Wollen, 1988, p. 20)<sup>47</sup>. Wollen distingue ainda a existência de duas direcções que marcaram o desenvolvimento do cinema: a primeira é baseada na “representação, no imaginário, no ilusionismo” (Wollen, 1988, p. 24)<sup>48</sup>, tendo sido colocada em causa pelo advento do som, que veio tornar mais difícil um entendimento do cinema enquanto arte visual (embora tenha trazido um novo conjunto de possibilidades quanto à linguagem verbal e musical); e, a segunda é o facto da criação cinematográfica se ter tornado continuamente mais económica e acessível, algo que foi crucial para pensar o cinema enquanto meio de massas, e, sobretudo, para a sua expansão até aos filmes experimentais e amadores.

Se, como afirma Wollen, esta heterogeneidade constituinte do cinema foi frequentemente subjugada a determinações reducionistas tecnológicas, parte dos prenúncios de morte do cinema aconteceram justamente quando houve o advento de um novo meio ou tecnologia. Observando cronologicamente estas presumidas *mortes*, a primeira ocorreu entre 1907 e 1908, com a passagem da exibição dos filmes em feiras e *vaudevilles* para um sistema de distribuição industrial que subsiste em parte até hoje. Embora continuassem a existir obras de vanguarda que se distanciavam desta industrialização do cinema, este período marcou o início da produção cinematográfica em massa, e o fim da hegemonia europeia (particularmente francesa e alemã), que deu lugar ao domínio dos estúdios e distribuidores norte-americanos. A segunda *morte* sucedeu com a chegada do cinema sonoro em 1929, considerado como o ponto final

---

<sup>47</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “cinema is seen in terms of the camera and the recording process or reproduction and the printing process or projection and the physical place of the spectator (Bazin, Benjamin, Baudry). In this way the heterogeneity of the cinema is reduced to one subset of determinations in a reductionist manner” (Wollen, 1988, p. 20).

<sup>48</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “representation, the imaginary, illusionism” (Wollen, 1988, p. 24).

das explorações formais e visuais do cinema mudo. A terceira *morte* diz respeito ao advento doméstico da televisão após a Segunda Guerra Mundial, e particularmente à sua crescente hegemonia no final do século XX, que foi escoltada pela chegada dos gravadores, cassetes e câmaras portáteis de vídeo, levando ao fim do monopólio da exibição do filme na sala de cinema. A este propósito, o cineasta Peter Greenaway (2012) marca como data decisiva de *morte* do cinema o dia 31 de Setembro de 1983, que assinala a introdução do comando remoto, que veio pela primeira vez possibilitar uma interacção entre o espectador e o dispositivo que exhibe o filme, desconstruindo a ideia de um cinema linear assistido por um espectador passivo. Finalmente, os discursos sobre a *morte* do cinema nunca estiveram tão presente como no início século XXI devido à disseminação do digital, que veio trazer enormes mutações na produção, preservação, distribuição e projecção cinematográficas.

Em *The Death of Cinema* (2001), o teórico e cineasta Paolo Cherchi Usai declara que o cinema é intrinsecamente um meio auto-destrutivo. Embora todas as formas de arte sofram destruições e perdas com o tempo, o cinema possui uma “impermanência estrutural [que] é a própria condição da existência do cinema. Cada passagem de um frame por um projector – a própria máquina que dá vida filmofônica/projectada à imagem em movimento – avança num processo de erosão que acabará por reduzir a imagem a nada” (Rodowick, 2007, p. 19)<sup>49</sup>. Seja pela destruição do fogo devido à inflamabilidade do nitrato, ou pela dissolução da imagem pelo síndrome de vinagre, o cinema analógico está interiormente marcado pela sua possível auto-eliminação: “pode-se dizer que a base material do filme é um processo de entropia codificado quimicamente. Esta é uma das muitas formas pelas quais assistir a um filme é literalmente um espectáculo de morte” (Rodowick, 2007, pp. 19-20)<sup>50</sup>. Neste sentido, Usai afirma que são poucos os filmes em película que poderão ser salvos. O autor declara que o restauro é frequentemente um gesto meramente

---

<sup>49</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “structural impermanence [that] is the very condition of cinema’s existence. Each passage of frames through a projector – the very machine that gives filmophanic/projected life to the moving image – advances a process of erosion that will eventually reduce the image to nothing” (Rodowick, 2007, p. 19).

<sup>50</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “one may say that the material basis of film is a chemically encoded process of entropy. This is one of many ways in which watching film is literally a spectatorship of death” (Rodowick, 2007, pp. 19-20).

simbólico, e que obscurece as reais proporções da perda do património cinematográfico devido a agendas altamente problemáticas baseadas numa rede de interesses comerciais, institucionais ou culturais. Deste modo, o autor fala de uma inescapável condenação à morte do cinema feito com película, uma vez que os processos de restauro são extremamente caros e complexos, levando a escolhas intrincadas sobre quais filmes merecem ser salvos, o que envolve consequentemente factores subjectivos sobre o que define a qualidade superior de uma obra em detrimento de outra. Deste modo, Usai expõe uma perspectiva bastante pessimista, concluindo inclusivamente que qualquer conservação fílmica chegará também ao seu ponto final quando a inevitável obsolescência do filme em 35 mm não tornar mais viável o seu empreendimento:

“Incapaz de preservar o cinema através do cinema, os arquivos (...) serão obrigados a enfrentar a realidade e optarem por outras opções. Projectar um filme irá tornar-se primeiro uma circunstância especial, depois uma ocorrência rara e, finalmente, um evento excepcional. Eventualmente, nada será projectado, seja porque todas as cópias sobreviventes estarão desgastadas ou decompostas, ou porque alguém decide parar de mostrar as poucas impressões que restaram de forma a salvá-las para uma futura duplicação num outro formato. (...) Com isto, o cinema será falado e escrito como uma alucinação remota, um sonho que durou um século ou dois. As gerações futuras terão dificuldade em entender o porquê de tantas pessoas terem passado a vida a esforçarem-se para ressuscitar esse sonho” (Usai, 2001, p. 123)<sup>51</sup>.

No entanto, outros autores defendem que o desaparecimento da película não significa a morte do cinema, uma vez que a redução de um meio a um dos seus

---

<sup>51</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “Unable to preserve cinema by means of cinema, the archives (...) will be forced to face up to reality and go for other options. Projecting a film will become first a special circumstance, then a rare occurrence, and finally an exceptional event. Eventually, nothing will be projected at all, either because all surviving copies will be worn to a frazzle or decomposed, or because somebody decides to stop showing them in order to save for future duplication onto another format the few prints that remain. (...) With that, cinema will be talked about and written about as some remote hallucination, a dream that lasted a century or two. Future generations will be hard put to understand why so many people spent their lives in an effort to resuscitate that dream” (Usai, 2001, p. 123).

componentes técnicos ou materiais seria ignorar “a dimensão evolutiva e histórica na qual se encaixa qualquer forma de *identidade mediática*. Um dia não haverá provavelmente mais circulação de impressões cinematográficas, mas continuará a haver circulação de signos cinematográficos, e isso é o principal” (Gaudreault & Marion, 2006, pp. 24-25)<sup>52</sup>. Este possível desaparecimento de parte da materialidade cinematográfica é central para compreender certas transformações significativas que o digital trouxe ao cinema, nomeadamente à sua perda de indiciabilidade e materialidade. A marca do digital sob o cinema submeteu-o a diversas transformações económicas, sociológicas, estéticas e tecnológicas. As reflexões elegíacas sobre o cinema na era do digital fundamentam-se assim na ideia de que os media digitais não são apenas uma nova técnica de trabalho, um sistema de transmissão e um meio de armazenamento, mas todo um novo horizonte para pensar o cinema: “o digital pode, assim, funcionar como uma máquina do tempo, um limite conceptual, bem como o seu limiar” (Elsaesser, 2016, p. 235)<sup>53</sup><sup>54</sup>. A este propósito, André Gaudreault e Philippe Marion (2015) afirmam que o cinema foi transformado pelo que se pode denominar por três “dês” da digitalização: a *descanonização* (“de-canonization”), a *desmaterialização* (“de-materialization”) e a *disseminação* (“dissemination”). A *descanonização* refere o facto do digital ter retirado o cinema do seu pedestal, permitindo que qualquer pessoa o possa processualmente manipular: “para ver um filme, eu aperto o botão num comando remoto que possuo. O filme é algo que eu telecomando (comando à distância) e tele-controlo (controlo à distância)” (Gaudreault &

---

<sup>52</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “la dimension évolutive, historique, dans laquelle s’inscrit toute forme d’*identité médiatique*. Un jour, il n’y aura vraisemblablement plus de circulation de copies de film, mais il continuera à y avoir une circulation des signes cinématographiques, et c’est là l’essentiel” (Gaudreault & Marion, 2006, pp. 24-25).

<sup>53</sup> A este propósito, o artista Anthony McCall afirma que o “cinema is a social institution, while film is a medium. And I think while the medium may change, the institution will be just fine. I don't see how the institution of cinema-which involves the social act of looking at moving images, and talking about them-is going to be threatened by new technology. Of course, it will be affected by it in terms of how films are made, distributed, and exhibited, but it won't be destroyed by it. I can quite easily imagine film as a medium disappearing quietly in the next ten years with scarcely a blip in terms of the practices of cinema” (McCall, 2003, p. 74).

<sup>54</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “the digital can thus function as a time machine, a conceptual boundary, as well as its threshold” (Elsaesser, 2016, p. 235).

Marion, 2015, p. 149)<sup>55</sup>. A *desmaterialização* relaciona-se com o processo em curso de supressão irreversível do filme em celuloide, que já deixou quase virtualmente de circular: “os filmes poderão em breve ser exibidos nos cinemas por satélite geoestacionário” (Gaudreault & Marion, 2015, p. 150)<sup>56</sup>. Por fim, a *disseminação* decorre de fenómenos como a miniaturização, a mobilidade, a portabilidade e a multiplicidade das formas possíveis de ver um filme, onde a experiência única de sala deu lugar a uma dispersão em ecrãs heterogéneos: “os media contemporâneos têm uma propensão marcada para a disseminação intermedial” (Gaudreault & Marion, 2015, p. 151)<sup>57</sup>. Neste sentido, os processos de produção de imagens na contemporaneidade acontecem por intermédio de tecnologias que operam de modo mais descentralizado e seguindo uma lógica de convergência mediática (Jenkins, 2009).

Os filmes são agora exibidos sobretudo em aparelhos domésticos como *tablets*, *smartphones*, computadores ou canais de televisão especializados – passando até a estrear exclusivamente nestas plataformas –, o que se opõe às formas mais tradicionais de recepção cinematográfica baseadas na ilusão e na imersão. Existe portanto uma experiência fílmica cada vez mais personalizada, que responde mais a necessidades específicas do que a gerais, uma vez que o espectador adquiriu uma posição central enquanto sujeito participante, algo que é sintomático de uma mudança pós-moderna na cultura popular:

“esta é uma cultura que enfatiza a participação numa rede de relações interpessoais, em vez da pertença a um agregado de indivíduos: que privilegia a projecção do *self* para o exterior através de vários canais de comunicação, em oposição à absorção dentro do *self* das representações oferecidos por algumas das grandes agências de comunicação. Portanto, não estamos a lidar mais com uma

---

<sup>55</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “to view a film, I push a button on a remote control I own. The film is something I tele-command (command at a distance) and tele-control (control at a distance)” (Gaudreault & Marion, 2015, p. 149).

<sup>56</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “films may soon be screened in movie theaters by geostationary satellite” (Gaudreault & Marion, 2015, p. 150).

<sup>57</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “contemporary media have a marked penchant for intermedial dissemination” (Gaudreault & Marion, 2015, p. 151).



cultura de massa mediática, mas com uma cultura pós-massa e hipermedia” (Casetti, 2007)<sup>58</sup>.

Estas novas modalidades digitais constituem portanto uma alteração profunda nas configurações temporais, espaciais e corporais envolvidas no visionamento de um filme, mas também determinam um maior acesso à criação cinematográfica, naquela que é considerada a “época do acesso” (“the age of access”) (Rifkin & Bordwell, 2012, p. 63). Contudo, embora tenham existido transformações significativas e profundas no cinema, alguns autores defendem que o digital não provocou uma morte definitiva deste, uma vez que o seu dispositivo clássico (composto pela projecção, ecrã e sala) preservou-se até hoje:

“continuamos a “ir ao cinema”, isto é, a ver obras de imagem em movimento (...). A indústria do cinema ainda existe, produz tantos filmes como há cinquenta anos, e mesmo com a difusão de cópias de filmes em DVD e depois em VOD, encontrou novos canais; a propósito, a cultura cinematográfica tornou-se uma parte banal da cultura *tout court*” (Aumont, 2011)<sup>59</sup>.

Orientados por uma lógica contínua de obsolescência e substituição, os vários arautos pessimistas sobre o cinema na era do digital estão envolvidos numa abordagem que remete não ao fim, mas a um declínio do modelo cinematográfico que exerceu hegemonia generalizada: “o que experienciamos hoje é o fim da supremacia do cinema no vasto reino da imagem em movimento” (Gaudreault & Marion, 2015, p.

---

<sup>58</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “this is a culture that emphasizes participation in a network of interpersonal relationships, rather than belonging to an aggregate of individuals: and which privileges the projection of the self to the outside across various channels of communication, as opposed to the absorption within the self of representations offered by a few large communications agencies. Therefore, we are no longer dealing with a mass-media mass culture, but with a post-mass and hyper-media culture” (Casetti, 2007).

<sup>59</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “on continue d’« aller au cinéma », c’est-à-dire de voir des œuvres d’image mouvante (...). L’industrie du cinéma existe toujours, elle produit autant de films qu’il y a cinquante ans, et même, avec la diffusion de copies des films sur DVD puis en VOD, elle a trouvé de nouveaux débouchés; au passage, la culture cinématographique est devenue une partie banale de la culture tout court” (Aumont, 2011).

13)<sup>60</sup>. Portanto, é possível dizer que o cinema irá “permanecer o mesmo, e será totalmente diferente, já é diferente” (Elsaesser, 2016, p. 248)<sup>61</sup>.

### 3. A Índole Inconclusiva da Origem e do Epílogo

Partindo do carácter dinâmico e inconcluso da origem, Walter Benjamin (2014) contraria a ideia de causalidade do progresso histórico para realizar um entendimento da história enquanto construção fragmentada, descontínua e feita em rupturas. A partir uma perspectiva semelhante, Michel Foucault (2003) afirma que a pesquisa sobre a proveniência “não funda, muito pelo contrário: ela agita o que se percebia imóvel, ela fragmenta o que se pensava unido; ela mostra a heterogeneidade do que se imaginava em conformidade consigo mesmo” (Foucault, 2003, p. 21). A ausência de totalidade expressa nestas duas perspectivas interdita assim qualquer ideia de fechamento; aqui o originário não está situado no *começo*, mas no vórtice e na fluidez mutável do seu devir.

Detendo como signo esta dimensão aberta e processual, o cinema foi construído justamente através de uma dinâmica heterogênea feita de variações e reposicionamentos, em que a questão da origem apela também à do epílogo: “uma e outra caem no âmbito de uma terceira questão, desta vez ontológica, e que nunca deixou de traçar as fronteiras do cinema” (Leroy, 2013)<sup>62</sup>. Por conseguinte, a pluralidade e mutabilidade que têm configurado o cinema parecem invocar sobretudo um alargamento contínuo deste além dos limites reconhecidos da sua forma, asseverando porventura a ideia de que “nunca é no início que algo de novo, uma nova arte, pode revelar a sua essência, mas, o que era desde o início, só o pode revelar num desvio da sua evolução” (Deleuze, 2006, p. 64).

---

<sup>60</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “what we are experiencing today is the end of cinema’s supremacy in the vast kingdom of the moving image” (Gaudreault & Marion, 2015, p. 13).

<sup>61</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “remain the same, and it will be utterly different, it is already different” (Elsaesser, 2016, p. 248).

<sup>62</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “l’une et l’autre tombant sous le coup d’une troisième question, ontologique celle-là, et qui n’a cessé de tracer les frontières du cinéma” (Leroy, 2013).

## CAPÍTULO 2

### Ser Singular Plural: Cinema e (Enquanto) Arte

“Le cinéma est un art impur”.

André Bazin (1958)

“Cinema exists only as a set of irreducible gaps between things that have the same name without being members of a single body”.

Jacques Rancière (2014)

Delatando a existência de uma *impureza* constituinte no cinema, um dos capítulos de *Qu'est-ce que le Cinéma?* (1958), a conhecida obra de André Bazin, denomina-se *Pour un Cinéma Impur*, sendo um ensaio que tem por base uma análise às adaptações fílmicas de obras teatrais e literárias (sucedidas, sobretudo, após o advento do cinema sonoro), e, que, a partir delas, indaga se o cinema poderia sobreviver de forma autónoma sem se amparar nestas duas artes, ou se seria inversamente uma arte sempre subordinada a elas:

“se o cinema tivesse dois ou três milhões de anos, sem dúvida veríamos mais claramente que ele não escapa às leis comuns da evolução das artes. Mas ele só tem 60 anos e as perspectivas históricas estão prodigiosamente esmagadas. (...) Do mesmo modo que a educação de uma criança se faz por imitação dos adultos que a rodeiam, a evolução do cinema foi necessariamente inflectida pelo exemplo das artes consagradas. Sua história, desde o início do século, seria portanto a resultante dos determinismos específicos de qualquer arte e das influências exercidas sobre ele pelas artes já evoluídas” (Bazin, 1985, p. 84).

Reacendendo criticamente esta metáfora da *impureza* cinematográfica de André Bazin, o filósofo Alain Badiou (1993) reinterpreta esta designação rotulando o cinema como *arte bastarda* (“bastard art”), que subtrai os elementos de todas as outras artes, combinando-os e transformando-os:

“É de facto o mais-um das artes, parasita e inconsistente. (...) Ele não se soma às outras sete no mesmo plano que elas, ele as envolve, ele é o mais um das

outras seis. Ele opera sobre elas, a partir delas, num movimento que as subtrai de si mesmas” (Badiou, 1993)<sup>63</sup>.

Esta perspectiva sobre o carácter parasitário do cinema reflecte a forma como este opera sobre as outras artes num movimento “que as subtrai de si mesmas” (Badiou, 2013, p. 89)<sup>64</sup>, e, em que “não é a imagem que identifica o cinema, mas esse tipo de “impureza”, e o cinema como prática artística pode ser concebido como um “processo de purificação do seu próprio carácter não-artístico imanente” (Badiou, 2013, p. 139)<sup>65</sup>. Por outro lado, Jacques Rancière (2012) afirma que esta impureza cinematográfica sucede pelo facto do cinema ser intrinsecamente diferente de si mesmo, produzindo uma heterogeneidade interna através de outras formas de arte, que o tornam excessivo no sentido em que distende as questões e experiências que produz a outros campos *não cinematográficos*. Trata-se assim de uma percepção sobre o hibridismo do meio cinematográfico que questiona a própria unidade da arte (Rancière, 2014, p. 5).

Em *Être Singulier Pluriel* (1996), Jean-Luc Nancy propôs que o *ser* (“être”) significa sempre um *estar com*, problematizando assim a ideia de que a singularidade do indivíduo é determinada pelo seu encontro com os outros: “singularidade plural: para que a singularidade de cada um seja inseparável do seu ser-com-para-muitos, e porque, de facto e em geral, uma singularidade é inseparável de uma pluralidade” (Nancy, 1996, p. 9)<sup>66</sup>. O filósofo sugere assim um olhar sobre o *ser* enquanto *singular plural*: trata-se de uma singularidade que, enquanto tal, só faz sentido diante ou no

---

<sup>63</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “Il est bien le plus-un des arts, parasite et inconsistent. (...) Il ne s’ajoute pas aux sept autres sur le même plan qu’eux, il les implique, il est le plus-un des six autres. Il opère sur eux, à partir d’eux, par un mouvement qui les soustrait à eux-mêmes” (Badiou, 1993).

<sup>64</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “that subtracts them from themselves” (Badiou, 2013, p. 89).

<sup>65</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “it is not the image that identifies cinema but this kind of “impurity,” and cinema as artistic practice can be conceived as a never completed process of purification of its own immanent non-artistic character” (Badiou, 2013, p. 139).

<sup>66</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “singularité plurielle: en sorte que la singularité de chacun soit indissociable de son être-avec-à-plusieurs, et parce que, de fait et en général, une singularité est indissociable d’une pluralité” (Nancy, 1996, p. 9).

interior da pluralidade; da mesma forma, que a existência do plural está subordinada ao singular. Numa adaptação livre desta ideia de Nancy, é possível afirmar que esta impureza ou heterogeneidade constitutiva do cinema conduz a que o *com* seja identicamente uma determinação fundamental do *ser*. A essência do cinema depende justamente da forma como este se constituiu através das formas de outras artes, ou como foi inversamente integrado e adaptado por elas, embora conseguindo construir simultaneamente uma singularidade que o distingue de outras expressões artísticas. Por conseguinte, a sua condição singular está também na sua pluralidade, uma vez que não é um meio monolítico e autotélico, mas uma arte que se estende e se produz continuamente para outros campos não-cinematográficos.

## **1. O Cinema enquanto Arte: uma Genealogia Inicial**

Os primeiros empreendimentos na busca por estabelecer uma *teoria cinematográfica* não olhavam para o cinema enquanto forma autônoma regida por leis próprias, mas como um exercício dependente de outros sistemas, nomeadamente da música e, em especial, do teatro. Os primeiros a iniciarem um processo de legitimação e autonomização do cinema (particularmente face à contaminação e adaptação do repertório teatral) foram curiosamente artistas e autores ligados às vanguardas das artes visuais durante a década de 1910:

“seguindo os passos iniciais de Ricciotto Canudo, e sob a bandeira levantada por Louis Delluc, líder do movimento de vanguarda do cinema francês até sua morte, em 1924, esse grupo não apenas queria ver o cinema considerado uma arte, mas insistia em que era uma arte independente. Inúmeros ensaios desse período (1912-1925) diferenciavam em altas vozes o cinema e o teatro” (Andrew, 2002, p. 21).

O primeiro ponto de referência neste processo é a obra *The Photoplay: A Psychological Study* (1916) do psicólogo e teórico Hugo Münsterberg (1863-1916), que foi alcunhado como *pai da teoria cinematográfica*. Münsterberg formulou uma teoria que fundamentava o valor artístico específico do filme na sua analogia com certos processos mentais. Neste sentido, o autor consagra parte da sua obra à distinção entre o cinema e outras formas de arte devido à existência de determinados

procedimentos psicológicos e condições perceptivas que se envolvem singularmente na experiência do cinema<sup>67</sup>.

A primeira conceptualização do *cinema enquanto arte* surgiu porém no texto *Manifeste des Sept Arts* (1923)<sup>68</sup> do teórico e crítico Ricciotto Canudo (1879-1923), a quem foi atribuído a designação de *sétima arte*, uma vez que sustentava que a especificidade expressiva e criativa do cinema residia na sua capacidade de síntese entre as *artes plásticas* (a arquitectura que, segundo o autor, tem como complementos a pintura e a escultura) e as *artes do espaço* ou *rítmicas* (a música, complementada pela dança e poesia)<sup>69</sup>:

“o cinema que resume essas artes, é a arte plástica em movimento, que participa das "Artes Imóveis" ao mesmo tempo que nas "Artes Móveis" segundo a expressão de Valentine de Saint-Point, ou, nas "Artes do Tempo" e "Artes do

---

<sup>67</sup> Tratam-se de certos processos vinculados à percepção do espaço, movimento, atenção, memória, emocionalidade ou imaginação específicos da experiência cinematográfica, e que através desta comunicam uma determinada percepção do mundo. Alguns exemplos avançados pelo autor relacionam-se com a diferença existente entre a percepção do mundo físico no teatro e na percepção cinematográfica: se, na primeira, os objectos são vistos num espaço tridimensional e o movimento é real; na segunda, existe uma percepção do espaço que é bidimensional e um movimento que não é real, mas apesar disso o espectador tem a percepção de que objectos se movem de forma real num espaço tridimensional. Por outro lado, Münsterberg considera que os processos da atenção, rememoração ou imaginação são “objectivados” em técnicas cinematográficas como o *close-up*, o *flashback* e o *flashforward*.

<sup>68</sup> O *Manifeste des Sept Arts* foi publicado na Gazette des Sept Arts, em 1923. A primeira vez que o autor se debruçou sobre esta temática foi porém em 1911, no artigo *La Naissance d'un Sixième art. Essai sur le Cinématographe*, considerado o primeiro texto no qual se define o cinema como arte (na altura como a *sexta arte*). Em 1920, Canudo fundou o *Clube Amis du Septième Art* e, dois anos depois, *A Gazette des Sept Arts*, na qual publicou o *Manifeste des Sept Arts*, onde define o cinema como sétima arte, adicionando a dança à lista. Muitos de seus trabalhos foram publicados postumamente no livro *L'Usine aux Images* (1927).

<sup>69</sup> Antes da obra de Canudo, podem-se convocar outros livros que convocavam o carácter mais artísticos para o cinema: *The Art of the Moving Picture* (1915) de Vachel Lindsay, *The Photodrama its Place Among the Fine Arts* (1915) de William Morgan Hannon, *The Photoplay, a Psychological Study* (1916) de Hugo Münsterberg ou *The Art of Photoplay Making* (1918) de Victor Oscar Freeburg.

espaço" segundo Schopenhauer, ou nas "Artes plásticas" e "Artes rítmicas" é a sétima »” (Canudo, 1927, p. 19)<sup>70</sup>.

O alicerce desta repartição das artes por Canudo vem da obra *Lectures on Aesthetics de Hegel* (1835), onde o filósofo G. W. F. Hegel (1770-1831) listou aquelas que seriam as cinco artes antigas: a escultura, a arquitectura, a pintura, a poesia e a música. Canudo inicialmente denominou o cinema como *sexta arte*, considerando que este era uma síntese das outras cinco formas de arte *hegelianas*, mas posteriormente reviu a sua posição, colocando a dança no sexto lugar. Neste sentido, foi a partir da obra de Canudo que se reconheceu o estatuto do cinema “enquanto linguagem, capaz de renovar, transformar e difundir as outras Artes, num projeto de Arte Total” (Brandão, 2008, p. 7).

Dando continuidade à análise das propriedades intrínsecas que podem definir uma possível singularidade do cinema, o escritor e cineasta Jean Epstein (1897-1953) traçou em textos como *Le Cinématographe vu de l'Etna* (1926) ou *Esprit de Cinéma* (1955) aquela que para ele seria a característica mais singular da linguagem cinematográfica: a *photogénie*. Se os conceitos de pintura e escultura surgiram na mente dos nossos ancestrais quando as cores despontaram como abstracção e se deu uma consciência de volume; a *photogénie* é para o cinema “o que a cor é para a pintura e o volume para a escultura – o elemento específico dessa arte” (Epstein, 2012, p. 300)<sup>71</sup>. A expressão *photogénie* foi primeiro utilizada pelo astrónomo francês François Arago (1786-1853), em 1839, para descrever um modelo, objecto ou cena que tinha determinada propensão a ser fotografada. Em 1919, o poeta, dramaturgo e crítico Louis Delluc (1890-1924) adaptou o termo à imagem fílmica, embora tenha sido Epstein que desenvolveu um maior pensamento acerca desta expressão, afirmando que a *photogénie* é qualquer aspecto das coisas e seres que, através da

---

<sup>70</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “le cinéma qui résume ces arts, qui est de l’art plastique en mouvement, qui participe des « Arts Immobiles » en même temps que des « Arts mobiles » selon l’expression de Valentine de Saint-Point ou des « Arts du temps » et des « Arts de l’espace » selon celle de Schopenhauer ou encore des « Arts plastiques » et des « Arts rythmiques » en est le septième »” (Canudo, 1927, p. 19).

<sup>71</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “what color is to painting and volume to sculpture – the specific element of that art” (Epstein, 2012, p. 300).

reprodução cinematográfica, vê as suas qualidades morais amplificadas (Epstein, 2012, p. 53).

Além de Delluc e Epstein, a vanguarda do pós-guerra ligada ao cinema em França, que teve como outras figuras representativas o escritor Maree UHerbier e os cineastas Abel Gance e Germaine Dulac, formaram aquela que foi denominada por *escola impressionista francesa*: um movimento fundamental para a consolidação do cinema enquanto arte, uma vez que se buscava “chegar ao que havia de mais específico no cinema” (Martins, 2006, p. 93) – isto é, uma linguagem das imagens cinematográficas. Nas obras pertencentes a esta *escola impressionista* havia frequentemente uma narrativa simples que servia como meio para pesquisas mais formais – onde se dava maior atenção ao tratamento do espaço (enquadramento, profundidade de campo, pontos-de-vista) e à materialidade das imagens (distorções, superexposições, etc.) (Martins, 2006, p. 99). Nos anos 1940, o processo de legitimação do cinema encontrou novas bases no artigo *Naissance d'une Nouvelle Avant-Garde: La Caméra Stylo* (1948) do escritor e cineasta Alexandre Astruc (1923-2016), para quem o trabalho do cineasta devia se assemelhar ao de um escritor que escreve com a sua câmara – alguém que usa o cinema como instrumento ou veículo de pensamento: “o cinema está gradualmente a tornar-se uma linguagem, ou seja, uma forma na qual, e através da qual, um artista pode expressar o seu pensamento, por mais abstracto que seja, ou traduzir as suas obsessões exactamente como agora é o ensaio ou o romance” (Astruc, 1948, p. 325)<sup>72</sup>.

Neste caminho em direcção a uma especificidade artística cinematográfica – e na procura de um estatuto de arte para o cinema – cumpre convocar a *politique des auteurs* da década de 1950, que reconhecia alguns cineastas enquanto *autores*, criadores que possuem uma *assinatura*, uma marca estilística própria que revela a sua personalidade autoral. Esta linha de pensamento foi inaugurada pelo grupo de *jeunes turcos* (tal como foram apelidados por Bazin), uma série de críticos associados sobretudo à revista francesa *Cahiers du Cinéma*, que se viriam a tornar conhecidos cineastas, como François Truffaut, Jacques Rivette, Claude Chabrol, Eric Rohmer ou

---

<sup>72</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “le cinéma devient peu à peu un langage, c’est-à-dire une forme dans laquelle et par laquelle un artiste peut exprimer sa pensée, aussi abstraite soit-elle, ou traduire ses obsessions exactement comme il en est aujourd’hui de l’essai ou du roman” (Astruc, 1948, p. 325).



Jean-Luc Godard, entre outros. A *politique* entendia que um cineasta é um autor quando apresenta especialmente dois atributos: o seu envolvimento em todos os processos de produção e criação do filme, e, a concepção de uma temática pessoal e um estilo facilmente reconhecível (Aumont & Marie, 1990, p. 41). Estes cineastas-autores não eram apenas técnicos que executavam filmes, mas artistas que imprimiam nos seus trabalhos um modo singular de ver o mundo. A partir da década de 1970, a expressão *filme enquanto arte* restituiu-se enquanto argumento relevante para estudiosos promoveram a criação de departamentos cinematográficos em universidades e museus, bem como para os arquivistas encontrarem fundos monetários para programas de preservação e restauro: “para afirmar a sua *raison d’être* entre outros arquivos e museus” (Fosatti, 2009, p. 123)<sup>73</sup>.

## **2. O Cinema e a Arte – História de Relações:**

Este jogo vacilante de proximidade e distanciamento entre o cinema e outras artes pode ser igualmente inteligível num sentido inverso, uma vez que as artes visuais se apropriaram continuamente de elementos da arte cinematográfica. Se, durante o século XVIII, os artistas usaram a câmara obscura e o panorama, sendo assim precursores da preocupação artística do século XX com a projecção da imagem no espaço,

“no século XIX, pintores como Degas, Munch e Eakins usaram a fotografia da mesma forma que os pintores do século anterior usaram a câmara obscura para auxiliar a sua pintura. Na década de 1920, Duchamp interessou-se pelas experiências temporais de Muybridge e Marey. O seu filme e discos rotativos, juntamente com os filmes de Man Ray e Leger, constituem um breve momento em França em que o cinema e o movimento foram explorados por artistas que trabalhavam outros media. Richter, Eggeling e Ruttmann introduziram a abstracção no cinema, e os paralelos entre o filme e a pintura começaram a surgir –

---

<sup>73</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “to affirm their *raison d’être* among other archives and museums” (Fosatti, 2009, p. 123).

pintura abstracta e filme abstracto surgem no mesmo momento, ambos em reacção às convenções pictorialistas” (Iles, 2003, pp. 71-72)<sup>74</sup>.

Tal como indicia esta citação de Christie Illes (2003), a presença de elementos de origem cinematográfica nas artes visuais foi profusa durante a primeira metade do século XX. Consagrado como nova forma de expressão alternativa aos meios tradicionais, o cinema foi considerado pelos futuristas como um símbolo da modernidade e da era industrial – uma visão exprimida no *Manifesto della Cinematografia Futurista* (1916), subscrito por criadores como Filippo Tommaso Marinetti, Bruno Corra, Emilio Settimelli, Arnaldo Ginna, Giacomo Balla ou Remo Chiti. Este manifesto registava a influência do cinema na representação do movimento na escultura (como na obra de Umberto Boccioni (**fig. 2**)) ou na pintura futurista (como no trabalho de Gino Severini, Luigi Russolo ou Giacomo Balla (**fig. 3**)). No início da década de 1920, o cinema exerceu igualmente efeito sobre as pinturas do Surrealismo ou da *Neue Sachlichkeit*, na mesma altura em que os dadaístas Hans Richter (**fig. 4**), Walter Ruttmann e Viking Eggeling (**fig. 5**) conceberam filmes constituídos por abstracções, assimilando-os como *pintura em movimento*. Durante este mesmo período, o estreitamento entre a arte e o cinema foi perceptível nas obras de Man Ray, Fernand Léger (**fig. 6**), László Moholy-Nagy (**fig. 7**), Marcel L'Herbier, Francis Picabia ou Salvador Dalí, entre outros. Neste sentido, o cinema de vanguarda do período entre guerras teve várias expressões que comprovaram esta presença marcante do cinema nas artes visuais: o cinema abstracto, futurista, dadaísta, cubista, expressionista, surrealista, impressionista ou da escola soviética. Cumpre ainda convocar a forma como certos elementos da imagem cinematográfica ligada à *era de ouro* de Hollywood (como a composição espacial ou a imitação tonal do Technicolor) manifestaram-se identicamente na pintura norte-

---

<sup>74</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “in the nineteenth century, painters such as Degas, Munch, and Eakins used photography very much in the way painters in the previous century used the camera obscura to aid their painting. In the 1920s, Duchamp is interested in the temporal experiments of Muybridge and Marey. His film and his rotating discs, along with Man Ray and Leger's films, constitute a brief moment in France when film and motion were explored by artists working in other media. Richter, Eggeling, and Ruttmann introduced abstraction into film, and parallels between film and painting began to emerge-abstract painting and abstract film emerge at the same moment, both in reaction to pictorialist conventions” (Iles, 2003, pp. 71-72).

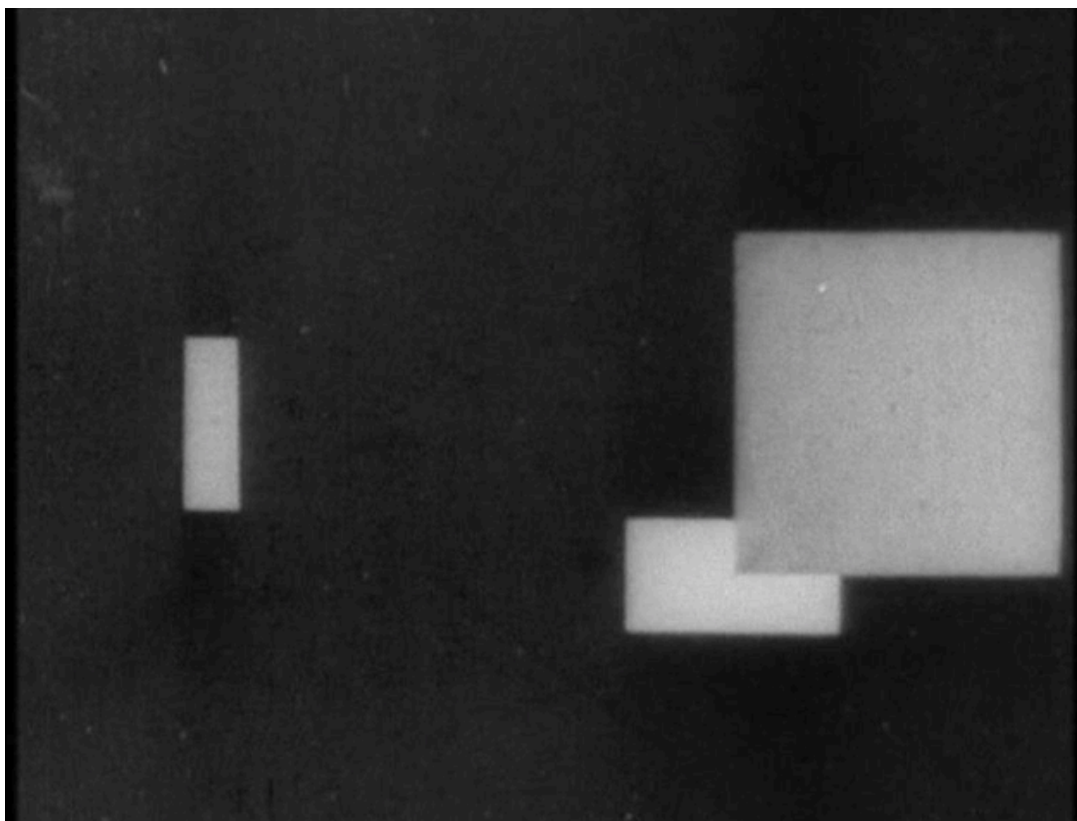
americana dos anos 1940, como demonstram as obras de Ben Shahn ou Edward Hopper (**fig. 8**).



**Fig. 2 – Umberto Boccioni, *Unique Forms of Continuity in Space* (1913), escultura em bronze. © Umberto Boccioni/MoMa.**



**Fig. 3 – Giacomo Balla, *Bambina x Balcone* (1912), pintura a óleo. © Giacomo Balla / Milano, Galleria d'Arte Moderna, Collezione Grassi, 1960.**



**Fig. 4 – Hans Richter, *Rhythmus 21* (1921), filme em 16 mm, 3'25'', preto & branco, mudo.**



**Fig. 5 – Viking Eggeling, *Symphonie Diagonale* (1921), filme em 16 mm, 9'29'', preto & branco, mudo.**

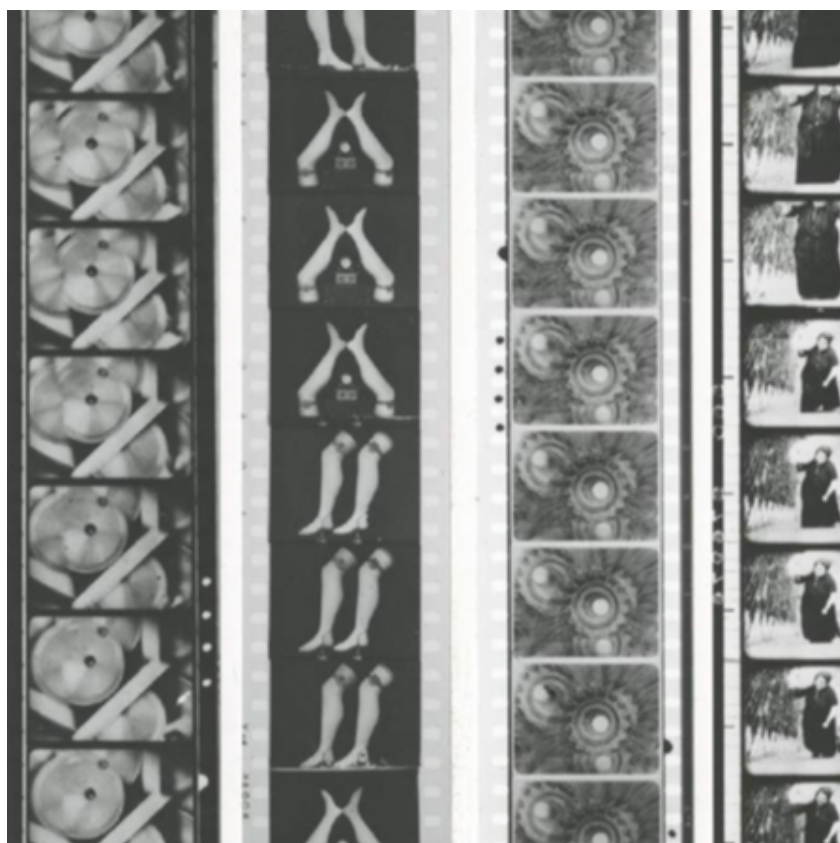


Fig. 6 – Fernand Léger, *Ballet Mécanique* (1924), filme em 35 mm, 12', preto & branco, mudo.

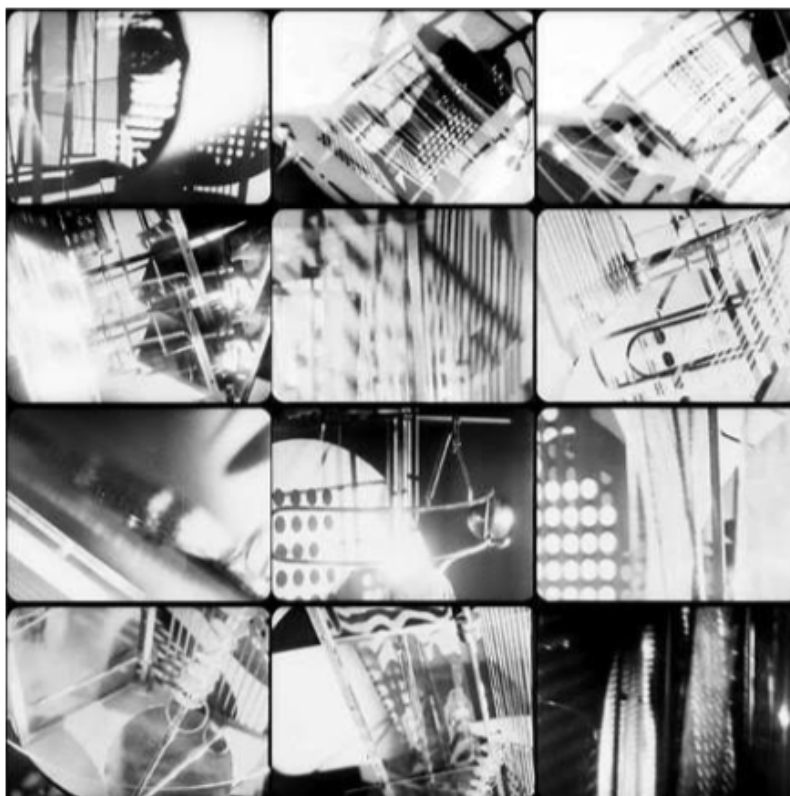


Fig. 7 – László Moholy-Nagy, *Ein Lichtspiel: Schwarz Weiss Grau* (1930), filme em 16 mm, 6', preto & branco, mudo.





**Fig. 8 – Edward Hopper, *New York Movie* (1939), pintura em óleo. © Edward Hopper / MoMa.**

A fase mais marcada deste fluxo relacional entre o cinema e as artes visuais deu-se porém no final década de 1960 e no início dos anos 1970, sobretudo no território norte-americano, com o advento de uma nova fase do cinema experimental (quando cineastas como Maya Deren, Jonas Mekas, Oscar Peterson, Ana Mendieta, Andy Warhol (**fig. 9**), Ken Jacobs (**fig. 10**) ou Stan Brakhage usaram experimentalmente as então recentes câmaras de 8 mm e 16 mm – que nunca foram utilizadas no cinema industrial, uma vez que foram criadas para o mercado amador), ao mesmo tempo que outros cineastas trabalharam sobre o dispositivo cinematográfico num contexto mais estrutural e *expandido* (como Anthony McCall (**fig. 11**), Paul Sharits (**fig. 12**), Michael Snow, Peter Campus (**fig. 13**), Ernie Gehr ou Hollis Frampton). Sob o signo das novas tecnologias de mediação e manufactura em massa, estas décadas trouxeram um maior hibridismo entre as formas artísticas, bem como um acesso superior a equipamentos de criação fílmica. Por outro lado, tal como sucedeu nas vanguardas das décadas de 1910 e 1920, o cinema vinculou-se a práticas mais clássicas, como a pintura ou a escultura, mas também abriu-se a outros processos e formas artísticas que surgiram durante esse período, como a *environment art*, a *minimal art*, a *land art*, os *happenings*, a performance ou a *process art*, que expandiram os elementos do cinema de uma forma até então inédita: “estes incluem múltiplas projecções, espectáculos de luz, performances multimedia envolvendo filmes, projecções de slides, dança e teatro e, finalmente, acções sem filme que

reflectem sobre o meio fílmico” (Rebentisch 2003, p. 194)<sup>75</sup>. Deste modo, não foram apenas os artistas visuais a contribuírem para uma perspectiva expandida do cinema, mas também dançarinos, dramaturgos ou músicos, que trabalharam juntos num campo de práxis expandido que se desenrolou ao longo dos anos 1960 e 1970.



**Fig. 9 – Andy Warhol, *Sleep* (1963), filme em 16 mm, 321', preto & branco, mudo.**

---

<sup>75</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “these include multiple projections, light shows, multimedia performances involving film, slide and video projections, dance and theater, and, finally, actions without film which reflect upon the film medium” (Rebentisch 2003, p. 194).



Fig. 10 – Ken Jacobs, *Orchard Street* (1955), filme em 16 mm, 12', cor, mudo.



Fig. 11 – Anthony McCall, *Line Describing a Cone* (1973), escultura e filme em 16 mm. © Anthony McCall / Sean Kelly Gallery.



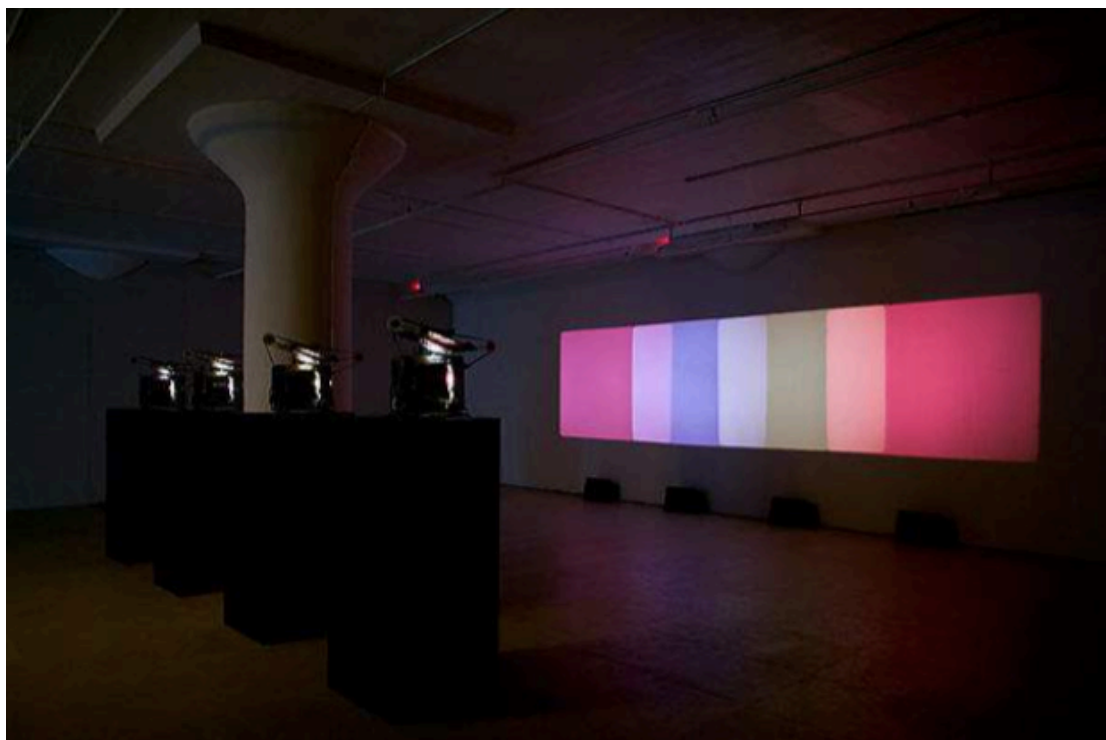


Fig. 12 – Paul Sharits, *Shutter Interfaces* (1975), filme em 16mm, quarto projecções, cor e som.



Fig. 13 – Peter Campus, *Negative Crossing* (1974), câmara de vídeo, projector, dispositivo de imagem negativa e ecrã. © Peter Campus / Jeu de Paume.

Embora sejam delimitações com carácter esquemático e até simplista, Peter Weibel (2003) afirma que se podem traçar três momentos essenciais que definem estes movimentos do cinema na arte ocidental da segunda metade do século XX: o cinema expandido (na década de 1960, ainda circunscrito por meios análogos); a revolução videográfica (nos anos 1970 e 1980); e, o desenvolvimento do aparelho digital (a partir de 1990) (Weibel, 2003, p. 16). Embora detendo um entendimento distinto do de Weibel, Erika Balsom (2017) desenvolveu uma igual divisão tripartida para este mesmo período temporal, afirmando que se podem identificar nele três grandes campos de prática: os filmes de artistas, a vídeo-arte e os filmes experimentais (de vanguarda). Os dois primeiros movimentos apresentavam semelhanças relativas aos recursos, suportes materiais, comunidades de recepção e infraestruturas, levando assim a que a distinção entre ambos fosse menos estética, do que infraestrutural e económica:

“enquanto ambos os sectores empregavam o mesmo meio e às vezes se engajavam com questões formais e conceptuais semelhantes, o cinema experimental privilegiou o contexto expositivo da sala de cinema, enquanto os filmes de artistas habitaram a galeria; o filme experimental foi apoiado por cooperativas e por empregos no ensino, enquanto os filmes de artistas foram impulsionados por negociantes de arte, colecionadores particulares e trabalhos feitos em outros media” (Walley apud. Balsom, 2007, p. 18)<sup>76</sup>.

Mesmo que certos artistas e cineastas pudessem trabalhar nos dois campos, existiam elementos distintivos concernentes aos modos de produção, distribuição e exibição. Na década de 1990, os desenvolvimentos tecnológicos vieram porém recalibrar a relação entre estes três campos de prática, dando origem a novas categorizações que sinalizaram um horizonte institucional em transformação:

---

<sup>76</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “while both sectors employed the same medium and at times engaged with similar formal and conceptual issues, experimental film privileged the exhibition context of the movie theater whereas artists’ film inhabited the gallery; experimental film was supported by the cooperatives and teaching jobs, whereas artists’ film was buoyed by art dealers, private collectors, and work made in other media” (Walley apud. Balsom, 2007, p. 18).

“embora o termo *filme experimental* tenha permanecido forte em alguns casos (particularmente nos Estados Unidos), grande parte do trabalho englobado por este título é agora feito em vídeo. Enquanto isso, a adoção da projecção em grande escala a partir de 1990 levou ao declínio da vídeo-arte e a sua fusão com os filmes de artistas, dando origem a rótulos agora comuns como “imagem em movimento feita por artistas”, “cinema de artistas” e “arte da imagem em movimento”, todos os quais evitam referências específicas a um suporte material específico” (Balsom, 2017, p. 15)<sup>77</sup>.

Deste modo, as transformações infraestruturais e tecnológicas<sup>78</sup> ocorridas nos anos 1990 turvaram as distinções que existiam anteriormente entre estes três termos: cineastas historicamente associados ao filme experimental deslocaram-se para estruturas de exibição e distribuição do mundo da arte, produzindo instalações e buscando representação comercial nas galerias; enquanto certos artistas começaram a exhibir cada vez mais o seu trabalho no contexto cinematográfico, e em festivais historicamente dedicados ao cinema experimental. Neste sentido, esta variabilidade quanto aos termos e às genealogias não deve ser entendida

“como inconsistência, mas como evidência de um interesse em mapear a forma como essas categorias mudaram e, ao fazê-lo, alteraram a nossa compreensão da posição cultural da imagem em movimento no seu (...) artístico-independente-experimental-não-industrial-não-encarnação-comercial-artesanal-expandida-avant-garde” (Balsom, 2017, p. 15)<sup>79</sup>.

---

<sup>77</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “while the term *experimental film* has remained strong in some cases (particularly in the United States), much of the work encompassed by this heading is now made on video. Meanwhile, the adoption of large-scale projection from circa 1990 onward led to the waning of the category of video art and its merging with artists’ film, giving rise to now-common labels such as “artists’ moving image,” “artists’ cinema,” and “moving image art,” all of which avoid specific reference to a particular material support” (Balsom, 2017, p. 15).

<sup>78</sup> Como a crescente acessibilidade a materiais e dispositivos como câmaras digitais, projectores de vídeo e programas de edição.

<sup>79</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “as an inconsistency but as evidence of an interest in charting how these categories have changed and, in so doing, altered our understanding of the cultural position of the moving image in its (...) artistic-independent-experimental-non-

Por outro lado, esta oscilação denominativa tem reflexo num dos termos mais utilizados para definir estas práticas múltiplas: as *imagens em movimento*. Embora este conceito possa parecer inclusivo e abrangente, detém uma perspectiva talvez demasiado genérica. Todavia, Noël Carroll argumenta que a utilização desta é preferível à palavra *filme*, uma vez que

“a história do cinema será, nas gerações vindouras, vista como parte de uma história contínua maior, que não mais se restringirá às coisas feitas apenas no chamado meio cinematográfico, mas também se aplicará às coisas feitas nos media do cinema. vídeo, TV, imagens geradas por computador (...). Será uma história de filmes ou de imagens em movimento, como agora dizemos em linguagem comum, ou, como eu recomendo que chamemos, uma história de 'imagens em movimento', das quais a era do cinema, estritamente falando, provavelmente será apenas uma fase” (Carroll apud. Rodowick, 2007, p. 30)<sup>80</sup>.

Se a palavra *filme* fixa determinadas dimensões tecnológicas, a expressão *imagens em movimento* afasta-se de certas implicações historiográficas e epistemológicas, porque “estas existem em situações que não são visuais. As pessoas não apenas assistem a filmes; elas também acessam, baixam ou colectam, por exemplo. Em outras palavras, a ideia de um filme parece permitir interacções materiais e económicas mais complexas” (Gonring, 2011, p. 22)<sup>81</sup>. Existem ainda

---

industrial-non-commercial-artisanal-expanded-oppositional-avant-garde incarnations” (Balsom, 2017, p. 15).

<sup>80</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “film history will, in generations to come, be seen as part of a larger continuous history that will no longer be restricted to things made only in the so-called medium of film but, as well, will apply to things made in the media of video, TV, computer-generated imagery, (...). It will be a history of motion pictures or moving pictures, as we now say in ordinary language, or as I recommend we call it, a history of ‘moving images,’ of which the age of film, strictly speaking, is likely to be only a phase” (Carroll apud. Rodowick, 2007, p. 30).

<sup>81</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “they exist in situations that are not visual. People not only watch movies; they also go to, download or collect them, for example. In other words, the idea of a movie seems to allow for more complex material and economic interactions” (Gonring, 2011, p. 22).

outros conceitos que também não conseguem abranger totalmente as diversas modalidades envolvidas nestes processos:

“O cinema de vanguarda, por exemplo, tem sido descrito como “pessoal”, “independente”, “amador”, “underground”, “experimental”, “concreto”. O ‘cinemático’ é problemático neste contexto porque indica limitações quanto ao vídeo, ao filme estrutural, aos trabalhos baseados em performance e assim por diante. Em outras palavras, o ‘cinemático’ propõe apenas um tipo de relação com as imagens em movimento na arte enquanto este livro discute muitos, dos quais alguns têm pouco ou nada a ver com o cinema em si” (Leighton, 2008)<sup>82</sup>.

Pode-se portanto concluir que, de alguma forma, todas estas categorias são indeterminadas, sendo modelares da própria instabilidade do cinema, que sempre envolveu diferentes práticas de criação de imagens e coabitação de tecnologias. Cada termo apresenta portanto diferentes dilemas que se entrelaçam de forma complexa uns nos outros.

Como vimos, a partir dos anos 1990 houve um crescimento da aproximação mútua entre o cinema e as artes visuais: diversos artistas começaram a produzir obras baseadas em motivos iconográficos e formais do cinema, ou cineastas reconhecidos começaram a exibir os seus filmes ou versões destes nos museus, ou a criar obras específicas para dispositivos de exibição na arte contemporânea<sup>83</sup>. A popularidade do cinema na arte emergiu portanto como um discurso importante, ou mesmo dominante, no circuito dos museus e das galerias: “esta convergência tornou-se uma tensão articulada recentemente na cultura visual contemporânea” (Bruno, 2014, p. 145)<sup>84</sup>.

---

<sup>82</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “Avant-garde cinema, for example, has been variously described as ‘personal’, ‘independent’, ‘amateur’, ‘underground’, ‘experimental’, ‘concrete’. The ‘cinematic’ is problematic within this context because it indicates limits on video, structural film, performance-based work and so on. In other words, the ‘cinematic’ proposes only one kind of relationship to the moving image in art while this book discusses many, of which some have little or nothing to do with the cinematic *per se*” (Leighton, 2008).

<sup>83</sup> Neste contexto, destacam-se nomes como Chris Marker, Jean-Luc Godard, Chantal Akerman, Agnès Varda, Atom Egoyan, Pedro Costa, Yervant Gianikian e Angela Ricci Lucchi, Steven McQueen, entre outros.

<sup>84</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “this convergence has become a newly articulated strain in contemporary visual culture” (Bruno, 2014, p. 145).

Nas últimas décadas destacam-se determinados pontos de referência, como o trabalho sobre narrativas e imagéticas ligadas ao cinema clássico; a abordagem às formas documentais; ou, a interpelação dos arquivos fotográficos e filmicos dos séculos XX e XXI. Oscilando entre o fascínio pela história do cinema, e a curiosidade pelas novas tecnologias, o devir deste percurso relacional poderá mover-se cada vez mais em direcção aos espaços virtuais ou a outros modos possíveis de interacção.

### **1.3. Arte e Cinema em Portugal:**

Com raros exemplos de colaboração ou mesmo influência mútua, as primeiras décadas do século XX não assinalaram uma relação expressiva entre a arte e o cinema em Portugal: “os artistas não mostraram especial interesse nas imagens em movimento, mesmo os que estiveram associados às vanguardas, como os futuristas. O afastamento entre cineastas e artistas foi aliás praticamente inalterável ao longo de todo de boa parte do século XX” (Magalhães, 2015, p. 219). Todavia, o contexto português acompanhou de alguma forma a tendência internacional versada anteriormente, uma vez que os dois momentos onde se registou uma maior experimentação sobre o dispositivo cinematográfico foram os anos 1960 e o início da década de 1970, onde se distinguem algumas experiências (embora ainda residuais); e, posteriormente, de uma forma mais intensa e estruturada, a partir dos anos 1990, num movimento que está em crescendo até hoje.

Este primeiro momento, desenvolvido durante as décadas de 1960 e 1970<sup>85</sup>, ocorreu no interior de uma conjuntura artística marcada pela abertura à interdisciplinaridade e à expansão das configurações tradicionais da pintura e da escultura a movimentos minimalistas e conceptuais, bem como às práticas da performance, instalação, fotografia ou filme. Neste sentido, uma das condições essenciais para esta abertura disciplinar deveu-se a uma quebra do insulamento internacional das artes visuais portuguesas, através do acesso a revistas de arte e arquitectura estrangeiras, ou pela realização de viagens e períodos de estudo internacionais, possibilitados sobretudo pelo sistema de bolsas da Fundação Calouste

---

<sup>85</sup> Alguns dos artistas que podem ser integrados neste contexto são Helena Almeida, Fernando Calhau, Lourdes de Castro, Luís Noronha da Costa, Julião Sarmento, Ernesto de Sousa, Manuel Pires ou Ângelo de Sousa, entre outros.

Gulbenkian, que foram essenciais para a internacionalização do trabalho de diversos artistas portugueses (Pinharanda, 2004). Apesar de diversos constrangimentos materiais, o *zeitgeist* da altura era caracterizado pelo “poder das imagens em movimento, pela vaga de novo cinema – com o predomínio da *Nouvelle Vague* francesa e outras cinematografias autorais – e por um grande interesse pelo cinema experimental” (Magalhães, 2015, p. 241).

Seria contudo a partir da década de 1990 que as relações entre cinema e arte ganhariam maior expressividade, em parte devido às novas condições económicas, culturais e sociais do país. Esta mudança aconteceu no interior de uma conjuntura marcada pela ausência de visibilidade crítica dos artistas jovens devido à inexistência de imprensa especializada, pela grande institucionalização das gerações artísticas anteriores e por um contexto de ensino marcadamente retrógrado (Wandschneider, 2004). Estes jovens artistas seriam igualmente profundamente influenciados pelas imagens da televisão e do cinema, que se tornaram meios estruturantes da cultura visual do final do século XX.

A partir de um processo em ascensão nas últimas décadas<sup>86</sup>, existe um número cada vez maior de artistas portugueses – associados à igual crescente intermedialidade e experimentalidade das práticas artísticas contemporâneas – que têm vindo a trabalhar e a reflectir sobre a arte cinematográfica, expandindo os seus dispositivos estéticos e técnicos, e confirmando a sua importância enquanto modo reflexivo da cultura visual e da sociedade pós-moderna e contemporânea. Neste sentido, a maior parte dos artistas portugueses “não só têm como horizonte referências de uma paisagem cultural que não é especificamente portuguesa, como se identificam com a tradição e os códigos da arte contemporânea tal como foram instituídos e são amplamente partilhados no chamado contexto internacional” (Wandschneider, 2004, pp. 113-114). Por outro lado, nos últimos anos surgiram identicamente diversas instituições de ensino que envolveram áreas artísticas próximas da linguagem cinematográfica:

---

<sup>86</sup> Dentro deste contexto destacam-se artistas como João Maria Gusmão e Pedro Paiva, Alexandre Estrela, Pedro Costa, Salomé Lamas, Renato Ferrão, Gabriel Abrantes, Pedro Barateiro, Filipa César, Ângela Ferreira, Diogo Evangelista, Hugo de Almeida Pinho ou Mariana Silva, entre outros.

“a recente proliferação de cursos superiores de cinema e audiovisual, belas artes, artes plásticas, artes visuais, arquitectura, fotografia, artes digitais, entre outros, tem contribuído para uma renovação significativa da forma de pensar e fazer cinema em Portugal. Por isso mesmo, a par da galeria de arte, a academia tem sido um eixo fundamental na «expansão» do campo cinematográfico português” (Cunha, 2019, pp. 96-97).

Embora o contexto artístico em Portugal sobreviva com grandes constrangimentos económicos e institucionais, em parte fomentados pela insensibilidade das políticas públicas, as práticas actuais que operam sobre o cinema na arte contemporânea expandiram-se profundamente, possuindo não apenas um foco estruturalista (como havia sucedido frequentemente nos anos 1960 e 1970), mas também uma abordagem mais diversificada e abrangente, ligada particularmente a um interesse pela problematização do documental e dos arquivos cinematográficos.



## CAPÍTULO 3

### Dispositivo além do Dispositivo

“Cinema may have many faces, some of which may emerge in another medium”.

Francesco Casetti (2015)

“O que os dispositivos colocam em jogo são variações, transformações, posicionamentos” (Parente, 2008, p. 52). O dispositivo é portanto construído e ordenado por técnicas, discursos e experiências estéticas – por aquilo que se pode denominar por “formas de subjetivação, uma vez que os dispositivos são, antes de qualquer coisa, equipamentos coletivos de subjetivação” (Parente, 2008, p. 52). A noção de dispositivo, em particular o conceito daquele que configura o cinema, abrange portanto a tecnologia que o constitui e a dimensão sociocultural que o envolve.

Philippe Dubois (1999) traça três particularidades que determinam a compleição do dispositivo cinematográfico clássico: os *filmes* (sejam ficção, documentário, curtas ou longas-metragens); a *instituição* (que possui múltiplos aspectos sociais, económicos ou culturais); e, a *disposição espacial* (historicamente estabelecida como a sala de cinema e a projecção na retaguarda). Sob esta perspectiva, o cinema é formado por uma sala escura, onde se projecta um filme narrativo com duração aproximada de duas horas, que estabelece uma relação de imersividade diegética com uma plateia colectiva. Porém, se atendermos às primeiras apresentações filmicas, e ao seu devir mais contemporâneo, estas três condições nem sempre estiveram presentes ou coligadas: nas apresentações do cinematógrafo dos irmãos Lumière apenas existiam a primeira e a segunda (e com atributos diferentes daqueles que viriam a distinguir o dispositivo cinematográfico mais convencional). Esta ausência da *disposição espacial* parece suceder igualmente hoje com as experiências digitais de visionamento fílmico. Por outro lado, a hegemonia do dispositivo clássico foi acompanhada por outras formas de exibição cinematográfica apartadas da ordenação espacial e imersiva convencional, como é o caso dos *drive-ins* ou das exibições de filmes ao ar livre onde, segundo Jacques Aumont (2012), não é a espacialidade da sala escura que atesta a *experiência de cinema*, mas um regime

temporal específico<sup>87</sup>.

O conceito de dispositivo foi definido por Michel Foucault (2012) como um conjunto heterogêneo que engloba

“discursos, instituições, organizações arquitectónicas, decisões regulamentares, leis, medidas administrativas, enunciados científicos, proposições filosóficas, morais, filantrópicas. Em suma, o dito e não dito são os elementos do dispositivo. O dispositivo é a rede que se pode estabelecer entre esses elementos” (Foucault, 2012, p. 364).

Num prolongamento desta proposição *foucaultiana*, Giorgio Agamben (2009) assevera que um dispositivo é qualquer coisa que tem “a capacidade de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar ou assegurar os gestos, comportamentos, opiniões ou discursos dos seres vivos” (Agamben, 2009, p. 14)<sup>88</sup>. Já, a concepção de dispositivo em Gilles Deleuze (1989) manifesta um temperamento ligeiramente diferente daquele desenvolvido por estas definições, afirmando que se trata de

“um emaranhado, um conjunto multilinear. Ele é composto de linhas de natureza diferente. E estas linhas do dispositivo não cercam ou não delimitam sistemas homogêneos, o objeto, o sujeito, a língua, etc., mas seguem direções, traçam processos sempre em desequilíbrio, às vezes se aproximam, às vezes se afastam umas das outras” (Deleuze, 1989, p. 1)<sup>89</sup>.

---

<sup>87</sup> De acordo com Jacques Aumont: “Il y a le temps de la séance, celui que j’ai appelé cinématographique parce qu’il est au cœur du dispositif; le temps représenté, celui du monde diégétique, et à travers lui celui du monde tout court, que le film capte automatiquement et auquel il se réfère; enfin le temps sculpté, modelé, mis en forme, celui du film, qui nous apparaît avec son rythme c’est-à-dire son écoulement fluide ou heurté. Devant un film vu dans des conditions cinématographiques, j’ai affaire à ces trois temps en même temps” (Aumont, 2012, pp. 96-97).

<sup>88</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “the capacity to capture, orient, determine, intercept, model, control, or secure the gestures, behaviors, opinions, or discourses of living beings” (Agamben, 2009, p. 14).

<sup>89</sup> Deleuze completa a frase com: “Os dispositivos têm portanto como componentes linhas de visibilidade, de enunciação, linhas de força, linhas de subjetivação, linhas de ruptura, de fissura, de fratura, e todas se entrecruzam e se misturam, de modo que umas repõem as outras ou suscitam

Para Deleuze, o dispositivo é atravessado por “linhas de subjectivação” em contínua metamorfose, que podem evadir-se das esferas do conhecimento e do poder e, assumirem subjectividades novas e múltiplas (Parente, 2008, p. 43). Esta perspectiva *deleuziana* sobre o dispositivo pode ser adaptada ao cinema que, sendo fundado por estruturas heterogêneas e mutáveis, edifica-se como um paradigma desta natureza do dispositivo.

## 1. O Dispositivo e o Cinema

O conceito de dispositivo ingressou nos estudos cinematográficos na década de 1970, particularmente através dos ensaios *Effets Idéologiques Produits par l'Appareil de Base* (1970) e *Le Dispositif: Approches Métapsychologiques de l'Impression de Réalité* (1975) do teórico de cinema Jean-Louis Baudry (1930-2015). Influído pelas teorias estruturalistas do filósofo Louis Althusser (1918-1990), Baudry examinou o impacto ideológico do dispositivo cinematográfico, em especial os seus *efeitos* singulares sobre os mecanismos cognitivos do espectador. Estes efeitos não sucedem tanto da organização discursiva dos filmes, mas da ordenação tecnológica e espacial que os envolvem, como a disposição da câmara e do projector, a sala escura ou a imobilidade do espectador. Esta teoria de Baudry estabelece portanto uma distinção entre os termos *appareil* (a base técnica dos equipamentos de projecção) e *dispositif* (a ordenação espacial do cinema que potencia uma indução onírica).

Influenciado pela alegoria da caverna de Platão, Baudry (1978) constrói nestes textos uma analogia entre esta e o dispositivo cinematográfico, uma vez que o sujeito se encontra numa circunstância idêntica nos dois lugares: imóvel, numa sala escura, com a presença de uma projecção atrás de si. Tal como os prisioneiros da caverna

---

outras, através de variações ou mesmo de mutações de agenciamento. Duas consequências importantes decorrem disto para uma filosofia dos dispositivos. A primeira é o repúdio aos universais. O universal na verdade não explica nada, é ele que deve ser explicado. Todas as linhas são linhas de variação, que não têm nem mesmo coordenadas constantes. O Uno, o Todo, o Verdadeiro, o objeto, o sujeito, não são universais, mas processos singulares, de unificação, de totalização, de verificação, de objetivação, de subjetivação imanentes a um determinado dispositivo. E ainda, cada dispositivo é uma multiplicidade na qual operam determinados processos em devir, distintos daqueles que operam em outro” (Deleuze, 1989, p. 3).

*platónica*, os espectadores de cinema padecem de uma *impressão da realidade*, que os impede de distinguirem entre o real e a representação, situando-se numa

“alucinação no estado de vigília e de sonho do sono; ele é a presa da *impressão, de uma impressão da realidade*. [...] Platão [...] imagina ou recorre a um dispositivo que mais do que evocar, descreve de maneira muito precisa o dispositivo do cinema e a situação do espectador” (Baudry, 1970, pp. 30-31)<sup>90</sup>.

Esta caracterização da experiência cinematográfica como um *sonho acordado* reflecte a influência das metáforas psicanalíticas na concepção de dispositivo de Baudry, que nos seus textos convoca as projecções dos sonhos *freudianas*, bem como as simulações, identificações e espelhamentos *lacanianos*.

No ensaio *Le Signifiant Imaginaire* (1975), Christian Metz integra esta mesma perspectiva psicanalítica na sua caracterização do dispositivo cinematográfico, que surge aqui como um *significante imaginário*: uma máquina industrial, psicológica e discursiva que, embora potencialize uma inibição motora, dá ao espectador um papel complementar: “onde Baudry encontra um mecanismo que domina o público, Christian Metz vê uma interacção entre a máquina e a percepção humana” (Gonring, 2011, p. 47)<sup>91</sup>. Se para ambos a identificação primária do espectador ocorre pelo dispositivo que o rodeia, para Metz existe ainda uma outra forma de reconhecimento mais relevante e fortemente simbólica: a identificação do espectador com o *seu próprio olhar*, desencadeada pelo *desejo de ver* (a pulsão escópica e o voyeurismo). Não se trata portanto apenas do que este recebe, mas similarmente do que desencadeia: “a identificação primária não se constrói mais em torno de um sujeito-objecto, mas de um sujeito puro, *omnisciente e invisível, ponto-de-fuga da*

---

<sup>90</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “hallucination à l’état de veille et un rêve dans le sommeil; il est la proie de *l’impression, d’une impression de réalité*. [...] Platon [...] imagine ou recourt à un dispositif qui fait plus qu’évoquer, qui décrit de manière fort précise dans son principe le dispositif du cinéma et la situation du spectateur” (Baudry, 1970, pp. 30-31).

<sup>91</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “where Baudry finds a mechanism overpowering the audience, Christian Metz sees an interplay between machine and human perception” (Gonring, 2011, p. 47).

*perspectiva monocular retomada da pintura pelo cinema*” (Metz, 1975, p. 120)<sup>92</sup>.

Numa continuidade à abordagem dos atributos ideológicos do cinema, Jean-Louis Comolli (1985) caracteriza o dispositivo cinematográfico como “uma espécie de dinâmica social reflexiva (...) [que] fabrica representações (...) fabrica-se a partir de representações” (Comolli, 1985, p. 741)<sup>93</sup>. Ao contrário de Baudry e Metz, Comolli reconhece uma cumplicidade fundamental entre o mecanismo e o espectador, sendo este último um “sujeito ideológico e social” (Comolli, 1985, p. 741), que “enquanto assiste a um filme (...) está também a operar o dispositivo cinematográfico – está *a trabalhar para se enganar*” (Gonring, 2011, p. 47)<sup>94</sup>. Comolli refere portanto a existência de um *auto-engano consciente* produzido pelo cinema, onde o espectador “espera ser enganado e quer ser enganado” (Comolli, 1980, p. 139)<sup>95</sup>, uma vez que, face à verossimilhança da imagem e ao engajamento no enredo, este se encontra ciente do espectáculo, e permite-se a ser iludido pela ficção e pelo simulacro.

Embora as teorias psicanalíticas de Baudry e Metz continuem a edificar as bases teóricas para pensar o dispositivo no contexto cinematográfico, a partir da década de 1980 surgiram diversos distanciamentos a estes modelos, sobretudo através das teorias cognitivistas de autores como David Bordwell (1986), Noël Carroll (1988) ou Murray Smith (1995), que criticaram a desconsideração que as concepções de Baudry e Metz faziam às capacidades activas do espectador através de “generalizações e abstrações que não levam em conta a textualidade fílmica” (Parente, 2007, p. 13). A maior crítica a estas teorias psicanalíticas assoma assim pelo facto de proclamarem modelos de percepção nos quais o espectador está envolvido

---

<sup>92</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “l’identification primaire ne se construit plus autour d’un sujet-objet, mais autour d’un sujet pur, omnivoyant et invisible, point de fuite de la perspective monoculaire reprise à la peinture par le cinéma” (Metz, 1975, p. 120).

<sup>93</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “a sort of reflexive social dynamic (...) manufactures representations (...) manufactures itself from representations” (Comolli, 1985, p. 741).

<sup>94</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “ideological and social subject” (Comolli, 1985, p. 741), que “while watching a movie (...) is also operating the cinematographic apparatus – it is working at fooling itself” (Gonring, 2011, p. 47).

<sup>95</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “expects to be fooled and wants to be fooled” (Comolli, 1980, p. 139).

em processos cognitivos genéricos, imbuindo-o em operações de leitura universal, que são na verdade culturalmente variáveis.

## 2. A (Des)Especificidade dos Media

Em 1766, o poeta, dramaturgo e crítico de arte Gotthold Ephraim Lessing (1729-1781) escreveu o ensaio *Laocoön*, onde criticava a expressão “ut pictura poesis” (“como a pintura, é a poesia”) do poeta romano Horácio, alegando que essas duas formas artísticas são inerentemente diferentes: a poesia dissemina-se no tempo, e a pintura no espaço. Estas diferenças determinam portanto a essência que define estas duas artes, que devem ser consideradas pelas qualidades específicas dos seus meios. Este preceito de Lessing foi retomado pelo crítico de arte Clement Greenberg (1909-1994) que, no texto *Towards a Newer Laocoön* (1940), avança com a ideia de que a *especificidade do meio* (“medium specificity”) é uma das particularidades que distingue a Arte Moderna das formas de arte anteriores, uma vez que o seu propósito artístico passou a estar ancorado nas qualidades específicas do meio, emancipando-se assim da pura representação.

Rosalind Krauss (1973) afirma contudo que o advento do cinema estrutural nos anos 1960, e a sua resolução em indagar a natureza do meio cinematográfico, representou uma heterogeneidade sem qualquer *essência* ou *núcleo unificador* (Krauss, 2000, p. 31): “Krauss argumenta que o Filme Estrutural usa todo o dispositivo técnico e o conteúdo do filme como um conjunto de convenções que os artistas usaram para definir o seu próprio novo meio, onde os espectadores são integrados” (Chierico, 2016)<sup>96</sup>. Por conseguinte, Krauss (1999) propõe o termo *condição pós-medium* (“post-medium condition”), que define o meio como um conjunto de convenções que derivam “das (mas não idênticas com) condições materiais de um dado suporte técnico, convenções a partir das quais se desenvolve uma forma de expressividade que pode ser tanto projectiva quanto mnemónica”

---

<sup>96</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “Krauss argues that Structural Film uses the whole technical apparatus and the contents of the film as a set of conventions which the artists used to define their own new medium, where the viewers are integrated” (Chierico, 2016).

(Krauss, 1999, p. 296)<sup>97</sup>. Nesta perspectiva, o meio não é redutível às suas propriedades físicas, mas é reconcebido pela multiplicidade de componentes materiais e técnicas que o constituem, sendo assim caracterizado pela sua “condição “agregativa” na qual a especificidade do meio ainda é mantida e ao mesmo tempo diferenciada internamente de acordo com a heterogeneidade e a interdependência dos seus componentes” (Kim, 2016, p. 12)<sup>98</sup>. A partir desta conceptualização, Krauss desvia a associação directa entre o meio e a sua estrutura física (contrariando assim a teoria da *especificidade do meio* de Greenberg), para enfatizar antes as expressões artísticas em que “um meio tradicional é capaz de ir além das suas fronteiras formais anteriores e tem novas alianças com outros meios” (Kim, 2016, p. 13)<sup>99</sup>. Neste sentido, Krauss afirma que, face à proliferação das tecnologias electrónicas e digitais, a verdadeira reinvenção de um meio dá-se apenas através da reutilização de meios tecnológicos desactualizados ou considerados obsoletos.

Num entendimento semelhante, Noël Carroll (1988) desenvolveu, como vimos, o conceito de *imagens em movimento* (“moving images”), que contraria igualmente a tese da *especificidade do meio* modernista. Carroll baseiou-se em vários exemplos – como os filmes não figurativos das práticas de vanguarda, o processamento de imagens pelo vídeo e o cinema construído digitalmente –, a fim de expressar a ideia de que as formas fílmicas não são necessariamente determinadas por um conjunto de técnicas:

“As objecções de Carroll aos argumentos da especificidade do meio são fundamentalmente duplas: que um meio direcciona os seus usos e, consequentemente, que a evolução da arte praticada num determinado meio é dirigida por um telos, ou instâncias cada vez mais perfeitas das qualidades

---

<sup>97</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “from (but not identical with) the material conditions of a given technical support, conventions out of which to develop a form of expressiveness that can be both projective and mnemonic” (Krauss, 1999, p. 296).

<sup>98</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: ““aggregative” condition in which medium specificity is still maintained and at the same time internally differentiated according to the heterogeneity and interdependence of its components” (Kim, 2016, p. 12).

<sup>99</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “a traditional medium is capable of going beyond its previous formal boundaries and has new alliances with other mediums” (Kim, 2016, p. 13).

essenciais do meio. Ou, em outras palavras, ele opõe-se tanto a definir um meio como uma causa material unívoca e atemporal, quanto a fundamentar julgamentos injuntivos a essa causa” (Rodowick, 2007, p. 31)<sup>100</sup>.

Quanto ao impacto do vídeo digital e dos efeitos especiais computadorizados na criação fílmica, Carroll sugere que estes vieram apenas testemunhar as crescentes intersecções entre o cinema e os outros media de imagens em movimento, que estavam antes ancoradas em distintas formas de arte: “o filme não é um medium, mas muitos media, incluindo aqueles inventados muito depois de 1895, e mesmo alguns que ainda precisam de ser inventados” (Carroll apud. Kim, 2016, p. 6)<sup>101</sup>. Carroll certifica assim a multiplicidade constitutiva daquilo que designa como *imagens em movimento*, desmistificando a crença na unicidade medial e numa ideia de arte como mera manifestação da essência predeterminada de um meio<sup>102</sup>.

---

<sup>100</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “Carroll’s objections to medium-specificity arguments are fundamentally twofold: that a medium directs its uses, and consequently that the evolution of art practiced in a given medium is directed by a telos, or ever more nearly perfect instantiations of the medium’s essential qualities. Or in other words, he objects both to defining a medium as a univocal and atemporal material cause, and to grounding injunctive judgments in this cause” (Rodowick, 2007, p. 31).

<sup>101</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “film is not one medium but many media, including ones invented long after 1895, and even some of which have yet to be invented” (Carroll apud. Kim, 2016, p. 6).

<sup>102</sup> Retomando a conceptualização de Krauss, Mary Ann Doane (2007) afirma que a especificidade cinematográfica vem da sua indiciabilidade, isto é, da sua relação química, fotográfica e analógica entre a imagem e o referente, que se vê hoje ameaçada pelo digital (Kim, 2016, p. 21). As afirmações de Doane, Rodowick e Krauss apontam assim para duas maneiras pelas quais os estudos do cinema contemporâneo reivindicaram argumentos em nome da especificidade do meio: “Doane and Rodowick reassert the irreducible materiality of the filmic medium as relatively ‘old’, and more and more displaced by digitization conceived as ‘new’; and secondly, unlike previous arguments for medium specificity on the grounds of a medium’s purity and fixity, they rearticulate the cinematic apparatus as open-ended, multilayered and historically conditioned. (...) Krauss’s renewed notion of medium specificity, then, brings to the current debate on the specificity of cinema two important implications: the reevaluation of film’s materiality, which has largely been recognized as ‘obsolete’ as the ‘supporting structure’, and the conception of the cinematic apparatus as ‘self-differing’” (Kim, 2009, p. 116).



### 3. Arte Contemporânea: Cinema além do Cinema

André Parente e Victa Carvalho (2008) afirmam que o dispositivo cinematográfico pode ser duplamente compreendido no interior das conceptualizações de Foucault e Deleuze:

“Foucault aponta um conjunto heterogéneo de elementos, forças e discursos, que produzem formas e subjectividades dominantes em momentos específicos da história. No entanto, concordamos com Deleuze de que todo o dispositivo tem as suas próprias linhas de fractura e linhas de fuga que podem fazer com que o dispositivo se transforme noutra forma” (Parente & Carvalho, 2008, p. 44)<sup>103</sup>.

Se as novas tecnologias e a arte contemporânea transfiguraram a ordenação convencional do cinema descrita por Baudry e Metz – multiplicando os ecrãs, explorando outras durações e intensidades, transformando a arquitectura da sala, ou criando outras formas de recepção não imersivas –, estes metamorfismos no seu dispositivo clássico evidenciam verdadeiramente a sua índole feita por múltiplas subjectividades. Deste modo, ao deterem uma perspectiva trans-histórica e trans-mediática sobre o dispositivo cinematográfico, as práticas de arte contemporânea que trabalham sobre ele são modelares na reflexão sobre diversas *linhas de fuga* que circunscrevem o cinema: “é claro que o cinema já não significa apenas uma coisa – embora, é claro, nunca tenha significado” (Balsom, 2013, p. 17)<sup>104</sup>. Esta circunstância heterogénea e variável do dispositivo do cinema é portanto intensificada pela sua integração desconstrutiva na arte contemporânea, uma vez que cada instalação ou obra artística elabora o seu próprio dispositivo, não sendo “um sistema formal mecanicista ou rígido: é mais como um guia estético que é aberto à

---

<sup>103</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “Foucault points out, a heterogeneous set of elements, forces and discourses, which produce dominant forms and subjectivities at specific moments in history. However, we agree with Deleuze that every *dispositif* has its own fracture lines and lines of flight that can cause the *dispositif* to turn into another form” (Parente & Carvalho, 2008, p. 44).

<sup>104</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “it is clear that cinema no longer means just one thing – though, of course, it never did” (Balsom, 2013, p. 17).

variação” (Martin, 2011)<sup>105</sup>.

No conjunto de teorias que têm interpelado as relações entre o cinema, as novas tecnologias e a arte contemporânea sobressaem dois movimentos fundamentais: a perspectiva *evolucionista* (que integra o cinema numa evolução contínua e progressiva, em que este evolui sempre naturalmente para outra coisa) e a perspectiva *simultânea* (um entendimento historicamente cruzado, que parte da ideia de que o cinema sempre foi múltiplo e se desdobrou em várias formas). A propósito desta última perspectiva, Arlindo Machado (1997) afirma que o cinema orientou-se sempre num movimento duplo: o *stricto sensu* e o *lato sensu*. Se, o primeiro, alude ao formato de cinema comercial de narrativa clássica; o segundo, expande o cinema para outras formas, tendo por base a etimologia que constitui a sua própria palavra (do grego *kinema-emos* e *graphein*, "escrita do movimento"). Numa compreensão semelhante, Miriam de Rosa (2016) assevera que o cinema é intrinsecamente fluído, e, no interior dessa fluidez, sobrevieram momentos de maior ou menor flutuação:

“quando a “flutuação” é menor, então um impulso solidificador cristaliza várias formas em cânones, comportamentos em hábitos e, eventualmente, rituais. Quando prevalece a variação, certos aspectos do meio são reconfigurados e os objetos, assim como as abordagens críticas e científicas que os estudam, também passam por um processo de transformação” (Rosa, 2016, p. 15)<sup>106</sup>.

Rosa versa estas dinâmicas fluídas do cinema em termos de solidificação, liquefação ou sublimação: certos aspectos da experiência cinematográfica transformam-se em elementos estáveis, auferindo consistência e solidificação temporária; enquanto outros perdem a sua consistência e ficam “de alguma forma diluídos, aguados, como se liquefeitos ao longo das dobras do tempo e substituídos

---

<sup>105</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “a mechanistic or rigid formal system: it is more like an aesthetic guide-track that is as open to variation” (Martin, 2011).

<sup>106</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “when the ‘fluctuation’ is minor, then a solidifying impulse crystallizes a number of forms into canons, behaviors into habits and, eventually, rituals. When variation prevails, then certain aspects of the medium are reconfigured and the objects, as well as the critical and scientific approaches studying them, also undergo a process of transformation” (Rosa, 2016, p. 15).

por novas práticas” (Rosa, 2016, p. 15)<sup>107</sup>.

Sob o signo destes enquadramentos conceptuais acerca do carácter variável do cinema, o advento de conceitos como *outro cinema*, *pós-cinema*, *cinema de exposição* ou *efeito cinema* durante o início do século XXI, e sobretudo no contexto teórico francês, são paradigmáticos desta volubilidade heterogênea e da superação contemporânea dos limites do dispositivo cinematográfico.

Esta compreensão expandida do cinema foi primeiro conceptualizada pelo teórico dos media Gene Youngblood (1942-2021) no livro *Expanded Cinema* (1970)<sup>108</sup>, embora a expressão que denomina esta obra tenha sido originalmente cunhada pelo artista Stan VanDerBeek (1927-1984), que integrou esta expressão no seu manifesto *Culture: Intercom and Expanded Cinema, a Proposal and Manifest*

---

<sup>107</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “somehow diluted, watered down, as if liquefied throughout the folds of time and replaced by new practices” (Rosa, 2016, p. 15).

<sup>108</sup> É o caso de Jacques Aumont em *Que reste-t-il du cinéma?* (2012) e *Limites de la Fiction - Considérations Actuelles sur l'État du Cinéma* (2014); Raymond Bellour em *La Querelle des Dispositifs: Cinéma - Installations, Expositions* (2012); D.N. Rodowick em *The Virtual Life of Film* (2007) e *L'Événement Numérique* (2011); André Gaudreault e Philippe Marion em *La fin du Cinéma? Un Média en Crise à l'Ère du Numérique* (2016); François Albera e Maria Tortajada em *Cine-Dispositives – Essays in Epistemology Across Media* (2015); e *Cinema Beyond Film – Media Epistemology in the Modern Era* (2000); Thomas Elsaesser em *Between Knowing and Believing – the Cinematic Dispositive after Cinema* (2015) e *Film Theory - an Introduction Through the Senses* (2015); Dudley Andrew em *What Cinema Is!* (2010); Francisco Casetti em *The Lumière Galaxy – Seven Key words for the Cinema to Come* (2015); Philippe Dubois em *Oui C'est du Cinéma/Yes it's cinema – Formes et Espaces de l'Image en Mouvement/Formes and Spaces of the Moving Image* (2009), *Expanded Cinema: le Cinéma Gagne du Terrain* (2010), *La Question Vidéo: entre Cinéma et Art Contemporain* (2011); Dominique Païni em *Le Temps Exposé – le Cinéma, de la Salle au Musée* (2002); Jean-Christophe Royoux em *Pour un Cinéma d'Expositivon. Retour sur Quelques Jalons Historiques* (1997); Pascale Cassagnau em *Future Amnesia: Enquêtes sur un Troisième Cinéma* (2017); Philippe-Alain Michaud em *Le Mouvement des Images* (2006); ou Luc Vancheri em *Cinemas Contemporains: du Film à l'Installation* (2009). Podemos ainda mencionar em português a colectânea brasileira *Transcineamas* de Kátia Maciel (2009) ou o livro mais antigo *Pré-Cinema & Pós-Cinema* (1997) de Arlindo Machado (1997). E, por fim, cumpre ainda convocar a obra mais pioneira *Expanded Cinema* (1970) de Gene Youngblood.

(1965), onde defendia a ideia de que os artistas da sua época deveriam inventar uma nova linguagem não-verbal, cuja ferramenta principal seriam as imagens em movimento (VanDerBeek, 1965, p. 15). Esta hipótese artística propunha o desenvolvimento de novas máquinas e linguagens que poderiam viabilizar o que o autor denominava por *Ethos-Cinema*, uma experiência cinematográfica emocional (VanDerBeek, 1965, p. 15)<sup>109</sup>. A expressão *cinema expandido* é contudo mais identificada com a obra de Youngblood, sendo utilizada por este para designar instalações imersivas dos anos 1960, nas quais se propunha uma espacialização da imagem em movimento num certo ambiente físico, contrariando o padrão convencional da projecção do filme num ecrã frontal.

Num entendimento convergente entre o cinema, a ciência e a tecnologia, Youngblood aborda a relevância da arte como veículo para o aperfeiçoamento e para a expansão da percepção humana, estabelecendo assim uma segunda nomenclatura – o *cinema sinestésico*, que sai da mente e transforma-se em visualidade, gerando sentidos além da visão:

“Quando dizemos cinema expandido, na verdade queremos dizer consciência expandida. Cinema expandido não significa filmes de computador, fósforos de vídeo, luz atômica ou projecções esféricas. O cinema expandido não é um filme: como a vida, é um processo de transformação, o impulso histórico contínuo do homem para manifestar a sua consciência fora da sua mente, diante dos seus olhos” (Youngblood, 2001, p. 41)<sup>110</sup>.

---

<sup>109</sup> Entre 1957 e 1965, VanDerBeek criou o Movie-Drome – um teatro multiplex, construído no interior do estado de Nova Iorque, que tinha uma cúpula esférica de alumínio de 31 metros de altura, onde milhares de imagens (em movimento e estáticas) foram projectadas através de projectores de slides e de 16 mm: “This prototype networked theatre is said to have functioned like an immersive three-dimensional image-library of life theatre. Its ‘visual velocity’ divided audiences’ expectations while it opened up images to processes of continual reinterpretation and defamiliarisation. In its idealized form as a global satellite communications centre, these domes were intended to receive images via direct broadcast and in dialogue with other centres (in a process of ‘intra-communitronics’), storing and remixing them in immediate feedback presentations” (Walley, 2012).

<sup>110</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “When we say expanded cinema we actually mean expanded consciousness. Expanded cinema does not mean computer films, video

A partir de um movimento de comparação (e, particularmente, de oposição), o livro *La Querelle des Dispositifs. Cinéma – Installations, Expositions* (2012) do teórico e escritor Raymond Bellour reafirma a especificidade do meio cinematográfico face a um *outro cinema* (“autre cinéma”), que sobrevém da crescente presença de imagens em movimento no campo da arte contemporânea. A obra de Bellour tem como ponto de partida a ambivalência do conceito francês *cinéma sozinho/singular* (“cinéma seul”), que foi concebido pelo crítico e teórico Serge Daney (1944-1992) para descrever o domínio exclusivo do dispositivo cinematográfico clássico. Opondo o *outro* a este *singular/isolado*, Bellour assevera que o cinema é o dispositivo do filme, mas o inverso não é verdade. Sem a envolvimento do dispositivo cinematográfico para se conceptualizar e expressar, o filme é apenas uma forma com imagens em movimento e som:

“a projecção vivida de um filme na sala, no escuro, o tempo prescrito de uma sessão mais ou menos colectiva, tornou-se, e continua a ser, a condição de uma experiência única de percepção e memória, definindo o seu espectador. E só isso vale ser chamado de cinema” (Bellour, 2012, p. 14)<sup>111</sup>.

Desde o final da década de 1980, Bellour tem abordado a relação entre o cinema e a arte contemporânea<sup>112</sup>, sendo que este tom panfletário em defesa de um dispositivo cinematográfico inalienável poderá, de alguma forma, desacordar com empreendimentos anteriores desenvolvidos pelo autor:

“pioneiro entre os exploradores destas novas formas fílmicas híbridas, a vídeo-arte, o cinema exposto e os filmes de instalação, interessa-se há quase trinta

---

phosphors, atomic light, or spherical projections. Expanded cinema isn't a movie at all: like life it's a process of becoming, man's ongoing historical drive to manifest his consciousness outside of his mind, in front of his eyes” (Youngblood, 2001, p. 41).

<sup>111</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “la projection vécue d’un film en salle, dans le noir, le temps prescrit d’une séance plus ou moins collective, est devenue et reste la condition d’une expérience unique de perception et de mémoire, définissant son spectateur (...). Et cela seul vaut d’être appelé cinéma” (Bellour, 2012, p. 14).

<sup>112</sup> Neste contexto, destacam-se as obras *l’Entre-images. Photo, Cinéma, Vidéo* (1990) e *l’Entre-Images 2. Mots, Images* (1999).

anos pelas "passagens da imagem" tal como formula o título da exposição que dedicou a estes regimes migratórios de imagens em movimento. Ao abrir esta querela com uma defesa do cinema no seu dispositivo singular e específico, Bellour não volta, porém, à proposta das “entre-imagens”, especifica-a” (Leroy, 2013)<sup>113</sup>.

Trata-se, portanto, de um retorno (agora porém crítico) a estas *passagens entre imagens*, uma vez que Bellour defende que a confusão imagética que prolifera hoje nos dispositivos mediais deu origem a uma série de desordens e amálgamas teóricas. O travessão que, na legenda do título da obra, distingue o *cinema* (no singular) das *instalações* e *exposições* (no plural) não exclui a comparação entre estes dispositivos, mas aponta para os limites que existem entre eles.

A palavra *exposição* expressa uma *forma de olhar* e um *modo de mostrar*; uma concepção dupla que está presumida na sua própria origem etimológica: do verbo latino *exponere* (“apresentar à vista”, “mostrar”), resulta da junção entre *ex-* (“para fora”) e *ponere* (“colocar”)<sup>114</sup>. Esta ideia projectiva, de um *colocar para fora*, assoma intrinsecamente convocada no conceito *cinema de exposição* (“cinéma d’exposition”), que foi utilizado originalmente por Jean-Christophe Royoux (1997) para designar as obras de arte contemporânea que, durante os anos 1990, trabalharam sobre diversos elementos cinematográficos.

Tal como Bellour, Royoux amparou-se numa expressão de Serge Daney (1989), o termo *imagem detida* (“arrêt sur l’image”), que procura definir os filmes em que a imagem em movimento se detém na sua forma fotográfica, dando-se assim uma “transformação interna no cinema, para permitir-lhe uma nova prolongação”

---

<sup>113</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “pionnier parmi les explorateurs de ces nouvelles formes filmiques hybrides, art vidéo, cinéma exposé et films d’installation, il s’est en effet intéressé depuis presque trente ans aux « passages de l’image » ainsi que le formulait l’intitulé de l’exposition qu’il consacra à ces régimes migratoires des images en mouvement. En ouvrant cette querelle par une défense du cinéma dans son dispositif singulier et spécifique, Bellour ne revient pourtant pas sur la proposition de l’« entre-images », il la précise” (Leroy, 2013).

<sup>114</sup> Ver: <https://origemdapalavra.com.br/palavras/exposicao/>

(Royoux, 2001, p. 1). Alicerçando-se simbolicamente nesta *imagem detida* de Daney, Royoux abordou a questão da mobilidade e da imobilidade temporal, mental e física do espectador perante uma experiência cinematográfica no campo da arte contemporânea. Definindo uma outra *forma de olhar e modo de mostrar*, este *cinema de exposição* ocorre em espaços artísticos que estimulam a presença de um espectador ambulante e desatento, onde as imagens se distribuem com frequência pelo espaço, contrariando a experiência de temporalidade sucessiva do cinema convencional. Por conseguinte, Royoux afirma que as obras categorizadas como *cinema de exposição* sugerem novos métodos de narrativa cinematográfica, que sucedem de uma interacção activa entre o espectador e a obra fílmica.

Além de uma ideia de sensação e impacto, a palavra *efeito* está vinculada ao conceito de causalidade – de união entre dois processos, sendo um a causa do efeito do outro. Esta impressão produzida em consequência de algo constitui o alicerce do termo *efeito cinema* (“l’effet cinéma”) de Philippe Dubois (2009), que propõe justamente designar certos movimentos do cinema trabalhados no campo da arte contemporânea. Dubois afirma que é possível encontrar quatro categorias associadas a este *efeito cinema* que representam as diversas formas que estas afinidades entre o cinema e a arte contemporânea podem assumir: o filme exposto; o filme decomposto/recomposto; o filme reconstituído; e, a construção do filme. Se a primeira categoria implica uma exposição fílmica envolvida frequentemente numa desmaterialização escultórica do filme; as restantes três dizem respeito à reutilização como gesto criativo, manifestando-se em diferentes modos:

“reciclagem, reprodução, amostragem, citação, referência, inspiração, reapropriação, absorção, desvio, reconversão, transformação, distorção, desfiguração, etc. Os reaproveitamentos podem ser integrais ou parciais, fiéis ou alterados, directos ou indirectos... São os que vêm primeiro à mente nas discussões sobre a presença de um efeito cinematográfico na arte contemporânea” (Dubois, 2013, pp. 317-318)<sup>115</sup>.

---

<sup>115</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “recycling, reproduction, sampling, citation, reference, inspiration, reappropriation, absorption, diversion, reconversion, transformation, distortion, disfiguration, etc. Reuses may be integral or partial, faithful or altered,

Esta operação de reaproveitamento não visa apenas o objecto original (um filme matriz), mas, sobretudo, um imaginário filmico mais genérico e transversal: “a ideia geral de que o cinema é inequivocamente, e por excelência, um imaginário de imagens que nos assombra e que ocupa a memória visual contemporânea, gostemos ou não” (Dubois, 2013, pp. 320-321)<sup>116</sup>. Por outro lado, Dubois observa que se podem encontrar outras duas ordens vinculadas à presença do cinema na arte contemporânea: a *migração ou reposição de imagens* (“migration ou reprise d’images”), a apropriação de filmes do cinema clássico que são transformados e projectados nos museus e galerias; e, a *migração de dispositivos* (“migration ou transposition de dispositifs”), a apropriação de certas características do dispositivo cinematográfico (como o trabalho sobre a sala, o ecrã, a projecção ou a postura espectral). O *efeito cinema* na arte contemporânea opera assim a partir de um duplo deslocamento – do lugar (da sala de cinema para a sala do museu) e da natureza estética (de um valor de projecção para um valor de exposição). Por conseguinte, a conhecida conceptualização de Walter Benjamin (2012) que opõe o valor de culto original e único da obra a um valor de exposição moldado pela reprodução (e que foi potenciado em parte pelo cinema) é aqui invertida: a obra filmica vista no modelo espacial convencional da sala de cinema auferia um valor de culto, enquanto o filme visto no computador ou no telemóvel inscreve hoje o valor a negativo da reprodutibilidade (Dubois, 2013).

A expressão *contemporâneo* nasce dos enunciados latinos *con* (“junto”) e *tempus* (“tempo”, “protelar”, “conceder mais tempo”), tendo como significado a expressão “o que viveu na mesma época”<sup>117</sup>. Giorgio Agamben (2009) declara que a contemporaneidade implica uma relação singular com o próprio tempo, na medida em que “adere a este e, ao mesmo tempo, dele toma distâncias; mais precisamente, essa é a relação com o tempo que a este adere através de uma dissociação e um

---

direct or indirect... They are what first comes to mind in discussions on the presence of a cinema effect in contemporary art” (Dubois, 2013, pp. 317-318).

<sup>116</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “the general idea that cinema is unmistakably and par excellence the imaginary of images that haunts our minds and occupies contemporary visual memory, whether we like it or not” (Dubois, 2013, pp. 320-321).

<sup>117</sup> Ver: <http://etimologias.dechile.net/?contemporaneo>



*anacronismo*” (Agamben, 2009, p. 62). Esta ideia de dissociação está na base da obra *Cinéma Contemporains* (2009) de Luc Vancheri, que propõe que o cinema, ao abrir-se ao contemporâneo, assinala “o advento de um cinema após a era do cinema” (Bellour, 2012, p. 35)<sup>118</sup>. A forma plural do título implica portanto esta ideia dissociativa e fragmentada de uma realidade que é hoje feita de várias realidades – isto é, de diversos *cinemas contemporâneos*. Neste sentido, Vancheri anuncia a existência de dois modos de cinema: um *conservador*, o cinema definido segundo o seu dispositivo mais tradicional; e, um *migratório*, onde a instalação de arte é a forma artística por excelência – desconstruindo, desterritorializando ou heterogeneizando o modelo mais convencional de cinema (Bellour, 2012). Este modo migratório do cinema está portanto intimamente vinculado à maneira como determinadas configurações contemporâneas podem ser reformuladas cinematograficamente:

“se o cinema ainda é possível fora do espaço estético e social desenhado pela sua forma histórica (...) torna-se então necessário denominar de *cinema contemporâneo* o conjunto de disposições que se recompõem a partir dos seus elementos materiais, e das suas linhas de pensamento, e contemporâneo da função desterritorializante da arte que autoriza a reconfiguração ilimitada das práticas artísticas” (Vancheri, 2009, p. 13)<sup>119</sup>.

“O cinema pode ser absolutamente desmontado, às vezes até em unidades que nada têm de funcional, ao mesmo tempo que pode ser perfeitamente mobilizado em qualquer lugar dos territórios da arte” (Vancheri, 2009, pp. 35-36)<sup>120</sup>. Esta perspectiva

---

<sup>118</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “l’avènement d’un cinéma après l’époque du cinéma” (Bellour, 2012, p. 35).

<sup>119</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “si du cinéma est encore possible en dehors de l’espace esthétique et social dessiné par sa forme historique (...) il devient alors nécessaire d’appeler cinéma contemporain l’ensemble des agencements qui se recomposent à partir de ses éléments matériels et de ses lignes de pensée et contemporain la fonction déterritorialisante de l’art qui autorise la reconfiguration illimitée des pratiques artistiques” (Vancheri, 2009, p. 13).

<sup>120</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “Le cinéma est absolument démontable, parfois même sur des unités qui n’ont chez lui rien de fonctionnelles, en même temps qu’il est

sobre o cinema enquanto configuração inerentemente reconstruível e mobilizável inscreve-se na ideia de que este tendeu sempre a uma expansão. Neste sentido, o cinema operou continuamente a partir de um alargamento e de uma transformação daquilo que foi sendo, mobilizando novos valores estilísticos e técnicos, bem como propriedades e formas de imagem e pensamento, em que muitas das experiências anteriores ou posteriores

“a isso a que chamamos de *cinema* podem ser, na verdade, muito mais cinematográficas (no sentido etimológico do termo) do que a prática regular da arte que leva esse nome. Ou seja, pode haver uma representação mais eloquente do movimento, da duração, do trabalho modelador do tempo e do sincronismo audiovisual nas formas pré e pós-cinematográficas do que nos exemplos “oficiais” da *performance* cinematográfica” (Machado, 2002, p. 9).

Detendo este horizonte como actuação, a segunda parte desta investigação irá justamente olhar para o cinema de *fora* do cinema sob o signo das suas transformações mais recentes. Os capítulos seguintes irão interpelar uma série de obras realizadas por artistas portugueses que expandem os elementos constituintes do cinema através de operações de reinvenção, desconstrução ou reinterpretação – e que, como veremos, se envolvem intrinsecamente em reflexões sobre o desmantelamento dos modelos referenciais que têm definido o dispositivo cinematográfico, e, especialmente, o aluimento da experiência envolvida numa recepção fílmica imersiva e iludida. Entre dialécticas de constância e de transformação, de mesmice e de alteridade, estes trabalhos artísticos evidenciam forças e dinâmicas ambivalentes que constituem a natureza inerentemente heterogênea e porosa do cinema.

---

parfaitement mobilisable en n’importe quel lieu des territoires de l’art” (Vancheri, 2009, pp. 35-36).

***PARTE II***

**A PRESENÇA DO CINEMA NAS OBRAS DE ARTISTAS PORTUGUESES  
DURANTE O SÉCULO XXI**

## CAPÍTULO I

### Problematização do Ecrã e dos seus Enquadramentos

“We live today primarily *in* and *through* screens, rather than merely *on* or *with* them. They no longer only mediate our knowledge of the world, ourselves, and others; beyond representation, they have now become the primary means by which our very ‘being’ is affirmed”.

Vivian Sobchack (2016)

O primeiro “nu computacional” da história da arte, a obra *Studies in Perception I* (1966) de Kenneth C. Knowlton e Leon D. Harmon, convocava parte da gravura *Die Zeigt Wie ein Zeichner mit Einer Art Raster* (1536) de Albrecht Dürer, uma imagem modelar na ilustração da técnica da perspetiva artificial, ao representar lateralmente o processo metodológico do pintor. Preterindo a figura representada em favor do desvendamento do processo, um dos atributos principais da obra de Knowlton e Harmon parecia residir numa tensão que “persiste e é perene ao campo da arte, sobretudo ao campo da arte computacional: o emprego de uma nova tecnologia para avalizar regimes discursivos e, como resultado, regimes de poder, que há muito antecederam o seu próprio desenvolvimento” (Favilla, 2007, p. 33).

Manifestando-se sobre uma envolvente cristalizada em determinados regimes de visualidade e cognição, Walter Benjamin escreveu, num texto de 1928 publicado na obra *Rua de Sentido Único*, sobre o processo de alteração da forma convencional de leitura do livro, que estaria a alcançar o seu fim devido a um desvio de postura de uma “quietude arcaica” para uma “verticalidade dictatorial” sucedida da disseminação dos formatos visuais do jornal, da publicidade e do filme (Benjamin, 1992, p. 57). Num deslocamento que é tanto do *olho* (do *visível*, do que nos é dado a ver) como do *olhar* (do *visual*, de um visível ordenado pela visão humana) (Aumont, 2009, p. 260), esta citação de Benjamin pode também ser relacionada com o que Martin Jay (1988) define por *regime escópico*: o comportamento particular da percepção visual de uma sociedade, ocorrido das suas práticas e valores sociais, históricos e culturais; em que o observador é alguém que vê no âmbito de um conjunto de possibilidades subjugadas a um sistema de convenções. O que é visível torna-se aculturado na visualidade, e a

visualidade geralmente acultura o que se torna visível (Davis, 2018).

A *perspectiva artificial* exposta pela imagem de Dürer foi durante séculos um protocolo comum pelo qual o mundo visual foi concebido, percebido e representado até ao século XIX pela arte ocidental. Considerando o modo como a experiência do olhar tem sido *enquadrada*, Anne Friedberg (2006) afirma que as imagens precisaram de um quadro ou de uma moldura para existirem e se disseminarem, algo que no século XX tomou frequentemente a forma de um ecrã. Sob o signo da *janela pictórica* de Alberti, o paradigma da perspectiva renascentista definiu uma ordenação do espaço das imagens, que seria virtualizado tecnicamente a partir do século XX através de *ecrãs-janelas* que culminaram nas *Windows* da Microsoft (Friedberg, 2006). Se a nossa experiência visual é hoje profundamente marcada por estas imagens digitais e técnicas, pode-se questionar de que forma o nosso olhar poderá estar a ser igualmente moldado pelos actuais ecrãs fracturados e sobrepostos em múltiplas janelas e enquadramentos. Se a visão sobre o mundo influi na nossa forma de o compreender, talvez aquilo que vemos seja tão relevante como o enquadramento que o dá a ver: “conhecemos o mundo pelo que vemos: através de uma janela, de uma moldura, de um ecrã” (Friedberg, 2006, p. 1)<sup>121</sup>.

Determinando a forma como o corpo é posicionado e mobilizado, a integração intensiva de ecrãs nas experiências quotidianas ocidentais produziu um *espaço de visualização* (“viewing space”) (Ihde, 1990), que pressupôs a adulteração desse espaço interior e abstracto que foi ocupado incessantemente na arte ocidental pela *perspectiva artificial*, e continuado pela sua posterior integração na fotografia e no cinema. Os ecrãs das tecnologias contemporâneas – mesmo quando recorrendo à hereditariedade cultural da *janela* – parecem portanto inverter o cânone da perspectiva artificial, activando modos de visão moldados por sistemas tecnológicos de circulação, transmissão, interactividade ou confluência. A autoridade deste paradigma visual parece assim ser hoje suplementado pelo advento de múltiplas perspectivas, janelas sobrepostas e pontos-de-fuga divergentes: “as perspectivas são distorcidas e multiplicadas. Surgem novos tipos de visualidade. (...) O nosso sentido de orientação espacial e temporal mudou drasticamente nos últimos anos, impulsionado por novas

---

<sup>121</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “we know the world by what we see: through a window, in a frame, on a screen” (Friedberg, 2006, p. 1).

tecnologias de vigilância, rastreamento e direcçãoamento” (Steyerl, 2011)<sup>122</sup>. A *janela metafórica* de Alberti foi estilhaçada numa infinidade fragmentada e omnipresente de múltiplos ecrãs-janelas (Friedberg, 2006).

Neste sentido, as instalações com imagens em movimento apresentadas nos espaços da arte contemporânea assomam como um lugar indicial desta dinâmica de multiplicação, dissolução ou continuidade dos ecrãs, constituindo-se como um dispositivo plural de gestão de diferentes visualidades. Descorporificando-se da planura para auferirem corpo no vidro, na parede ou em esculturas tridimensionais, estes ecrãs diluem-se no princípio espacial da instalação, despontando paralelamente como *objectos matéricos e janelas virtuais*. Detendo este contexto como horizonte, este capítulo interpela as obras dos artistas Alexandre Estrela, João Maria Gusmão e Pedro Paiva, Mariana Caló e Francisco Queimadela, Tatiana Macedo e Jonathan Saldanha para considerar as reconfigurações espaço-temporais, perceptivas e topológicas das imagens em movimento na arte contemporânea, centrando-se em vídeo-instalações e filmes-escultura que desconstroem o enquadramento e a linhagem perspectivista dos ecrãs.

## **1. A Janela e o Ecrã**

### **1.1. De la fenêtre translucide aux géométries imparfaites: Continuidades e Rupturas**

A *perspectiva artificialis* fundou as leis de um determinado olhar que se conservou até ao século XX, e que foi determinante para o desenvolvimento de uma gramática formal e compositiva que se instaurou na arte ocidental desde o Renascimento: a visão monocular, a linha de horizonte, o ponto de fuga e a composição horizontal. A noção de *forma simbólica* de Ernst Cassier (2001)<sup>123</sup>, que

---

<sup>122</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “perspectives are twisted and multiplied. New types of visibility arise. (...) Our sense of spatial and temporal orientation has changed dramatically in recent years, prompted by new technologies of surveillance, tracking, and targeting” (Steyerl, 2011).

<sup>123</sup> Segundo Cassier, essas construções são a linguagem como forma simbólica dos objectos na comunicação verbal; a imagem artística na comunicação visual; e, os mitos e a ciência para o conhecimento do mundo natural.

designa as grandes construções intelectuais e sociais através das quais o humano se relaciona com o mundo, foi retomada por Erwin Panofsky (1993) para demonstrar que cada período histórico teve a “sua” perspectiva, isto é, uma forma simbólica de apreensão do espaço, adequada a uma concepção do visível e do mundo. Neste sentido, Hubert Damisch afirma que a perspectiva não tem uma *história*, mas *histórias* – e foi através dessas *histórias* que estabeleceu uma visão do mundo, um exercício de pensamento e uma certa concepção do visível (Damisch, 1994)<sup>124</sup>.

Realizando-se simultaneamente enquanto superfície e enquadramento, o paradigma da perspectiva artificial do Quattrocento foi proposto originalmente por Filippo Brunelleschi (1377-1446) em 1413, e mais tarde codificado no tratado *De Pictura* (1435-36) de Leon Battista Alberti (1404-1472). Ao preconizar uma representação tridimensional do espaço a partir de um plano de imagem bidimensional e virtualizado, Alberti ideou um processo óptico sistematizado numa *pirâmide visual*, onde o quadro rectangular da pintura deveria ser percebido como uma *janela aberta* (*aperta finestra*). No entanto, esta imagem pictórica formada numa visão distada “através de uma janela”, longe de certificar realismo ou uma imitação dos motivos faz-se através de um “índice metafórico do quadro” (Friedberg, 2006) arredado de uma visão mimética do mundo natural sob uma ordem de transparência: “a janela arquitectónica era para servir de luz e ventilação. As janelas [em Alberti] eram translúcidas, não transparentes” (Friedberg, 2006, p. 32)<sup>125</sup>. A janela evocada por Alberti não é assim uma simples abertura no visível, é antes a abertura que permite o próprio ver. Trata-se de relevar o enquadramento de visualização, e não a imagem contida nele – a pintura como recriação de uma construção espacial e geométrica do que está fora da janela (Friedberg, 2006).

Reputando o olho face aos restantes sentidos humanos, a teoria *albertiana* alinhava-se no modo como o órgão visual mede distâncias (ou “quantidades”):

---

<sup>124</sup> Segundo o autor, a aparição da perspectiva artificial no Renascimento só foi possível pelo surgimento de um espaço sistemático, homogêneo e infinito, relacionado com o mesmo espírito de exploração que conduziu aos Descobrimentos quinhentistas/seiscentistas e aos progressos matemáticos.

<sup>125</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “the architectural window was to serve for light and ventilation. Windows [em Alberti] were translucent, not transparent” (Friedberg, 2006, p. 32).

“uma coisa pintada nunca pode parecer verdadeira se não há uma distância definida para vê-la” (Santos, 2012, p. 126). A perspectiva artificial inscreveu-se assim no princípio mais primevo da própria palavra *espaço* que, derivada do latim *spatium*, exprime a noção de distância e intervalo<sup>126</sup>. Deste modo, o pintor percepçiona a imagem a partir de dois pontos de visão: o ponto do qual a pintura é vista (o *ponto de vista*) e o ponto para onde todos os raios da *perspectiva* convergem (o *ponto de fuga*), que se encontra sobre o eixo óptico da *linha do horizonte*, um limite imaginário que determina a altura dos olhos do observador em relação à linha de terra.

O conceito polissêmico de *ponto de vista* – que se aplica, simultaneamente, a uma dimensão espacial definida por um determinado ângulo de visão, e, a uma expressão de subjectividade – parece aludir antropocentricamente à sua própria utilização na perspectiva renascentista. A este propósito, Jacques Lacan (1986) definiu a perspectiva como o primeiro dispositivo visual capaz de problematizar o posicionamento do sujeito dentro do quadro, dando-lhe um papel de relevância na construção da subjectividade. Neste sentido, a coincidência projectiva entre o *ponto de vista* e o *ponto de fuga* é definida por Pélerin Viator como *ponto do sujeito* (*point du sujet*): artista e observador encontram-se numa mesma posição fixa em relação a um plano da imagem imóvel, onde a fixidez da pintura é também a do seu observador, que assume a mesma visão monocular do pintor (Viator apud. Damisch, 2018)<sup>127</sup>.

Hito Steyerl (2011) afirma que a perspectiva linear concretizou-se através de uma operação ambivalente quanto ao observador: “ao mesmo tempo que empodera o sujeito ao colocá-lo no centro da visão, a perspectiva linear também mina a sua individualidade ao sujeitá-lo a leis de representação supostamente objectivas” (Steyerl, 2011)<sup>128</sup>. Hubert Damisch fala assim de um sujeito reduzido a ponto e “mera

---

<sup>126</sup> Sendo que a perspectiva faz numa separação entre o mundo representado e o mundo do observador, numa espacialidade mediada entre dois pontos e intercedida pela representação (Damisch, 1994, p. 447).

<sup>127</sup> Este lugar coincidente do pintor e do observador é ocultado, permitindo que se observe a pintura através de uma posição em que não se é visto.

<sup>128</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “while empowering the subject by placing it at the center of vision, linear perspective also undermines the viewer’s individuality by subjecting it to supposedly objective laws of representation” (Steyerl, 2011).



abstração” num sistema projectivo, onde “todas as questões da existência material desse sujeito são, assim, abandonadas” (Damisch, 2018). Embora seguindo uma visão humanista sobre o mundo – convocada na fórmula do homem como medida da proporção pictórica –, a perspectiva é assim baseada em “leis de presença” (Friedberg, 2006) inertes e fixas em relação ao corpo do observador<sup>129</sup>.

Em *Théorie du Nuage – Pour une Histoire de la Peinture* (1972), Hubert Damisch convoca o papel da nuvem como elemento de representação distanciado da perspectiva artificial. A nuvem representa uma alternativa à ordem linear: as nuvens ilusionistas da cúpula barroca não se organizam nos limites de uma superfície plana, mas extravasam a sua estrutura arquitectónica. Segundo Damisch, a nuvem é assim o signo contrário do volume reprimido pela pintura perspectivista, na medida em que complementa o espaço pictórico em vez de o aplanar, nega a solidez da forma e enfatiza o indefinido. Embora seja inegável a hegemonia que a perspectiva teve até ao século XX, outras formas ou geometrias imperfeitas – como esta exposta por Damisch – vieram quebrar certas particularidades do modelo perspectivista. A este propósito, pode-se convocar a subtilidade do pequeno desvio realizado pelo pós-impressionismo pictórico de Paul Cézanne (1839-1906) que aboliu a tirania da perspectiva linear ao conceber uma impressão de paisagem discordante de uma sensação baseada em contornos rígidos. Os objectos pictóricos de Cézanne são *orientados* em direcção ao observador, abrangendo um efeito de *olho cinético* através do uso da perspectiva invertida: “Cézanne conhece a perspectiva óptico-fisiológica, e utiliza o fenómeno da percepção sucessiva da imagem fazendo-nos mudar o nosso ponto-de-vista, ditando assim os movimentos do observador” (Marcikic, 2017)<sup>130131</sup>.

---

<sup>129</sup> Pascal Bonitzer (1985) fala igualmente de uma dimensão temporal do Quattrocento italiano caracterizada por uma sensação de permanência, gerada sobretudo pela construção material deste ponto de vista fixo, distante e frontal que coloca o observador fora do quadro.

<sup>130</sup> Pode-se referir outros exemplos como a anamorfose, uma técnica quase simultânea da invenção da perspectiva, cujo termo deriva do grego “retorno ou reversão da forma”. A anamorfose é uma prática de distorção que, embora se execute ainda sob o paradigma perspectivista, depende de um ângulo oblíquo que nega a visão frontal, um dos preceitos mais essenciais da perspectiva artificial. Por outro lado, a arte descritiva associada aos Países Baixos geraria aquele que, para Martin Jay (1988), foi o segundo dos regimes escópicos da Modernidade (alternado pela perspectiva cartesiana do Renascimento italiano, e, pelo Barroco associado à

Nos anos sincrónicos a estas experiências pictóricas de Cézanne sucederia o advento daquilo que Jonathan Crary (1992) denomina por "ruptura sistemática" no domínio do paradigma da visualidade da perspectiva, aqui sob o signo do regime óptico e epistemológico da câmara obscura, cujo "sistema óptico linear, posições fixas e identificação entre percepção e objecto, eram muito inflexíveis e imóveis para um conjunto de exigências culturais e políticas em rápida mudança" (Crary, 1992, p. 137)<sup>132</sup>. Na obra *Técnicas do Observador: Visão e Modernidade no Século XIX* (1990), Crary refere a condição simultaneamente descorporalizada e interiorizada do observador da câmara obscura que, num mesmo movimento, observa o mundo de fora dele e centra-se introspectivamente no interior do dispositivo. A hegemonia da câmara obscura forjaria portanto um determinado olhar até ao século XIX que, pela própria arquitectura do seu mecanismo, apartava da representação a posição física do seu observador, neutralizando e desvinculando o corpo do acto de ver. Segundo o autor, esta ruptura com o paradigma da câmara obscura despontaria com o aparecimento de novos dispositivos de visualização que iriam reconciliar o observador com a sua visão, transformando o corpo do sujeito num integrante activo do objecto<sup>133</sup>.

---

filosofia de Leibniz e de Pascal), tratando-se de um modelo que cambiou o ponto de vista universal da perspectiva para privilegiar a descrição em relação à narrativa: "in opposition to the lucid, linear, solid, fixed, planimetric, closed form of the Renaissance, the baroque was painterly, recessional, soft-focused, multiple, and open" (Jay, 1988, p. 16). A continuidade do campo visual seria assim quebrada pela manifestação de uma nova perspectiva em que o pintor deixa de representar um prolongamento daquilo que vê.

<sup>131</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: "Cézanne is familiar with the optical-physiological perspective and uses the phenomenon of successive image perception by making us change our viewpoint, thereby dictating the observer's movements" (Marcikic, 2017).

<sup>132</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: "linear optical system, its fixed positions, its identification of perception and object, were all too inflexible and immobile for a rapidly changing set of cultural and political requirements" (Crary, 1992, p. 137).

<sup>133</sup> Por volta de 1800, a eclosão deste novo regime óptico ligado a um outro modelo epistemológico é indissociável daquilo que Crary (2017) denomina por "modernização da percepção" que ocorreria da disseminação dos transportes mecanizados citadinos, bem como da invenção de novas tecnologias de produção e reprodução de imagens. O autor sugere assim a permuta da palavra *espectador*, cuja raiz latina *spectare* reduz o sujeito à acção do olhar cingindo

A câmara obscura e a perspectiva artificial foram instrumentos usados na tradução do espaço fenomenológico da visão num plano virtual de representação tridimensional. Enquanto moldura rectangular, a *janela* de Alberti operava através de um cálculo geométrico, enquanto a câmara obscura agia como dispositivo mecânico que processava uma imagem em perspectiva prescindindo porém da fórmula matemática. Neste sentido, o princípio óptico da câmara obscura cumpre-se numa troca arquitectónica entre a *janela* e a *parede*: “a luz projectiva da câmara obscura produzia uma imagem virtual, um quadro de luz que – por meio dessa “magia natural” – formava uma janela virtual na parede” (Friedberg, 2006, p. 61)<sup>134</sup>. A câmara obscura propõe ainda uma experiência fenomenológica distinta daquela sugerida pela *janela* de Alberti: ao visionar a imagem formada pela câmara, o observador age como se estivesse retirado do mundo; ficando retido num espaço interno, num acto de ver que é desunido do corpo. Forma-se assim uma *metafísica de interioridade* (“metaphysic of interiority”) que define a posição de um “observador interiorizado em relação a um mundo exterior, não sendo apenas uma representação bidimensional como é o caso da perspectiva” (Crary, 1992, p. 34)<sup>135</sup>. Crary sugere ainda uma outra “diferença fenomenológica” entre a perspectiva linear e a câmara obscura que deriva do *movimento*: quer no seu mecanismo clássico de fechamento em sala ou nos dispositivos portáteis, a câmara obscura realiza

“mais do que a representação do espaço tridimensional num plano bidimensional: eram imagens em movimento. E essa imagem de movimento era distintamente separada da sua fonte: era um movimento virtual observado por um espectador imóvel. Como ferramenta de desenho, a câmara obscura auxiliou o

---

uma noção de passividade, pelo termo *observador* que, abrangendo igualmente a actividade da visão, alarga-se numa amplidão maior de significações relacionadas inclusivamente com uma ideia de cumprimento, obediência ou prática; isto é, um sujeito que observa o mundo a partir de um enquadramento subordinado a um sistema de convenções e limites.

<sup>134</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “The projective light of the camera obscura produced a virtual image, a frame of light that – via this “natural magic” – formed a virtual window upon the wall” (Friedberg, 2006, p. 61).

<sup>135</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “interiorized observer to an exterior world, not just a two-dimensional representation, as is the case with perspective” (Crary, 1992, p. 34).

artista na representação estática da sua imagem projectada” (Friedberg, 2006, p. 66)<sup>136</sup>.

A imagem estereoscópica é considerada por Crary o paradigma por excelência deste alargamento do campo do visível. O estereoscópio foi criado na década de 1830, pelos cientistas Charles Wheatstone (1802-1875) e David Brewster (1781-1868), sendo o resultado da fusão de duas imagens quase semelhantes, mas vistas de ângulos ligeiramente diferentes, que levam o cérebro a interpretar essa divergência de ângulo como um efeito de profundidade. Também aqui é a prática da *distância* que determina o sentido de representação da imagem. Porém a profundidade simulada pela estereoscopia (embora incerta na produção efectiva da tridimensionalidade) diferencia-se da estratégia tridimensional monocular e euclidiana: se a perspectiva artificial unificava a espacialidade, a imagem do estereoscópio formava um espaço fragmentado que congregava elementos desvinculados. O observador não percepcionava a imagem enquanto um conjunto homogéneo, mas como uma combinação de áreas desunidas; ou seja, os elementos eram entendidos como formas planas, distanciadas ou aproximadas do observador, onde a profundidade não despontava de uma unidade lógica, mas de uma moção desenvolvida num percurso do olhar, que avançava e recuava ao longo dos planos divididos da imagem, num sentido de orientação "em frente de" e "a atrás de". O estereoscópio quebrou assim aquele que por séculos foi considerado o modelo de reciprocidade entre o observador e a imagem ao romper com o *ponto de vista* único da pintura renascentista (Crary, 2017)<sup>137</sup>.

---

<sup>136</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “more than the rendition of three-dimensional space onto a two-dimensional plane: they were moving images. And this image of movement was distinctly separate from its source: it was virtual movement watched by an immobile viewer. As a drawing tool, the camera obscura aided the artist in the static rendition of its projected image” (Friedberg, 2006, p. 66).

<sup>137</sup> A afinidade do observador com a imagem já não se conformava numa posição fixa no espaço, mas antes a partir de duas imagens dissimilares cujas posições simulavam a estrutura anatómica do corpo do observador. Deste modo, Rosalind Krauss afirmou que, perante a experiência visual do estereoscópio, o observador foi conduzido a projectar no movimento dos olhos o que faria com os pés: “these micromuscular efforts are the kinesthetic counterpart to the sheerly optical illusion of the stereograph. They are a kind of enactment, on a very reduced scale, of what happens when a deep channel of space is opened before one” (Krauss, 1993, p. 138).

## 1.2. O Corte Ontológico do Cinema

Numa alusão aos primeiros filmes dos irmãos Lumière, Jonathan Crary (2017) fala de um mundo evanescente, em que um “olhar fixo, insistente (...) parece se esforçar para manter coeso um campo perceptual em que tudo se dissolve e se perde” (Crary, 2017, p. 129). Trata-se de uma imagem que assevera “o fim do observador clássico, pontual ou ancorado”, e apela a uma “desordem dinâmica inerente ao estado atento, que o trabalho de Manet começou a desvelar [em torno de 1870]” (Crary, 2017, p. 157). Se Crary situa as primeiras exposições do cinematógrafo no seio desta nova ordem visual, para alguns autores seria a metamorfose do cinema no seu dispositivo mais convencional que o circunscreveria nos pressupostos da perspectiva artificial. O ensaísta Jean-Louis Baudry (1978) é um dos disseminadores mais conhecidos desta teoria, ao situar o ocultamento do dispositivo e o entorpecimento do corpo num perfilamento directo do cinema com a câmara obscura e as imagens organizadas pela perspectiva: “é claramente manifesto na história do cinema, que é a origem da construção perspectivista da Renascença que lhe serve de modelo” (Baudry, 1978, p. 16). O dispositivo cinematográfico seria um descendente do apagamento corporal da câmara obscura, onde a “disposição dos diferentes elementos – projector, sala escura, ecrã – (...) [reproduzem] de uma forma impressionante a disposição da caverna [de Platão]” (Baudry, 1978, p. 23), e o enquadramento e formato do ecrã representaria uma relação material entre “a altura e a largura, [que] parecem bem calculadas a partir de uma proporção média retirada da pintura de cavalete” (Baudry, 1978, p. 16).

Neste sentido, o cinema deveria a sua forma a um uso automático da perspectiva do Renascimento, não apenas pela construção de uma ilusão óptica disposta entre a representação e o real, mas também pela implicação do espectador enquanto aglutinador da realidade e da imagem, uma vez que o advento da fotografia e do cinema acentuou o factor ilusionista fundado pela perspectiva. Cumpre referir contudo que autores, como Steven Shaviro (2015) ou Jacques Aumont (2014), divergem desta integração do cinema numa linhagem com a perspectiva: o primeiro refere que esta alude “a uma tecnologia muito antiga [a câmara obscura] que os aparelhos fotográficos e cinemáticos, assim como os desenvolvimentos sociais do capitalismo nos séculos XIX e XX, tornaram obsoleta” (Shaviro, 2015, p. 58),

acrescentando que a ideia de um sujeito estável e centrado não operaria no cinema, em que a “variedade ampla de prazeres cinemáticos é baseada explicitamente no jogo livre descentralizado, na liberdade das amarras da subjetividade que a edição e os efeitos especiais tornam possíveis” (Shaviro, 2015, p. 55); já o segundo, convoca o vínculo estabelecido entre a câmara e uma ideologia humanista marcadamente perspectivista e, por consequência, derivada da ideologia burguesa: “além de a câmara, como a máquina fotográfica, poder simular a perspectiva (no mínimo tirando partido das focais), não houve uma ideologia burguesa única do século XV e XX, mas várias formações ideológicas sucessivas que foram outras tantas manifestações dela” (Aumont, 2014, p. 169).

Considerando estas afinidades e desacordos de parentesco, as práticas cinematográficas, longe de se ordenarem isoladamente dentro da linhagem restrita de um dado dispositivo, talvez sejam essencialmente o resultado de uma espessura que se foi formando (e que se continua a formar) pelas diversas combinações destes regimes imagéticos – resultando tanto do observador passivo da câmara obscura, como das particularidades dos novos sistemas ópticos do século XIX.

Segundo Lev Manovich (1995), o elo estabelecido entre o espaço de visionamento e o espaço virtual do ecrã na exibição dos primeiros filmes acontecia no contexto de uma experiência de *vaudeville*, onde os espectadores eram livres para “interagir, ir e vir e manter uma distância psicológica face à diegese cinematográfica” (Manovich, 1995, p. 20)<sup>138</sup>. Mas, como assinala Anne Friedberg (2006), a mobilização progressiva da imagem na Modernidade foi assistida por um aprisionamento progressivo do seu espectador: “à medida que a 'mobilidade' do olhar se tornava mais 'virtual' (...) o observador se tornava mais imóvel, passivo, pronto para receber as construções de uma realidade virtual colocada diante do seu corpo imóvel” (Friedberg, 2006, p. 22)<sup>139140</sup>.

---

<sup>138</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “interact, come and go, and maintain a psychological distance from the cinematic diegesis” (Manovich, 1995, p. 20).

<sup>139</sup> Por outro lado, Manovich fala de um paradoxo existente nos frescos e mosaicos que, embora sejam arquitectura, são também uma forma pictórica essencialmente móvel; enquanto que os quadros da pintura renascentista, mesmo que facilmente transportáveis, compelem à fixidez do observador. Quer os frescos como os mosaicos formam assim uma “tradição alternativa” que estimula o movimento do espectador.

Embora o quadro do ecrã cinematográfico separe dois espaços de escalas díspares, um físico e outro virtual, este não parece estimular qualquer movimento (Manovich, 1995, p. 27). A este propósito, Friedberg (2006) convoca a ideia de um “corte ontológico” cinematográfico: o enquadramento da imagem em movimento marca uma separação entre a superfície material da parede e a visão contida dentro do ecrã que pratica uma *abertura*. Cingindo a imobilidade dos espectadores ao abrimento simultâneo de um enquadramento – um espaço imaterial virtualmente representado na imagem – o ecrã desponta como ponto liminar de tensões entre a fixidez de um espectador e a mobilidade de imagens vistas através de *janelas* mediadas pelo filme, pela televisão, e, posteriormente, pelo computador. A autora fala portanto de um *olhar virtual mobilizado* (“mobilized virtual gaze”): isto é, uma outra mobilidade do visível que nasce desta projecção virtual que os espectadores, embora imóveis nas cadeiras, estabelecem com o ecrã.

### 1.3. Perspectiva e Computador: Lateralidade, Planura e Zerodimensionalidade

A perspectiva em Alberti é submissa a uma divergência na visão humana: reduz a mobilidade e a posição binocular congénita da visão a um ponto de vista estático e monocular que, como vimos, se transformou identicamente na forma dominante de visão face à imagem em movimento na sala de cinema: uma imagem singular vista num único enquadramento fixo. Se o cinema conservou até à contemporaneidade esta forma simbólica perspectivista, os ecrãs das novas tecnologias parecem inverter este cânone da perspectiva que preponderou nas imagens em movimento, estilhaçando a *janela metafórica* de Alberti numa infinidade fragmentada e onnipresente de múltiplos ecrãs-janelas:

“os ecrãs estão agora em todos os lugares (...). A nossa posição não é mais fixa em relação aos outros lugares e tempos virtuais vistos num ecrã. À medida que o ecrã se tornou onnipresente, a janela virtual é móvel e abrangente” (Friedberg, 2006, pp. 86-87)<sup>141</sup>.

---

<sup>140</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “as the ‘mobility’ of the gaze became more ‘virtual’ (...) the observer became more immobile, passive, ready to receive the constructions of a virtual reality placed in front of his or her unmoving body” (Friedberg, 2006, p. 22).

<sup>141</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “screens are now everywhere (...). Our

Segundo Friedberg (2006), o computador mudou o enquadramento único da perspectiva para uma multiplicidade de janelas dentro de janelas, de enquadramentos dentro de enquadramentos. Embora contrapondo à profundidade uma certa planura que achata as diferenças espaciais entre o próximo e o distante, o computador recorreu igualmente à hereditariedade da *janela* inscrevendo-a no seu léxico operativo. Friedrich Kittler (2010) coloca assim numa mesma linhagem a *janela* de Alberti e as *janelas* dos computadores, afirmando que esta *fenestra aperta* pode ser considerada

“ancestral de todas as interfaces gráficas de usuário que dotaram os ecrãs de computador com as chamadas janelas nos últimos 20 anos. A janela de Alberti - como a Microsoft Windows - era naturalmente rectangular e, portanto, poderia ser facilmente dividida em janelas menores” (Kittler, 2010, p. 62)<sup>142</sup>.

No artigo *An Archaeology of a Computer Screen* (1995) e no livro *The Language of New Media* (2001), Lev Manovich afirma que o ecrã moderno do computador deriva da *janela* renascentista ao conservar uma superfície rectangular, frontal e plana, que existe “in our normal space, the space of our body, and acts as a window into another space” (Manovich, 2001, p. 95). O ecrã teria assim sido “pintado, antes de ser mecânico, e depois tecnológico” (Katz, 2004, p. 253)<sup>143</sup>. Por outro lado, Jay David Bolter e Richard Grusin (1999) afirmam que os gráficos digitais dão continuidade ao espaço psicofisiológico da *janela* albertiana ao conceberem imagens em perspectiva. Contudo, embora estas imagens geradas pelo computador sejam matematicamente perfeitas, a perspectiva renascentista nunca o foi “não apenas por causa dos métodos manuais, mas também porque os artistas geralmente manipulavam a perspectiva para efeitos dramáticos ou alegóricos (é

---

position is no longer fixed in relation to the virtual elsewhere and else-whens seen on a screen. As the screen has become ubiquitous, the virtual window is mobile and pervasive” (Friedberg, 2006, pp. 86-87).

<sup>142</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “the ancestor of all those graphic user interfaces that have endowed computer screens with so-called windows for the past 20 years. Alberti's window – like Microsoft Windows – was naturally rectangular and could thus be easily broken down into smaller windows” (Kittler, 2010, p. 62).

<sup>143</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “peint avant d’être mécanique puis technologique” (Katz, 2004, p. 253).



claro que a perspectiva gráfica digital também pode ser distorcida, mas mesmo essas distorções são geradas matematicamente)” (Bolter & Grusin, 1999, p. 26)<sup>144145</sup>.

Embora tenham existido exemplos dispersos de imagens dispostas em múltiplos enquadramentos e ecrãs ao longo da história do cinema e da televisão, o advento das tecnologias digitais conduziu a que, pela primeira vez, se incluíssem múltiplas perspectivas dentro de um único enquadramento – isto é, uma relação quotidiana com um sistema vernacular de visualidade que é fracturado, múltiplo e sincrónico no espaço e no tempo (Friedberg, 2006). Trata-se portanto de uma experiência ligada ao que Daiana Dula (2012) define por *auto-similaridade* (“autosimilarité”) e *anfibiaologia* (“amphibologie”): ecrãs que, ao abrangerem em si outros ecrãs, efectuam “retornos sistemáticos sobre si mesmos, sobre o seu próprio

---

<sup>144</sup> No texto *La Mosaïque Ordonnée* (1988), Edmond Couchot compara o enquadramento do cinema ao quadro do ecrã electrónico, tendo por base as arquitecturas em perspectiva das pinturas renascentistas: “l'écran électronique, lui, ne fonctionne pas comme une fenêtre, il ne s'inscrit pas dans un mur, il n'emporte pas le regard du dedans vers le dehors; il fait, au contraire, entrer le dehors dans le dedans, en un mouvement centripète et violent, dans le lieu même où se tient le regardeur” (Couchot, 1988, p. 80). O autor caracteriza a estruturação do ecrã na parede como um *efeito de incrustação* (“effet d'incrustation”), em que mesmo que tente apagar a presença da parede onde se encontra pendurado, o quadro da pintura está sempre subjugado a este efeito. No entanto, as imagens integradas nos seus suportes, e que com eles formam um único corpo, como os frescos parietais das grutas pré-históricas ou os mosaicos bizantinos, não agem sob este *efeito de incrustação*, mas a partir de um *envolvimento* (“enveloppement”) (Couchot, 1988, p. 80). Já, a imagem do ecrã electrónico impõe-se ao espectador em detrimento do espaço que o rodeia, na medida em que não se abre verdadeiramente “sur l'extérieur comme celui du cinéma (...) entraînant l'œil dans un mouvement centrifuge et sans rupture vers un dehors immédiat. C'est au contraire le dehors qui fait irruption dans le dedans, déversant brutalement dans l'espace clos et protégé où vit le spectateur, dans son intimité, un flot difficilement répressible d'images, ou plus précisément à l'événements visuels et sonores qui ont lieu ailleurs, dans un autre espace” (Couchot, 1988, p. 81).

<sup>145</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “not only because of hand methods, but also because the artists often manipulated the perspective for dramatic or allegorical effect (Of course, digital graphic perspective can be distorted too, but even these distortions are generated mathematically)” (Bolter & Grusin, 1999, p. 26).

conteúdo e, implicitamente, sobre as suas funcionalidades” (Dula, 2012)<sup>146</sup>. Desta forma, a perspectiva pode ter perdido a sua hegemonia com a introdução deste sistema visual contemporâneo, onde cada elemento na sua composição é visto separadamente sem que haja uma relação espacial sistemática entre si. Os media digitais contemporâneos concebem portanto um estilo visual que “privilegia a fragmentação, a indeterminação e a heterogeneidade, e enfatiza o processo ou a performance em vez do objecto de arte acabado” (Mitchell apud. Bolter e Grusin 1999, p. 31)<sup>147</sup>.

No ecrã computadorizado, o olho deambula de objecto em objecto, em vez de se fixar num ponto de fuga estático. O *observador* evolui assim para um *utilizador*, uma vez que a relação deste com o ecrã se faz por via do *interface humano-computador* (“HCI: Human Computer Interface”), um termo integrado nas terminologias internacionais dos computadores para definir o lugar de encontro entre duas ou mais entidades que comunicam *através de* e *com* uma máquina. Embora convocando essa mesma noção de um *voltar-se para*<sup>148</sup>, este novo regime de visualidade do ecrã é definido pela lateralidade e por múltiplas relações espaciais<sup>149</sup>.

---

<sup>146</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “des retours systématiques sur eux-mêmes, sur leurs propres contenus et, implicitement, sur leurs fonctionnalités” (Dula, 2012).

<sup>147</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “privileges fragmentation, indeterminacy, and heterogeneity and emphasizes process or performance rather than the finished art object” (Mitchell apud. Bolter e Grusin 1999, p. 31).

<sup>148</sup> A etimologia da palavra interface é composta pelo prefixo latino inter- que significa “no interior de dois, entre, no espaço de”, e, pelo verbo inglês face, que expressa as noções de “enfrentar, voltar-se para; estar virado para”.

<sup>149</sup> Por outro lado, na teoria de Vilém Flusser (2012), as novas imagens tecnológicas desempenham um movimento inédito na história das imagens: já não se trata de ir da unidimensionalidade para a bidimensionalidade, mas da unidimensionalidade para a zero-dimensionalidade. Há assim uma estrutura gestual que procura unir elementos pontuais para formar superfícies, num gesto que parte “do abstrato e visa o concreto. (...) As imagens tradicionais são superfícies abstraídas de volumes, enquanto as imagens técnicas são superfícies construídas com pontos” (Flusser, 2012, p. 35). O ecrã de computador é assim convocado por Flusser através de uma figura metafórica que, não sendo a *janela* de Alberti, relaciona-se igualmente com uma outra ilusão de tridimensionalidade formada pela perspectiva: o *trompe l’œil*. Segundo o autor, as imagens técnicas não são superfícies efectivas: “mas superfícies

Se a *janela* da perspectiva negociou uma relação entre o perto e o longe, a forma como o utilizador do computador usa as *janelas* no espaço do ecrã realiza-se revezadamente entre uma visão horizontal (do ambiente de trabalho – *desktop*) e uma visão vertical (das janelas – *windows*), onde as *janelas* empilham-se em frente ou em cima umas das outras. Conquanto o utilizador do computador se mantenha ainda numa posição frontal, *em frente de*, o ecrã é visualizado num ponto de vista *por cima de*, *visto sobre*. Neste sentido, experienciamos uma mudança na perspectiva linear pelo advento de uma *perspectiva vertical* marcada por uma representação flutuante, imaterial, ubíqua e omnipresente (Steyerl, 2011).

#### 1.4. Ecrãs Contemporâneos e Novas Leis de Presença

Separando dois espaços distintos que todavia existem conjuntamente, o *quadro* nucleariza um espaço virtual que coincide com o espaço da experiência do mundo. Esta é a principal particularidade que Manovich (1995) identifica no *ecrã clássico* – o enquadramento modelar da cultura visual da Modernidade que deu continuidade ao modelo da perspectiva renascentista –, e que é definido como uma superfície plana e rectangular mobilizada para uma visão frontal, que age simultaneamente na espacialidade do corpo e na abertura de uma janela para o espaço da representação: “este ecrã descreve igualmente bem uma pintura renascentista (lembre-se de Alberti) e um ecrã de computador moderno. Até as proporções não mudaram muito em cinco séculos, são semelhantes a uma pintura típica do século XV, um ecrã de filme e um ecrã de computador” (Manovich, 1995, p. 3)<sup>150</sup>. Manovich

---

aparentes, superfícies cheias de intervalos. Imagens técnicas enganam o olho para que o olho não perceba os intervalos. São trompe l’œil. O gesto produtor de imagens técnicas se dirige rumo à superfície a partir de pontos. O gesto produtor de imagens tradicionais se dirige rumo à superfície a partir de volumes. O primeiro concretiza, o segundo abstrai planos” (Flusser, 2012, p. 35). A imperceptibilidade do intervalo vincula-se ao lugar de ilusão e simulacro presente etimologicamente na própria expressão francesa de onde deriva este termo pictórico – *trompe* (engana) + *le* (o) + *œil* (olho).

<sup>150</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “this screen describes equally well a Renaissance painting (recall Alberti) and a modern computer display. Even proportions have not changed in five centuries, they are similar for a typical fifteenth century painting, a film screen and a computer screen” (Manovich, 1995, p. 3).

assinala o aparecimento de um outro tipo de ecrã a partir do século XX: o *ecrã dinâmico*, que se diferencia do modelo clássico ao integrar uma densidade temporal que antes não existia. Difundindo-se pelo intermédio do cinema, da televisão e do vídeo, este *ecrã dinâmico* transforma a relação estabelecida entre o espectador e a imagem, envolvendo-se num determinado *regime de visualidade* (“viewing regime”) que, sendo já implícito no *ecrã clássico*, se constitui efectivamente aqui: a imagem busca uma ilusão completa, através de um espectador que é solicitado a identificar-se com a imagem. O *ecrã clássico* e o *ecrã dinâmico* permitem portanto uma projecção-identificação do espectador com a imagem, permanecendo como fronteira e limite, mesmo quando procura apagar-se enquanto médium<sup>151</sup>. Manovich introduz por fim uma outra tipologia de ecrã – o *ecrã em tempo real* – que se diferencia dos anteriores por se realizar no tempo real do referente, onde a imagem pode ser actualizada continuamente em directo, seja pela posição de um objecto no espaço (radar), pela alteração na realidade visível (vídeo) ou pela variação de dados na memória de um computador (ecrã do computador) (Manovich, 1995, p. 96).

Intermediário quase inevitável da nossa relação com o mundo, o ecrã apresenta-se hoje sob as mais variadas formas e dimensões:

“o ecrã liso, o grande ecrã e o mini-ecrã móvel; o ecrã sobre si, o ecrã consigo; o ecrã onde se faz tudo e onde se vê tudo. Ecrã vídeo, ecrã miniatura, ecrã gráfico, ecrã portátil, ecrã tátil: o século que se anuncia é o do ecrã omnipresente e multiforme, planetário e multimidiático” (Lipovetsky e Serroy, 2010, 10).

Estes distintos padrões de ecrã inscrevem-se modelarmente na heterogeneidade e mutabilidade que conforma a exibição contemporânea das imagens em movimento que, deslocadas através de sistemas tecnológicos de circulação e de transmissão, foi desapropriada do seu ecrã convencional para convergir agora num modelo de interactividade, bem como em processos de multiplicação, miniaturização e portabilidade.

Sob o signo desta volubilidade, e considerando a genealogia estabelecida por Manovich, Matteo Treleani (2014) traçou uma possível tipologia contemporânea do

---

<sup>151</sup> Desta forma, Manovich afirma que “this is why we are so annoyed in a movie theatre when the projected image does not precisely coincide with the screen’s boundaries. It disrupts the illusion, making us conscious of what exists outside the representation” (Manovich, 1995, p. 96).

ecrã tensionada entre o espaço público-colectivo e o espaço privado-íntimo. Se o ecrã cinematográfico pressupõe uma visão pública e colectiva (embora simultaneamente conformada numa experiência pessoal e solitária), os pequenos ecrãs que propulsão a contemporaneidade trespassam cada vez mais o espaço familiar. A televisão induziu àquela que o autor, sob a referência a Peter Grennaway, considera ser a autêntica revolução do ecrã pequeno: a invenção do comando remoto (e posteriormente do gravador de vídeo), instrumento que urdiu uma nova forma de experiência, conduzindo a uma mudança de paradigma nas acções consentidas ao observador: da *visão* movemo-nos para a *utilização*, isto é, para a possibilidade de parar ou de interagir directamente com o fluxo audiovisual (Treleani, 2014).

A este propósito, Jean-Louis Comolli (2017) afirma que, embora o espectador de cinema não seja fatalmente passivo, uma vez que faz uma série de projecções imaginárias a partir do seu inconsciente, o advento do digital conduziu a uma “passagem ao acto” (Comolli apud Muro, 2017). Há portanto uma alteração profunda na forma tradicional de ver um filme, que já não estimula a existência de um *lugar de epifania* (“site of *epiphany*”), mas “tornou-se uma *performance*” (Casetti, 2015, p. 13). Por outro lado, Thomas Elsaesser (2016) declara que o cinema deriva de uma longa linhagem envolvida em processos de mobilidade e de portabilidade que determinaram os modos de representação das suas imagens. O cinema herdou e explorou a tradição dos frescos e da pintura a óleo em miniatura, ao conciliar a dimensão da imagem-parede com o emolduramento e a visão centralizada da pintura a óleo. Esta associação está porém destinada à obsolescência, uma vez que a nossa paisagem medial contemporânea “nos obriga a adoptar múltiplos pontos de vista, a ser multi-tarefa e a ser flexíveis tanto nas nossas relações objectais quanto nas nossas subjectividades” (Elsaesser, 2018, p. 14)<sup>152</sup>.

Retomando a genealogia de Treleani, este refere a existência contemporânea de *ecrãs íntimos* (“écrans intimes”), integrados nos smartphones, computadores e tablets, e que, contrariando uma relação transitiva e passageira com a imagem, são da ordem do privado e da portabilidade, determinando-se num entendimento amplo de

---

<sup>152</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “oblige us to adopt multiple points of view, to be multi-tasking and to be flexible both in our object-relations and our subjectivities” (Elsaesser, 2018, p. 14).

*união*: seja pela relação física entre corpo e visão, ou pela convergência de diferentes meios que se unem nestes ecrãs sob o prisma do digital. O seu conteúdo já não é local nem unilateral, mas é realocado numa infinidade de elementos originalmente destinados a outros dispositivos. Este último sentido ligado à convergência leva Treleani a afirmar que estes ecrãs já não representam coisas: eles fazem-nos ver coisas, deixando de ser objectos do olhar, para passarem a ser apenas “vistos”. A acção já não ocorre apenas no espaço do ecrã, mas também fora dele: “um espaço de acção onde temos actividades e manipulamos objectos que, embora não locais, são muito reais e não se referem a nada além de si mesmos. Estes ecrãs levam-nos a agir fora dos limites traçados pelo dispositivo” (Treleani, 2014, p. 67)<sup>153</sup>. Estes ecrãs pedem-nos para agir e realizar uma série de actividades, diferenciando-se assim da exibição de cinema convencional que, embora também demande uma determinada acção envolvida por exemplo na imposição do cumprimento de uma duração, o faz através do confinamento dessa actividade a um lugar que não se mistura com a vida quotidiana. A omnipresença pública dos ecrãs forma-se assim numa experiência que sendo colectiva (urbana e partilhada) é duplamente pessoal e portátil (íntima e individual) devido à miniaturização dos dispositivos. Neste contexto, o ecrã aparta-se do seu enquadramento convencional para se arrolar a um regime visual cinético que quebra a ideia imposta pela perspectiva pois “descodifica e aplanar o mundo, dando-nos acesso imediato à velocidade, à lateralidade, à superficialidade pelicular das imagens, permitindo o seu movimento acelerado ao olhar e configurando-as” (Loureiro, 2014, p. 2).

Concordando com a noção de *ecranização do mundo* (“*écranisation du monde*”) avançada por Serge Daney em 1987, Treleani afirma que talvez se deva olhar os ecrãs contemporâneos como resíduos de dispositivos mais antigos, que também serão substituído um dia por outros mais adaptados a novas funções<sup>154</sup>. Trata-

---

<sup>153</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “un espace d’action où nous avons des activités et manipulons des objets qui, tout en étant non locaux, sont bien réels et ne renvoient à rien d’autres qu’à eux-mêmes. Ces écrans nous poussent à agir en dehors des limites dessinées par le dispositif” (Treleani, 2014, p. 67).

<sup>154</sup> Se Treleani declara que estamos demasiado impregnados pela cultura do ecrã sob a égide da *janela albertiana* para poder imaginar um suporte que não esteja ancorado a essa forma, ele fala identicamente de uma mudança no enquadramento da imagem, que passa agora do interior do

se assim de uma perspectiva harmonizada com a profecia de óbito do *ecrã dinâmico* por Manovich: “enquanto comemoramos cem anos de cinema (...) devemos também celebrar – e lamentar – a era do ecrã dinâmico que começou com o cinema e agora termina” (Manovich, 1995, p. 6)<sup>155156</sup>.

Formando-se como um dispositivo plural de diferentes visualidades, as instalações artísticas com imagens em movimento assomam como um lugar indicial – destoadado ou vaticinador destas genealogias de ecrãs – que, desde a década de 1960, e de uma forma mais intensa a partir dos anos 1990, envolveram-se nesta dinâmica de multiplicação, dissolução e heterogeneidade. Se a experiência espaço-temporal contemporânea se vê fracturada em *janelas virtuais* que se fundam mais no múltiplo e no simultâneo do que no singular e no sequencial (Friedberg, 2006), os diversos mecanismos de visualidade propostos pelas instalações de arte, que trabalharam muito primitivamente sobre estas diversas possibilidades do ecrã, talvez anunciassem (mesmo que de forma involuntária) este regime fragmentado e acelerado.

Retomando a metáfora de Treleani e aplicando-a à instalação artística, o ecrã antes de ser o *resíduo* de um dispositivo antigo, talvez seja aqui sobretudo *sedimento*, matéria de diferentes camadas, embora mantendo um substrato móvel, uma instabilidade intrínseca advinda desta mistura de partículas de diferentes grandezas. Trata-se portanto da noção de *sedimento* como soma do conjunto, isto é, a forma como a arte contemporânea continua a empregar potencialmente o ecrã nos seus mais

---

quadro para o seu redor: “Il suffit de regarder les gens dans le métro, collés à leurs jeux sur smartphones, pour se rendre compte que les vrais enjeux ne sont plus dans le cadre de l’écran mais en dehors de lui. (...) L’écran, finalement, nous aveugle, car l’analysant, on perd facilement de vue la relation que les contenus et les applications entretiennent avec l’espace qui les entoure” (Treleani, 2014, p. 70).

<sup>155</sup> Embora a questão da realidade virtual não vá ser tratada nesta investigação, esta frase é completada pela seguinte afirmação: “And it is this disappearance of the screen -- its splitting into many windows in window interface, its complete take over of the visual field in VR -- that allows us today to recognize it as a cultural category and begin to trace its history” (Manovich, 1995, p. 6).

<sup>156</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “as we celebrate a hundred years of cinema (...) we should also celebrate – and mourn – the era of the dynamic screen which began with cinema and is ending now” (Manovich, 1995, p. 6).

diversos enquadramentos, confrontando continuamente o que lhe resta, com o que virá e com tudo o que este já foi. Esta circunstância revê-se no facto da instalação inventar a cada vez a sua própria câmara obscura

“tendo em conta que cada uma destas instalações envolve um dispositivo único, que define em rigor a sua invenção, e que todas se baseiam numa relação variável entre matéria e ideia, experiência e conceito, trauma e duração, pensámos poder distinguir vários níveis ou modos (que obviamente interferem mais ou menos) segundo os quais estes trabalhos se desenvolvem” (Bellour, 1999, p. 292)<sup>157</sup>.

## **2. Imagem-Estado, Imagem-Diferimento e Montagem Espacial**

### **2.1. A Imagem-Estado em *BAKLITE* de Alexandre Estrela**

#### **2.1.1. A Instalação e o Ecrã**

Convocando uma “categoria performativa” que particulariza os ecrãs da arte contemporânea, Kate Mondloch (2010) desenvolveu uma distinção entre *ecrã-baseado* (“screen-based”) e *ecrã-confiante* (“screen-reliant”), sendo este último reconfigurado escultural e espacialmente no contexto dos museus e das galerias (Mondloch, 2010, p. 13). Mondloch situa este tipo de ecrãs numa genealogia que antecede o advento das imagens técnicas fixas ou em movimento, e que se manifesta precisamente com a perspectiva renascentista, ao implicar um elemento teórico e virtual que vem “desde a formulação do século XV de Leon Battista Alberti da tela/ecrã como uma janela que se abre para um espaço “além da moldura”” (Mondloch, 2010, p. 7)<sup>158159</sup>.

---

<sup>157</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “Gardant à l’esprit que chacune de ces installations implique un dispositif singulier, qui définit à proprement parler son invention, et que toutes se donnent sur une relation variable entre matière et idée, expérience et concept, trauma et durée, on a cru pouvoir distinguer plusieurs niveaux ou modes (ils interfèrent évidemment plus ou moins) au gré desquels ces œuvres se développent” (Bellour, 1999, p. 292).

<sup>158</sup> Seria nos anos 1960 que ocorreria, segundo Kate Mondloch (2010), o advento essencial destes ecrãs na arte contemporânea, tratando-se de um aparecimento influenciado pelos meios de comunicação massificados, e que incorporou inicialmente obras relacionadas com a environment art, que seriam posteriormente substituídas pelo termo instalação (“installation”).



A instalação é a forma artística que mais tem dominado a arte desde a segunda metade do século XX, sendo uma derivavão do termo inglês *installation*, um substantivo de “install”, que sobrevém do latim “installare” (“colocar no lugar”)<sup>160</sup>. Entre *modus operandi* e *ideologia*, a instalação forma-se numa imiscuição entre estes dois atributos: “não faz sentido introduzir uma distinção clara entre, por exemplo, sistema e práxis, ou discurso e fenómeno, porque eles são mutuamente dependentes um do outro, e contribuem para se definirem um ao outro” (Peterson, 2015, p. 472)<sup>161</sup>. Partindo da ambiguidade que acompanha o termo desde o seu surgimento, Claire Bishop (2005) distingue os termos *instalação de arte* (“installation of art”) e *instalação-arte* (“art installation”) (Bishop, 2005, p. 6). Ao comungar o desejo de intensificar a consciência do espectador relativamente ao posicionamento dos objectos no espaço, a *instalação-arte* envolve-se intrinsecamente na resposta do corpo à espacialidade das obras, criando uma situação em que “o espectador entra fisicamente e insiste que considere [a situação] como uma totalidade singular. A instalação-arte, portanto, difere dos media tradicionais (...) na medida em que se dirige ao espectador directamente como uma presença literal no espaço” (Bishop, 2005, p. 6)<sup>162</sup>. A instalação define-se portanto como uma prática que se desempenha no espaço e pelo observador.

Desenvolvendo um trabalho que se funda intrinsecamente nestas particularidades da instalação, o artista Alexandre Estrela (Lisboa, 1971) tem criado um corpo de obras em que a experiência do observador é subordinada a uma condição experimental e processiva: a uma *imagem-estado*, que não se fecha na evidência da

---

<sup>159</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “ever since Leon Battista Alberti’s fifteenth-century formulation of the canvas/screen as a window that opens onto a space “beyond the frame”” (Mondloch, 2010, p. 7).

<sup>160</sup> Ver: <https://origemdapalavra.com.br/palavras/instalar/>

<sup>161</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “it makes no sense to introduce a clear-cut distinction between, for instance, system and praxis or discourse and phenomenon because they are mutually dependent on each other and contribute to defining one another” (Peterson, 2015, p. 472).

<sup>162</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “the viewer physically enters, and insists that you regard this as a singular totality. Installation art therefore differs from traditional media (...) in that it addresses the viewer directly as a literal presence in the space” (Bishop, 2005, p. 6).

primeira visão, mas abre-se frequentemente na re-leitura, na acção em curso da descoberta<sup>163</sup>. A exposição individual *Baklite* (CAV – Centro de Artes Visuais, curadoria de Sérgio Mah, Coimbra, 2017) deu continuidade às particularidades da obra do artista, partindo da capacidade dos dispositivos tecnológicos em re-conformarem o visível para desconstruírem e equivocarem o aparato perceptivo do espectador.

Se a imagem fílmica é comumente plana e enquadrada, o trabalho do artista diverge desse pretensão nivelamento do ecrã e da imaterialidade do filme, interseccionando-o com a matéria e fisicalizando as suas superfícies de projecção. Deste modo, o ecrã insubmissa-se, resiste à sua função passiva pré-fixada, actuando sobre as projecções. Em *Baklite*, esta capacidade da imagem concretizar-se a partir de certos complementos físicos manifesta-se em obras como *IKEBANA* (2016) (**fig. 14**), uma vídeo-projecção que supera os limites do ecrã, expandindo-o matéricamente para o reverso e o anverso da tela. Esta obra foi apresentada num ambiente escuro, consistindo numa projecção de vídeo XGA (em loop, cor, sem som), projectada sobre uma pequena tela de madeira encostada a uma parede. O filme é composto por uma rápida sucessão de fotografias que induzem a uma ilusão tridimensional. Na imagem aparece um ramo de flores secas, projectado sob uma superfície onde se vêem dois buracos, que coincidem na verdade com dois furos na tela que sugerem a existência de um espaço atrás do ecrã.

---

<sup>163</sup> Desde a década de 1990, Alexandre Estrela tem trabalhado sobre questões formais e conceptuais envolvidas nas imagens em movimento e nos fenómenos mecânicos, videográficos e digitais, desenvolvendo explorações sinestésicas, visuais e auditivas a partir da convocação de universos ligados à ciência, ao cinema, à tecnologia, à música, à história da arte contemporânea, entre outros.



**Fig. 14 – Alexandre Estrela, vídeo-instalação *IKEBANA* (2016), exposição ‘Baklite’ (2017), CAV, Coimbra, Portugal. Curadoria de Sérgio Mah. Cortesia do artista. Vista da colecção particular de Maria João e Armando Cabral.**

Ao entrarmos no espaço expositivo é-nos dada uma primeira visão sobre esta obra que se assemelha à simples exibição de um filme, sendo apenas com a aproximação física ao ecrã que se revela a materialidade presente nele. Trata-se de uma ilusão de profundidade concretizada através de um objecto tridimensional que atravessa o ecrã (as flores secas), e que convoca o arranjo floral japonês *ikebana*, cuja tradução (“flores vivas”) parece aludir ironicamente a essa possível natureza concreta e dinâmica das imagens projectadas no ecrã (**fig. 15**). Esta ilusão era especialmente instigada pela presença de uma sombra *falsa* no vídeo que, não correspondendo à sombra real das flores, produzia um diferimento espaço-temporal entre a matéria e a sua silhueta, entre a materialidade do objecto e a imaterialidade da sombra e da imagem.

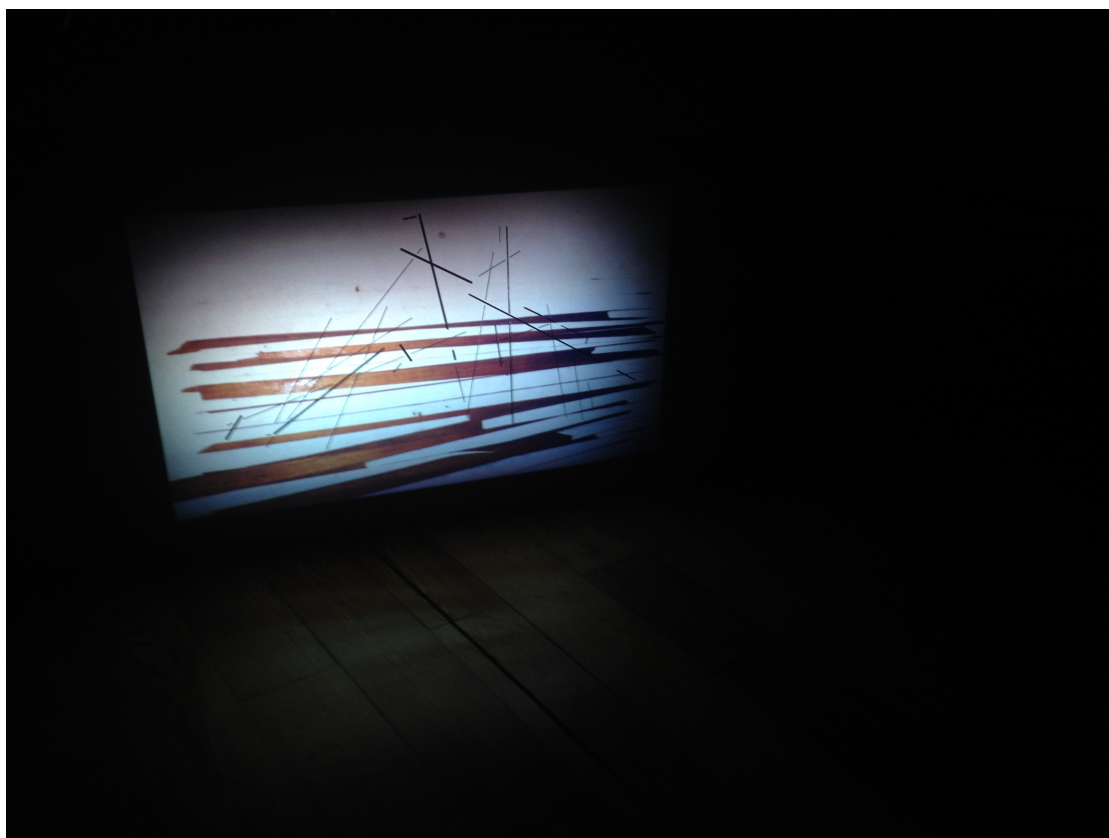


**Fig. 15 – Alexandre Estrela, vídeo-instalação *IKEBANA* (2016), exposição ‘Baklite’ (2017), CAV, Coimbra, Portugal. Curadoria de Sérgio Mah. Cortesia do artista. Vista da colecção particular de Maria João e Armando Cabral.**

Embora sejam apreendidos como movimentos do espaço, aquilo que é *próximo* ou é *distante* possui igualmente uma dimensão temporal: ao perceber o que o antecede ou o que o procede, o sujeito realiza um deslocamento espacial que dá origem a uma medida de tempo. Em *IKEBANA*, o olhar realiza-se justamente no tempo e na espacialidade construídos entre o movimento de uma primeira visão, e, o desenvolvimento de um segundo olhar quando nos abeirmos da vídeo-instalação. Neste sentido, *IKEBANA* menciona os valores inversos de exhibir ou esconder algo, sendo um lugar em que “a imagem organiza a percepção no jogo de um mostrar/esconder, jogo do visível ou do invisível no qual se aloja o olhar. É essa articulação que nos encoraja a considerá-la, ela mesma, como um ecrã” (Caccamo e Catoir-Brisson, 2016)<sup>164</sup>.

<sup>164</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “l’image organise la perception dans le jeu d’un montrer/cacher, jeu du visible ou de l’invisible dans lequel se loge le regard. C’est bien





**Fig. 16 – Alexandre Estrela, vídeo-instalação *Baquelite/Backlight* (2016), exposição ‘Baklite’ (2017), CAV, Coimbra, Portugal. Curadoria de Sérgio Mah. Cortesia do artista. Vista da colecção particular de Maria João e Armando Cabral.**

Na mesma exposição, o artista apresentou a vídeo-projecção *Baquelite/Backlight* (2016) (em loop, cor, sem som) (**fig. 16**), uma obra formada por um ecrã metálico que continha em si vários rasgos, deixando passar a luz da projecção que, ao cruzar o ecrã de ambos os lados, transformava o aparente vácuo das incisões em elementos criadores e expansíveis da imagem. Sendo constituída por um ecrã que divide dois espaços, a própria designação da obra cita a qualidade translúcida do plástico *baquelite*, e a presença da luz que vem por trás pela retro-projecção do *backlight*, aludindo a essa forma instalada da luz no verso e no reverso do ecrã. Desse forma, o ecrã tornava-se aqui simultaneamente superfície convencional de incidência da imagem e dispositivo que a formava e transformava.

---

cette articulation qui incite à la considérer, elle-même, comme écran” (Caccamo e Catoir-Brisson, 2016).

Se estas duas obras mantêm uma moldura rectangular que desune o espaço real do espaço virtual da imagem, também tridimensionalizam e expandem os elementos da superfície do ecrã. Neste sentido, as obras *IKEBANA* e *Baquelite/Backlight* convocam a existência de uma dimensão *trans-ecrã* que indica algo que existe ao redor da superfície de projecção. Quer no espaço a negativo dos furos no ecrã, como nas flores secas que partem dele, trata-se de insistir numa expansão para *fora*, rompendo a *separação* tradicional da superfície-moldura. Estas obras transformam assim simultaneamente o ecrã em *janela ilusionista* e *objecto material* – ao mesmo tempo que produzem uma *imagem-estado* que se realiza na duração e no movimento da experiência do espectador. O quadro já não é somente um objecto de circunscrição geométrica, mas um campo de gradações (realizadas à frente, a meio e a atrás), que reconfigura a objectualidade e a virtualidade da imagem em movimento. Desta forma, o *manifestar pelo distanciamento* da perspectiva artificial inverte-se aqui numa *heurística da aproximação*: a imposição de uma espacialidade a ser ocupada pelo espectador, que é intrínseca à própria natureza da instalação artística.

### **2.1.2. O Espaço da Imagem e a Imagem do Espaço: Enquadramento Dinâmico e Excêntrico**

De acordo com Jacques Aumont e Michel Marie (2009), algumas das principais fontes imagéticas – o livro, a televisão e, posteriormente, o computador – uniformizaram a dimensão das imagens, legando-lhes uma relação espacial de ordem média. Por outro lado, a imagem hesita entre a superfície e o volume: ao olhar para a página de um livro, um quadro pendurado ou um filme no ecrã de cinema estamos num espaço a três dimensões, e temos sobre essa imagem um ponto de vista que comportará sempre essa tridimensionalidade. Já a visão sobre a escultura incita inversamente a um movimento de contorno sobre ela, uma visualidade projectiva e parcial, onde nunca se consegue deter um olhar inteiro e único. No entanto, qualquer imagem é percebida como se estivesse situada num certo meio ambiente material e, portanto, “no espaço” (Aumont e Marie, 2009), levando a que o observador se coloque *diante dela*, que a veja enquanto superfície:

“não só o nosso olho está habituado a corrigir espontaneamente as

distorções devidas a um ângulo de visão excêntrico, como estamos intelectual e culturalmente habituados, principalmente desde a invenção do livro, a colocar-nos perante uma imagem de tal modo que ela fique situada, pelo menos imaginariamente, plano perpendicular ao eixo da visão” (Aumont, 2014, p. 84).

Mesmo no caso da escultura, ou de outras imagens tridimensionais, há uma tendência para “projectar” o que se vê como um contorno (Aumont e Marie, 2009). Embora muitas imagens não sejam enquadradas ou delimitadas, o sujeito habituou-se a olhá-las como se dispusessem de um limite visível e visual. Sendo a moldura o lugar da borda da imagem, muitas vezes esta é reforçada pela adjunção de um outro objecto, que Aumont (2014) denomina por *moldura-objecto*, e que surge em quase todas as pinturas, cartazes, ecrãs cinematográficos ou fotografias vistas no computador. Por outro lado, Aumont afirma que a moldura, ao manifestar um fechamento da imagem, é também uma *moldura-limite*. Embora estes dois elementos apareçam frequentemente unidos, também existem num modo autónomo: muitas imagens não têm *moldura-objecto*, mas isso não as impede de terem um limite. Inversamente, conquanto munidas de uma *moldura-objecto*, algumas imagens quase não têm uma *moldura-limite*. Assim, a moldura exerce sobretudo a acção de separar a imagem do seu exterior através de um exercício perceptivo múltiplo. Já em relação ao nome *enquadramento* e ao verbo *enquadrar*, estes termos aparecem com o cinema para designar o processo mental e material – já em acção na pintura e na fotografia – de uma imagem que contém um campo visual visto sob um certo ângulo e com limites precisos (Aumont e Michel, 2009, pp. 89-90).

André Bazin (1958-59) afirma que o cinema e a pintura diferenciam-se precisamente em relação ao *quadro* da imagem: enquanto a montagem cinematográfica reconstitui uma unidade temporal horizontal, o tempo do quadro pictórico forma-se em profundidade. O cinema, por via da montagem, constrói a sua imagem a partir de uma unidade temporal que o autor designa por *horizontal*, no tempo dado, construído. Já no quadro pictórico, essa unidade temporal apresenta-se em profundidade, no tempo a construir. Contrariamente à moldura da pintura que “polariza o espaço para dentro”, e em que o olho se fixa no espaço da própria tela tendendo a aproximar-se do *centro* (e criando uma *imagem centrípeta*), o ecrã cinematográfico prolonga-se para *fora*, e o olhar tende a expandir-se até aos limites do quadro (numa *imagem centrífuga*), explorando assim o fora-de-campo (o não visto), pois não se restringe apenas à moldura da imagem (Bazin, 1958-59, p. 188).

Neste sentido, Pascal Bonitzer (1985) evidencia que o cinema não deve ser visto simplesmente como um meio que reflecte a realidade, mas como aquele que opera dentro desta dialéctica entre presença e ausência, visibilidade e invisibilidade. Por outro lado, a concepção *deleuziana* de fora-de-campo cinematográfico evoca algo que está presente, mas que não se ouve e/ou não se vê: “enquadrado um conjunto, e portanto visto, há sempre um conjunto maior, ou outro com o qual o primeiro forma um maior, e que pode por sua vez ser visto, na condição de suscitar um novo fora-de-campo, etc.” (Deleuze, 2009, p. 35). Esta definição de Giles Deleuze (2009) parece portanto consentir com a *imagem centrífuga* de Bazin, e com a oposição que este último faz entre *quadro* e *máscara*: o autor invoca ao termo francês *mascara* (de *cache* ou *cachei*, “esconder”) que denomina uma técnica fotográfica e fílmica onde um papel negro ou um filtro esconde parte da película a ser sensibilizada e que, ao ocultar um fragmento da cena ou do objecto fotografado ou filmado, expõe apenas “uma parte da realidade” (Bazin, 1958, p. 59)<sup>165</sup>.

Embora Deleuze afirme que o enquadramento é sobretudo uma limitação, ele também reconhece que os seus limites podem ser concebidos em dois modos, um *matemático* e outro *dinâmico*. Se, no primeiro, o quadro inscreve-se em variações geométricas; no segundo, induz a “conjuntos imprecisos que já só se dividem somente em zonas ou faixas. O quadro já não é objecto de divisões geométricas mas de graduações físicas” (Deleuze, 2009, p. 32). Por outro lado, o quadro pode impor uma descentralização face a ele por intermédio de um desenquadramento interno da imagem: “Afastando o quadro fílmico de seu valor de janela, o desenquadramento realiza o paradoxo de separar o filme de seu fora-de-campo” (Deleuze, 2009, p. 134). Por outro lado, Deleuze afirma que foi com o surgimento do sonoro que o fora-de-campo delatou a sua transformação em imagem, que encheu “o não-visto visual de uma presença específica” (Deleuze, 2009, p. 300), fazendo ver algo de novo: “o lateral e o algures, o relativo e o absoluto” (Deleuze, 2009, pp. 300-01). O fora-de-campo é assim formado por aquilo que é contíguo à imagem visual: o som que

---

<sup>165</sup> Estas questões seriam problematizadas por Jacques Aumont (2004), que porém não diferencia a moldura pictórica do enquadramento do ecrã cinematográfico, na medida em que ambos podem incitar a uma relação centrípeta ou centrífuga: apesar de haver uma possibilidade centrífuga, esta é sempre restringida a um limite físico e visual, isto é, às dimensões e proporções de altura e largura da imagem.



denuncia o que não se vê, mas que é perceptível pela imagem precedente ou pela imagem seguinte, estabelecendo assim “relações directas com os sistemas de visualidade, a partir da relação entre espectador e imagem: é lateral e frontal, é superficial e imersivo” (Loureiro, 2014, p. 4), que antecipam características que envolvem a relação contemporânea do espectador com as imagens electrónicas e digitais, onde o fora-de-campo tem-se vindo a diluir numa experiência cada vez mais cinética:

“As novas imagens já não têm exterioridade (fora-de-campo), nem se interiorizam como um todo: têm antes um direito e um avesso, reversíveis e não sobreponíveis, como um poder de se voltar sobre si mesmas. (...) É o próprio ecrã, mesmo se mantém uma posição vertical por convenção, já não parece apontar para a postura humana, como uma janela ou ainda um quadro, mas antes constitui um quadro de informação, superfície opaca sobre a qual se inscrevem “dados”, a informação substituindo a Natureza, e o cérebro-cidade, o terceiro olho, substituindo os olhos da Natureza” (Deleuze, 2006, pp. 338-39).

Tal como nesta noção de fora-de-campo, o ecrã na instalação artística potencia as partes que não são vistas, assomando como o resultado de uma acção que acontece além das margens da imagem. A instalação difere assim da escultura ao gerar uma acção transformante do espaço, que o converte em parte integrante da obra: “não só se constitui como um espaço em si; é um criador de espaço” (Bruno, 2014, p. 101)<sup>166</sup>. Os artistas que trabalham a instalação projectam portanto espaços nos quais um determinado ambiente é manipulado espacialmente através de elementos como a luz, a cor, a escala ou a materialidade. Neste sentido, as imagens em movimento utilizadas numa instalação não apenas representam um lugar, mas também “tomam lugar – elas devem ser produzidas e exibidas em espaços materiais que se estruturam por meio de vectores sociais, institucionais e discursivos” (Uroskie, 2014, p. 6)<sup>167</sup>.

Não sendo limitado ao espaço do ecrã, o *quadro* envolve-se num outro sentido quando integrado no contexto da instalação artística, ao comprometer um determinado

---

<sup>166</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “not only is it constituted as a space in itself; it is a maker of space” (Bruno, 2014, p. 101).

<sup>167</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “take place – they must be produced and exhibited within material spaces that are themselves structured through social, institutional, and discursive vectors” (Uroskie, 2014, p. 6).

enquadramento variável, que parece rever-se simbolicamente na definição de Deleuze do *quadro dinâmico* “que compreende tudo o que está presente na imagem, cenários, personagens, acessórios. O quadro constitui, portanto, um conjunto que tem um grande número de partes, isto é, de elementos que entram, eles próprios, em subconjuntos” (Deleuze, 2009, p. 32). Esta dinâmica assoma na instalação através da disposição das obras no espaço em diferentes relações e intensidades. Se a instalação é uma forma artística que se realiza em função do espaço, o *quadro* serve aqui para definir uma organização espacial que dita em parte a distância e/ou a profundidade das obras em relação ao observador, levando-o a conceber uma determinada composição espacial e mental.

Atendendo a este enquadramento, as instalações de Alexandre Estrela transformam frequentemente o *quadro* num *quadrado de quarta dimensão*: como se imergíssemos para o interior do seu espaço e actuássemos nele por dentro. Esta condição espacial reflecte-se no que Rudolf Arnheim (1999) afirma ser a presença de centros de diversas naturezas dentro das imagens, cujo meio de referência absoluto é o sujeito espectador. Neste sentido, o autor demonstra a existência de dois sistemas visuais – o *cêntrico* e o *excêntrico* – que estão presentes na arquitectura, na pintura e na escultura, e que derivam de um espectador concebido segundo o modelo de um centro imaginário que relaciona o mundo visual inteiramente consigo mesmo. Se o cinema invoca uma frontalidade fixa que inevitavelmente trabalha um *centro* – mesmo quando internamente *desenquadrado* –, a condição cinética e espacializada da experiência da instalação *excentraliza* esse ecrã para uma condição espacial re-centrada na relação do corpo com a obra.

Sob uma gestão de ilusões, materialidades e distâncias, as obras de Alexandre Estrela formam-se justamente nesta espacialidade entre o observador e o objecto, que desvirtua o paradigma fixo da perspectiva artificial, para lhe acrescentar variações de ponto-de-vista e movimento face ao ecrã. Trata-se de um *movimento excêntrico* relativamente ao ecrã onde, tal como nas moções excêntricas da mecânica, o eixo de rotação está situado fora do centro ou colocado num outro centro: é destinado a transformar um movimento de rotação contínuo num movimento de natureza diferente<sup>168</sup>.

---

<sup>168</sup> O centramento e o descentramento são concepções intrínsecas à instalação, sobretudo relativamente a uma espécie de activação que, em contraste com uma experiência puramente

## **2.2. A Imagem-Diferimento em *Os Animais que ao Longe Parecem Moscas* de João Maria Gusmão e Pedro Paiva**

### **2.2.1. Entre o Objecto e o Filme**

As obras de Alexandre Estrela concretizam frequentemente um jogo de ilusão perceptiva com o espectador, onde uma aparente imagem única dá lugar a uma segunda imagem autónoma e material, acercando-se porventura do próprio carácter da imagem técnica, que se constitui num distanciamento-proximidade com o referente. Segundo Ricardo Nicolau (2017), a obra de Estrela envolve uma dosagem entre realidade e representação, semelhança e diferença, como se estivéssemos perante “uma tentativa de encontrar uma terceira categoria: um encontro não simplesmente com o material, ou apenas com a imagem, mas, de alguma forma, com as duas coisas em simultâneo” (Nicolau, 2017, p. 19). É assim a partir desta circunstância que algumas das obras do artista aduzem a um outro tipo de experiência espaço-temporal, onde a simultaneidade entre ecrã plano (e a fluidez fugidia da imagem em movimento) e objecto (e o carácter estático da escultura) procuram influir numa experiência distinta da comum face à imagem projectada, que vê as suas dimensões espaciais e temporais transformadas ao conjugar o tempo diferido, fugidio e posposto da projecção de um filme (*eu vi*) com uma experiência de tempo directo, presencial e *in loco* perante o objecto (*eu vejo*). Neste sentido, forma-se um segundo corpo para a instalação, que se dá entre a concepção tradicionalmente temporal do filme e as suas possibilidades espacialmente esculturais.

---

contemplativa, implica um “viewer’s engagement in the world. A transitive relationship therefore comes to be implied between ‘activated spectatorship’ and active engagement in the social-political arena” (Bishop, 2005, p. 11).



**Fig. 17 – João Maria Gusmão e Pedro Paiva, vistas da exposição ‘Os Animais que ao Longe Parecem Moscas’ (2017), Núcleo de Arte da Oliva, São João da Madeira, Portugal. Créditos fotográficos: André Cepeda. Cortesia Núcleo de Arte da Oliva.**

Partindo de uma outra tensão entre objecto e imagem em movimento, a exposição *Os Animais que ao Longe Parecem Moscas* (Núcleo de Arte da Oliva, São João da Madeira, 2017) (**fig. 17**) da dupla de artistas João Maria Gusmão (Lisboa, 1979) e Pedro Paiva (Lisboa, 1978)<sup>169</sup>, formava-se a partir da apresentação de uma série de objectos que haviam figurado como personagens principais ou adereços nos filmes criados pelos artistas, e que foram aqui dispostos juntamente com projecções em 16 mm, uma câmara obscura e um conjunto de esculturas cinéticas.

<sup>169</sup> A parceria artística desta dupla de artistas iniciou-se em 2001, desenvolvendo-se nos domínios do filme analógico (16 mm e 35 mm), da fotografia, da escultura ou da instalação para realizar um exercício continuamente experimental, que procura questionar o conhecimento empírico e a metafísica existencial através de um discurso artístico marcado pelas expressões da *Patafísica* de Alfred Jarry, acontecimentos mágicos e ritualísticos, ou, experiências físicas e científicas, entre outras.

A forma instalativa de *Os Animais que ao Longe Parecem Moscas* organizava-se sob condições oblíquas de visibilidade. O desenho espacial da exposição implicava duas formas semi-circulares: um espaço orbicular mais interior, formado por quatro palcos-paredes, onde estavam dispostos os artefactos dos filmes; e, um espaço circular exterior, onde se encontravam os filmes projectados (**fig. 18 e 19**). Apartados do seu espaço indicial e situados nestes palcos, os artefactos eram impelidos a co-existirem entre si – passando para o lugar mais iluminado e visível da exposição, enquanto as projecções que antes lhes davam visibilidade reuniam-se atrás. Os objectos que formavam este núcleo medial da exposição convocavam a memória mais diferida de filmes que, não estando aqui presentes, realizavam um retorno a si através da presença destes artefactos (algo que é sintomático pelo facto de muitos destes objectos se moverem como faziam no ecrã). Tratavam-se, portanto, de presenças efectivas todavia intangíveis, simultaneamente reais e virtuais.

O filme é um acontecimento que se realiza intrinsecamente numa ideia de diferimento: é sempre um original dobrado, multiplicado e fantasmático. Convocando esta circunstância posposta e duplicada do fenómeno filmico, esta exposição parecia volver os objectos ao seu aparente estado material. A partir de uma divergência temporal que se instalava entre o *ver* e o *visto* – e que, como vimos, também assomava, embora de forma diferente, nas obras de Estrela –, podia-se apelar aqui a uma ideia de *diferimento*. A expressão *em diferido*, que denomina uma emissão televisiva ou radiofónica transmitida algum tempo após esta ter ocorrido ou ter sido registada, configura um gerúndio que equivale a uma ideia dupla de *acção contínua* (que está, esteve ou estará em andamento, de algo não finalizado).

Numa conferência intitulada *La Différance* (1968), realizada na Sociedade Francesa de Filosofia, Jacques Derrida revelou o movimento dinâmico que existe no termo *différance*, um signo linguístico que significa duplamente *diferenciar* e *diferir*. O filósofo afirma que a palavra francesa *différer* refere simultaneamente uma temporalização retardada e uma alteridade:

“sabemos que o verbo *différer* (verbo latino *differre*) tem dois significados que parecem bastante distintos; (...) *Différer* neste sentido é contemporizar, recorrer, consciente ou inconscientemente, na mediação temporal e contemporizadora de um desvio que suspende o cumprimento e a realização do “desejo” ou da “vontade”, e igualmente efectua essa suspensão de um modo que

anula ou tempera o seu próprio efeito. (...) O outro sentido de *différer* é o mais comum e identificável: não ser idêntico, ser outro, discernível, etc.” (Derrida, 1984, pp. 7-8)<sup>170</sup>.



**Fig. 18 – João Maria Gusmão e Pedro Paiva, vistas da exposição ‘Os Animais que ao Longe Parecem Moscas’ (2017), Núcleo de Arte da Oliva, São João da Madeira, Portugal. Créditos fotográficos: André Cepeda. Cortesia Núcleo de Arte da Oliva.**

---

<sup>170</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “we know that the verb *différer* (Latin verb *differre*) has two meanings which seem quite distinct; (...) *Différer* in this sense is to temporize, to take recourse consciously or unconsciously, in the temporal and temporizing mediation of a detour that suspends the accomplishment nor fulfilment of “desire” or “will,” and equally effects this suspension in a mode that annuls or tempers its own effect. (...) The other sense of *différer* is the more common and identifiable one: to be not identical, to be other, discernible, etc.” (Derrida, 1984, pp. 7-8).



**Fig. 19 – João Maria Gusmão e Pedro Paiva, vistas da exposição ‘Os Animais que ao Longe Parecem Moscas’ (2017), Núcleo de Arte da Oliva, São João da Madeira, Portugal. Créditos fotográficos: André Cepeda. Cortesia Núcleo de Arte da Oliva.**

Por intermédio deste jogo de palavras, Derrida demonstra que qualquer signo evoca sempre traços de outros signos no seu significado. Atendendo a esta concepção *derridiana*, Daniel Birnbaum (2014) afirma que a temporalidade de uma experiência tem sempre origem num *adiamento*, numa *diferença* e num *atraso*, ao que “Jacques Derrida deu o nome de “différance”. A presentificação da percepção é o efeito de um jogo de diferenças – e não apenas diferenças temporais” (Birnbaum, 2014, p. 2)<sup>171</sup>. O autor dá como exemplo a obra filmica *Der Sandmann* (1995) do artista Stan Douglas, que propõe uma forma de consciência temporal que se aproxima do que Sigmund Freud (1856-1939) denominou por *acção adiada* (“nachträglichkeit”) – o modo como o inconsciente se fixa numa experiência específica, embora o seu efeito traumático

<sup>171</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “Jacques Derrida gave the name “différance.” The presentness of perception is (...) an effect of a play of differences – and not just temporal differences” (Birnbaum, 2014, p. 2).

apenas seja percebido por um evento posterior. Apropriando-se igualmente desta mesma noção *freudiana*, Laura Mulvey (2006) concebeu o conceito de *cinema adiado* ("delayed cinema") que se desenvolve a dois níveis: no acto real de abrandar o ritmo do filme, e, num *tempo adiado*, durante o qual alguns detalhes são mantidos inactivos esperando para serem observados. Neste contexto, a autora afirma que o cinema sempre encontrou formas para reflectir o seu paradoxo central

“a co-presença de movimento e quietude, continuidade e descontinuidade. Na estética do atraso, a natureza protéica do cinema encontra a visibilidade, a sua capacidade de criar incerteza que é, ao mesmo tempo, certeza porque a sua magia funciona sem recorrer ao engano ou à dissimulação” (Mulvey, 2006, p. 12)<sup>172</sup>.

Além das relações complexas entre o *ver* e o *visto*, as obras de Paiva e Gusmão sugerem outras formas de *diferimento*, que serão analisadas no capítulo seguinte, como a junção de meios e técnicas analógicas e digitais para a concepção de um movimento filmico *adiado*. O significado duplo da palavra *diferir* integra-se assim na obra da dupla de artistas por expressar um sentido sincrónico de divergência e convergência temporal, filmica e objectual.

### 2.2.2. A Instalação e o Espaço Teatral

A forma instalativa de *Os Animais que ao Longe Parecem Moscas* colocava o espectador a um outro tipo distância discordante daquela estabelecida pelas obras de Alexandre Estrela. Se era possível nos abeirarmos das projecções dos filmes, os objectos encontravam-se porém distanciados ao serem colocados em palcos-cenários, como se estivessem simbolicamente enquadrados por uma montra ou pelo proscénio teatral. Por outro lado, os artistas denominavam estes objectos por *artefactos* – uma palavra que resulta da união de dois termos com significações denunciativas, uma vez que liga a *arte* ao *facto*, convocando assim o modo como estes objectos concretos se presentificam aqui sob uma investidura subjectiva. Um dos artefactos expostos, com a denominação *Serpente* (2017), era uma corda serpenteada ligada a um sistema

---

<sup>172</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “the co-presence of movement and stillness, continuity and discontinuity. In the aesthetic of delay, the cinema’s protean nature finds visibility, its capacity to create uncertainty that is, at the same time, certainty because its magic works without recourse to deception or dissimulation” (Mulvey, 2006, p. 12).



mecânico, que tinha aparecido anteriormente num dos filmes dos artistas a volutear magicamente como uma cobra, e, que, aqui, surgia no mesmo fluxo de movimento, mas com os fios que o faziam mover expostos. O truque era revelado, sem porém quebrar o fascínio. Estes palcos-cenários de Gusmão e Paiva transformavam-se assim em lugares próximos da cena teatral ou dos espectáculos de magia: locais onde se desenrolava presencialmente uma acção sob a envolvimento de um efeito cénico ou prestigiador.

A imagem cinematográfica sobrevém no interior dos limites do ecrã, gerando uma outra experiência espaço-temporal para quem a observa; já, o teatro reproduz inversamente uma parte da realidade no tempo e no espaço real do seu público. No entanto, de acordo com Philippe-Alain Michaud (2016), a configuração da sala de cinema tem um parentesco com o espaço teatral moderno. A cena teatral, como a cena pictórica, baseiam-se numa unificação do espaço da representação – isto é, num corte delimitado pelo *proscénio*<sup>173</sup> que estabelece uma

“barreira intransponível, ainda que invisível e imaterial, entre o *proscénio* – o espaço da acção – e a *cavae* – o espaço da visão –, condiciona a estrutura projectiva da representação que dá à cena uma profundidade aparente e, assim, se abre ao desdobramento e ao movimento das figuras por meio de toda uma gama de procedimentos ilusionistas” (Michaud, 2016, p. 19)<sup>174</sup>.

Segundo o autor, o teatro medieval europeu ainda era caracterizado por uma ausência de envolvimento específica ou limites externos (as suas construções reproduziam a forma circular do antigo anfiteatro), tendo sido apenas no final da década de 1810 que Karl Friedrich Schinkel anunciou a integração do teatro numa espacialidade mais plástica, apresentando uma construção cénica mais panorâmica.

---

<sup>173</sup> No antigo teatro grego e romano, o *proscénio* é a denominação dada à zona do palco entre a cena e a orquestra. No teatro moderno, este termo define a frente do palco junto à ribalta que se estende desde a boca de cena até ao fosso da orquestra.

<sup>174</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “barrière infranchissable, quoiqu’invisible et immatérielle, entre le proscenium – l’espace de l’action – et la cavae – l’espace de la vision –, conditionne la structure projective de la représentation qui donne à la scène une profondeur apparente et l’ouvre ainsi au déploiement et au mouvement des figures au moyen de toute une gamme de procédures illusionnistes” (Michaud, 2016, p. 19).

Todavia, apenas no último quartel do século XIX é que se assistiu a uma alteração efectiva do teatro para uma ideia neo-arquitectónica da cena, algo que aconteceu justamente no momento em que “o cinema vem ocupar esse lugar deixado vazio, inaugurando a era da “visão bloqueada” descrita por Serge Daney (“tudo o que chamamos de <história do cinema> é a domesticação do público, da sua <imobilização>”)” (Michaud, 2006, p. 21)<sup>175</sup>. Embora o cinema e o teatro inscrevam-se numa linhagem espacial circunscrita pelo *proscénio*, a diferença fundamental entre ambos deve-se às condições formais de apreensão do espaço pelo espectador, uma vez que no cinema este encontra-se sempre em movimento pela identificação que o seu olho estabelece com a lente da câmara (Michaud, 2006, p. 25).

Alongando este enquadramento à instalação artística, Margaret Morse (1990) afirma que tentar compreender os motivos que a fazem ser mais teatral ou mais fílmica implica uma meditação acerca do que a distingue de outras artes mais ilusionistas:

“Nas artes do proscénio (...) o espectador é cuidadosamente separado do campo a ser contemplado. (...) O proscénio do teatro, na sua expressão mais idílica, a quarta parede, assim como o ecrã do filme dividem o aqui e agora do espectador. (...) O visitante de uma instalação, por outro lado, é cercado por um aqui e agora espacial, encerrado numa construção que se baseia no espaço real (não ilusionista)” (Morse, 1990, 156)<sup>176</sup>.

Neste sentido, o elemento crucial da instalação está ausente de qualquer construção bidimensional, sendo um espaço intermédio, um *espaço-a-meio* ("space-

---

<sup>175</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “le cinéma vient occuper cette place laissée vide, inaugurant l’âge de la « vision bloquée » décrite par Serge Daney (« Tout ce que nous appelons <histoire du cinéma> est celle de la domestication du public, de son <immobilisation>”)” (Michaud, 2006, p. 21).

<sup>176</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “In the proscenium arts (...) the spectator is carefully divided from the field to be contemplated. (...) The proscenium of the theater, and in its most idyllic expression, the fourth wall, as well as the screen of film divide the here and now of the spectator. (...) The visitor to an installation, on the other hand, is surrounded by a spatial here and now, enclosed within a construction that is grounded in actual (not illusionistic) space” (Morse, 1990, 156).

in-between"): “a instalação não é uma arte de proscénio” (Morse, 1999, p. 153)<sup>177</sup>.

O advento da instalação foi sincrónico do desenvolvimento da escultura minimalista nos anos 1960, com a qual partilha algumas particularidades: o minimalismo desvia-se de uma condição meramente objectual para se comprometer com o espaço físico, implicando a existência de um sujeito activo e de uma temporalidade complexa. O conhecido artigo *Art and Objecthood* (1967) de Michael Fried partia destes atributos espaço-temporais da escultura minimalista para criticar a sua afinidade com uma espécie de “presença de palco” subjugada à presença física do espectador e a uma natureza temporal. Estas dimensões temporais e interactivas nortearam Fried a designar a escultura minimalista como uma *arte literalista* (“literalist art”), uma vez que colocava em causa dois paradigmas essenciais para a escultura alcançar a sua condição artística: “em primeiro lugar, a autonomia do objecto de arte (ou seja, a sua auto-suficiência e independência do contexto) e, em segundo lugar, a pureza de cada meio artístico” (Bishop, 2005, p. 53)<sup>178</sup>. A arte minimalista estaria assim, de acordo com Fried, mais próxima do teatro do que da escultura por partilhar o mesmo espaço e temporalidade com os observadores, em vez de os transportar para outro *mundo*: “capaz de continuar indefinidamente (...) parece ser a experiência que mais excita a sensibilidade literalista, e que os artistas literalistas procuram objectivar no seu trabalho.” (Fried, 1967, p. 9)<sup>179</sup>. O autor afirma contudo que o cinema consegue escapar a este perigo da teatralidade, na medida em que “os actores não estão fisicamente presentes, o próprio filme é projectado para longe de nós, e o ecrã não é experienciado como uma espécie de objecto existente

---

<sup>177</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “the installation is not a proscenium art” (Morse, 1999, p. 153).

<sup>178</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “firstly, the autonomy of the art object (in other words, its self-sufficiency and independence from context) and secondly, the purity of each artistic medium” (Bishop, 2005, p. 53).

<sup>179</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “being able to go on and on (...) seems to be the experience that most deeply excites literalist sensibility, and which literalist artists seek to objectify in their work” (Fried, 1967, p. 9).

numa relação física específica connosco” (Fried, 1967, p. 171)<sup>180</sup>.

Ao deslocarem os objectos-artefactos de um enquadramento fílmico de temporalidade diferida para um quadro de temporalidade directa, a exposição *Os Animais que ao Longe Parecem Moscas* realizava uma inversão da relação pressuposta do espectador com o filme e com os objectos esculturais: a convencional aproximação corporal à escultura era aqui transferida para uma relação de distanciamento, pois os objectos eram colocados em palcos-cenários que mantinham o espectador distanciado; por outro lado, esse abeiramento físico era possibilitado com as projecções de 16 mm, dado que o visitante podia se acercar dos filmes e dos dispositivos que os projectavam. Embora recuperassem o imaginário do palco teatral e da separação ditada pelo proscénio, esta exposição apresentava obras fílmicas que se afastavam da imersão diegética para partilharem o mesmo espaço e temporalidade com os observadores (tal como na instalação), ao mesmo tempo que quebravam o distanciamento físico convencional do cinema relativamente ao ecrã e aos dispositivos de projecção (que Fried afirmava ser aquilo que justamente desviava os filmes do perigo da teatralidade).

### **2.3. A Montagem Espacial e o Homo-Visitor nas obras de Francisco Queimadela e Mariana Caló, Tatiana Macedo e Jonathan Saldanha**

#### **2.3.1. O Espaço Aberto Háptico**

A exposição individual *O Livro da Sede* (Galeria Contemporânea – Museu de Serralves, curadoria de Ricardo Nicolau, Porto, 2016) da dupla Francisco Queimadela (Coimbra, 1985) e Mariana Caló (Viana do Castelo, 1984)<sup>181</sup> apresentava cinco filmes em 16 mm e uma impressão em caixa de luz – a única imagem fixa e que não era projectada na exposição, operando como uma espécie de ponto-de-fuga da sua

---

<sup>180</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “the actors are not physically present, the film itself is projected away from us, and the screen is not experienced as a kind of object existing in a specific physical relation to us” (Fried, 1967, p. 171).

<sup>181</sup> Sendo sobretudo desenvolvida através do filme em 16 mm, e de um foco especial na arquitectura, a obra desta dupla artística frequentemente se relaciona com um uso auto-referencial da imagem em movimento, numa abordagem mais específica sobre os aspectos enigmáticos da sua materialidade, movimento e temporalidade.

espacialidade (fig. 20, 21 e 22). Situando-se na parede frontal à da entrada da sala, esta caixa-de-luz mostrava uma imagem que representava o Teatro da Memória, um conceito ideado pelo autor renascentista Giulio Camillo (1480-1544) em *L'Idea del Teatro* (1550), que projectou a construção de um anfiteatro preenchido por pinturas que tinham como função evocar mistérios divinos e despertar a memória (Matussek, 2001). Através de associações que permitiam recordar a sucessão das coisas e memorizar o texto através de uma espécie de alfabeto visual localizado no espaço arquitectural, o Teatro da Memória realizava-se a partir de uma dimensão espacial invertida: no palco situava-se o seu único espectador, e nos degraus estaria a imagem.

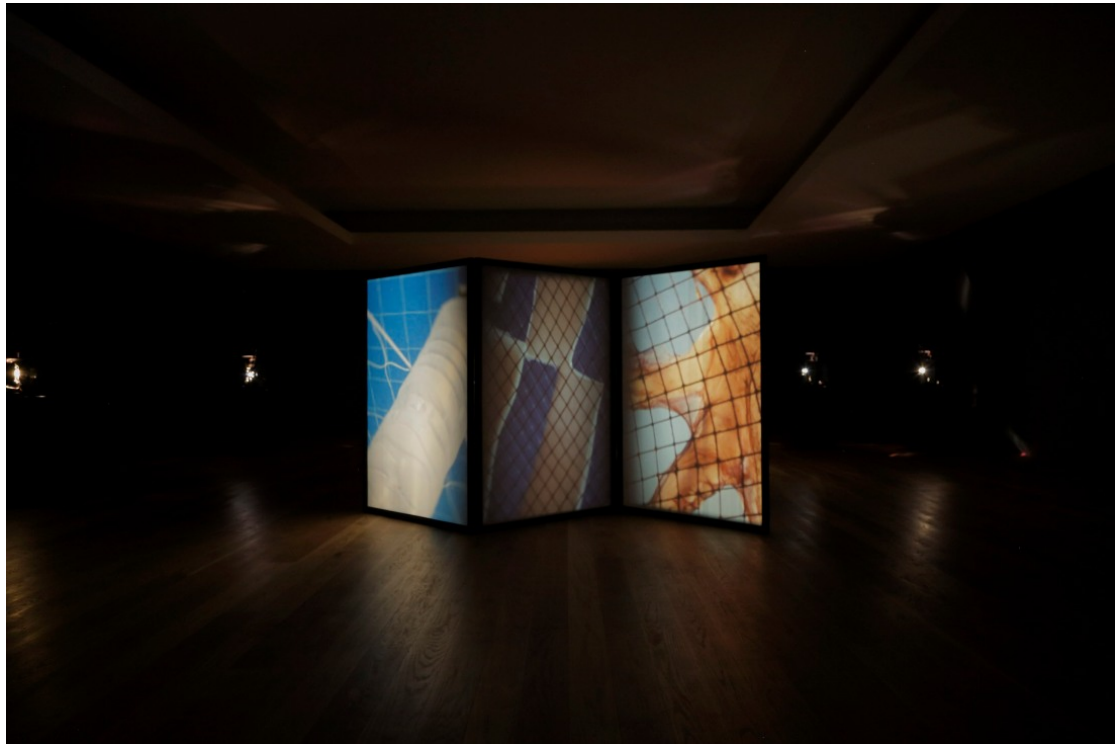
Além da imagem representada na caixa-de-luz, esta concepção de Camillo assomava na exposição pelas afinidades que o visitante estabelecia com o espaço arquitectónico: sendo o último elemento a ser visto no percurso criado pelos artistas, esta imagem assomava como um *ponto-de-fuga* para onde convergia toda a exposição. Esta imagem projectava assim um outro espaço e tempo em relação aos filmes da exposição, mas também permitia que fossem criadas outras memórias quanto às obras filmicas devido às associações que eram despertadas ao longo deste percurso duplo do visitante (que para ver a imagem e depois sair da exposição, tinha de fazer o mesmo percurso duas vezes). Neste sentido, *O Livro da Sede* integrava o que Giuliana Bruno (2007) afirma ser uma espécie de *genealogia museográfica do cinema*: “se, na sala de cinema, o passeio filmico-arquitectónico é um processo cinestésico, na galeria de arte entra-se literalmente no espaço da arte da memória e na sua narrativa arquitectónicamente produzida” (Bruno, 2007, p. 28)<sup>182</sup>.

A introdução à exposição fazia-se pelo encontro com um biombo – um móvel que tem a função de dividir e isolar um espaço, mas também de o ocultar. O primeiro olhar sob a exposição era assim o da impossibilidade de visão total, uma vez que o espectador não tinha acesso visual às restantes projecções. Nas telas que constituíam este biombo foram projectadas imagens de uma garrafa de plástico e de peixes a secar ao sol sob paneiros, um processo tradicional de conserva do pescado ainda utilizado na praia da Nazaré. Contrariando o carácter opaco do biombo, as projecções

---

<sup>182</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “if, in the movie theater, the filmic-architectural promenade is a kinesthetic process, in the art gallery, one literally walks into the space of the art of memory and into its architecturally produced narrative” (Bruno, 2007, p. 28).

imprimiam uma ilusão de transparência pelas imagens das redes, versando a própria operação de materização e desmaterialização cumprida pela projecção filmica. Após a transposição do biombo, o movimento do visitante era accionado pela necessidade de se deslocar constantemente pela sala para aceder aos filmes. As imagens projectadas desviavam portanto a atenção do visitante para o espaço que as circunscrevia e para os mecanismos de projecção – convocando logo uma posição invertida do espectador face à condição espectacular mais convencional do cinema, e que se assemelhava à própria inversão do visitante no teatro de Camillo.



**Fig. 20 – Mariana Caló e Francisco Queimadela, vistas da exposição ‘O Livro da Sede’ (2016), Galeria Contemporânea do Museu de Serralves, Porto, Portugal. Curadoria de Ricardo Nicolau. Créditos fotográficos: Filipe Braga.**



**Fig. 21 – Mariana Caló e Francisco Queimadela, vistas da exposição ‘O Livro da Sede’ (2016), Galeria Contemporânea do Museu de Serralves, Porto, Portugal. Curadoria de Ricardo Nicolau. Créditos fotográficos: Filipe Braga.**



**Fig. 22 – Mariana Caló e Francisco Queimadela, vistas da exposição ‘O Livro da Sede’ (2016), Galeria Contemporânea do Museu de Serralves, Porto, Portugal. Curadoria de Ricardo Nicolau. Créditos fotográficos: Filipe Braga.**

Se a unidade da perspectiva renascentista estava ancorada na concepção de um observador ciclope e imóvel, o movimento pictórico cubista do início do século XX veio anular esta estrutura espacial fixa da representação entre figura e objecto. Segundo Carl Einstein (1915), o cubismo desagregou a forma uniforme da ilusão de profundidade subjugada à dicotomia figura-fundo. Ao contraporem uma multiplicidade de visões à forma plana e única da perspectiva, as formas cubistas vieram estilhaçar o espaço em diferentes planos e ângulos, olhando para os objectos “a partir de diversos pontos de vista, nenhum deles com autoridade exclusiva. E, dissecando os objectos dessa maneira, consegue vê-los, simultaneamente, de todos os lados – de cima e de baixo, de dentro e de fora” (Giedion apud. Shapiro, 2002, p. 83). Esta multiplicidade de pontos de vista conduziu ao surgimento daquilo que Pierre Francastel (1983) denomina por *espaço aberto* (“espace ouvert”) em oposição ao fechamento espacial da pintura renascentista. As questões de Francastel em torno do conceito de *espaço aberto* podem assim ser adaptadas às instalações com imagens em movimento que, sob o signo cubista, estabelecem igualmente uma multiplicidade de visões que se realizam numa activação do espaço através dos movimentos realizados pelos visitantes.

Quer o cubismo, como a instalação, detêm uma dimensão háptica, mobilizada por este envolvimento perceptivo e físico do observador, que se vê retirado da visualidade perspectivista organizada por elementos como a distância, a ordenação e a contemplação. Tornando-se uma expressão comum dos novos media e da imagem digital, o termo *háptico* resulta do grego *haptikós* e exprime a ideia de algo “sensível ao tacto”<sup>183</sup>, tendo sido primeiramente utilizado nas artes visuais em 1901, pelo historiador de arte Alois Riegl (1858-1905):

“o adjetivo “háptico” não designa, no entanto e ao contrário do que se pode pensar, uma relação direta *do* ou *com* o tato, mas antes uma “forma de ver”. Com esta ideia de “háptico”, Riegl quer então descrever um tipo de olhar que se distingue da visualidade óptica (absolutamente centrada no olho e no sentido da

---

<sup>183</sup> Ver: <https://ciberduvidas.iscte-iul.pt/consultorio/perguntas/o-significado-da-palavra-haptico/20561>



visão) e que se caracteriza por uma “forma de ver” que liga o olho ao tacto” (Castello Branco, 2019, pp. 2-3)<sup>184</sup>.

O antagonismo entre o óptico e o háptico veicula portanto diversas relações dicotómicas entre o objectivo e o subjectivo, a distância e a proximidade, o envolvimento perceptivo/sensorial e o distanciamento racional.

Envolvendo determinados processos corporais que se configuravam no espaço, a exposição *O Livro da Sede* produzia uma experiência em que era a direcção do olhar do visitante que concretizava a sequencialidade das imagens: um *espaço aberto* que era simultaneamente sincrónico e restrito, uma vez que a visão sobre uma das imagens era sempre contaminada pelas restantes. Ao interceptar práticas ópticas com experiências espaciais, esta exposição gerava assim uma prática espetatorial estabelecida por narrativas no espaço e através do movimento. Desta forma, *O Livro da Sede* diferia de uma visualidade puramente óptica para se formar enquanto percepção háptica, onde o olhar contemplativo dava lugar a uma conexão sujeito-objecto.

### 2.3.2. A Montagem Espacial, o Homo-Visitor e o Flâneur

Comprometendo uma outra visão segmentada sobre as imagens, a exposição *Esgotaram-se os Nomes para as Tempestades* (Culturgest Porto, curadoria de Delfim Sardo, Porto, 2018) (**fig. 23 e 24**) de Tatiana Macedo (Lisboa, 1981) era composta por um filme (vídeo full HD, em loop, cor, som) que retratava o espaço arquitectónico da Confeitaria Cunha no Porto, e a presença transitória da rotina gestual dos seus funcionários. Estas imagens eram intercaladas pela presença de um actor que vagueava e interagia com a espacialidade do local, procurando evocar a potencialidade do corpo enquanto depósito detonador de memórias.

---

<sup>184</sup> De acordo com Alois Riegl (1901), a visualidade háptica tem como manifestação mais expressiva a inexistência de profundidade do baixo-relevo egípcio em contraposição às relações espaciais perspectivistas da época moderna.



**Fig. 23 – Tatiana Macedo, vistas da exposição ‘Esgotaram-se os Nomes para as Tempestades’ (2018), Culturgest Porto, Porto, Portugal. Curadoria de Delfim Sardo. Créditos fotográficos e cortesia da artista.**

Numa envolvimento propensa a centralizar a posição do espectador, o filme era dividido em quatro ecrãs dispostos numa forma circular, o que implicava um revirar constante dos corpos dos visitantes, que nunca conseguiam ver em simultâneo os quatro ecrãs. Além de fomentar um olhar aberto, inconcluso e desnivelado, esta ordenação assíncrona dos ecrãs convocava a condição inerente da montagem enquanto lugar de adição e subtracção.



**Fig. 24 – Tatiana Macedo, vistas da exposição ‘Esgotaram-se os Nomes para as Tempestades’ (2018), Culturgest Porto, Porto, Portugal. Curadoria de Delfim Sardo. Créditos fotográficos e cortesia da artista.**

No mesmo espaço da Culturgest Porto, o artista Jonathan Uliel Saldanha (Porto, 1969)<sup>185</sup> já havia apresentado uma instalação circular idêntica àquela dos ecrãs da exposição de Tatiana Macedo. A exposição *Afasia Tática* (Culturgest, curadoria de Delfim Sardo, Porto, 2017) (**fig. 25 e 26**) era constituída por um filme (vídeo digital, em loop, cor, som) apresentado em quatro canais, para os quais o artista criou um ambiente sonoro que partia de duas composições para coro e voz solo. Esta obra resultava de um projecto denominado por *Sancta Viscera Tua*, realizado em 2014 a convite do então pároco da Sé do Porto, e apresentado durante a semana santa no antigo convento quatrocentista de Santa Clara, no Porto. Esta acção performativa foi transformada num projecto filmico dividido em quatro fragmentos, que foram repartidos por cada um dos ecrãs que constituem a exposição. Esta relação entre imagens, performance e som detinha portanto uma dimensão duplamente *sinestésica* e *cinestésica*. O sentido etimológico de *sinestesia* descende da articulação das

<sup>185</sup> A obra de Jonathan Saldanha tem vindo a centrar-se na criação musical e de ambientes sonoros, filme e performance, procurando interpelar o carácter ritualístico, denso e misterioso das imagens.

expressões gregas *syn* (união, junção) e *esthesia* (sensação, percepção)<sup>186</sup>, sendo a designação dada a uma condição neurológica que consiste em experimentar sensações de uma modalidade sensorial particular a partir dos estímulos de uma modalidade distinta. Esta exposição possuía portanto uma qualidade sinestésica pela forma como trabalhava as correspondências entre a imagem e o som, mas também uma índole ligada à *cinestesia*, uma vez que – tal como na exposição *O Livro da Sede* – se focava na consciência do espectador em sentir o seu próprio corpo em movimento no espaço.



**Fig. 25 – Jonathan Saldanha, vistas da exposição ‘Afasia Táctica’ (2017), Culturgest Porto, Porto, Portugal. Curadoria de Delfim Sardo. Créditos fotográficos e cortesia do artista.**

---

<sup>186</sup> Ver: <https://www.scielo.br/j/ars/a/RtLcj3XypNRvbGbLrjcCBJH/?lang=pt>





**Fig. 26 – Jonathan Saldanha, vistas da exposição *Afasia Tática* (2017), Culturgest Porto, Porto, Portugal. Curadoria de Delfim Sardo. Créditos fotográficos e cortesia do artista.**

As exposições *O Livro da Sede*, *Esgotaram-se os Nomes para as Tempestades* e *Afasia Tática* convergem no facto de produzirem uma resistência à visualidade integral das imagens filmicas, algo que se vincula intrinsecamente à própria etimologia da palavra *ecrã*, cujo sentido tem origem num substantivo que descreve um objecto de protecção contra o calor do fogo<sup>187</sup>, abrangendo as ideias de “protecção, divisão, barreira, interposição, intercepção, filtro, moderação, máscara ou superfície” (Chateau & Moure, 2016, p. 13)<sup>188</sup>. Se a ascendência desta palavra remete intrinsecamente à relação entre o que é mostrado e o que fica encoberto, seria somente a partir do final do século XIX que o termo *ecrã* começaria a ser integrado em actividades como “o físico, o ilusionista e, eventualmente, o cineasta – o significado

---

<sup>187</sup> A etimologia da palavra *ecrã* tem origem na Europa medieval, surgindo em línguas antigas ligadas ao francês *escrein*, *escrein*, *escran*; ao holandês *scerm*, *skirm*; ao proto-alemão *skirmiz*; e ao inglês *scren*, *screne* (Chateau & Moure, 2016, p. 14).

<sup>188</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “protection, divider, barrier, interposition, interceptor, filter, moderation, mask, or surface” (Chateau & Moure, 2016, p. 13).

de uma superfície reflexiva branca ou opaca na qual as imagens são projectadas, exibidas ou anexadas” (Chateau & Moure, 2016, p. 13)<sup>189</sup>.

Por outro lado, a gestão de visibilidades inscrita na disposição destes ecrãs apela a uma espécie de desorientação que Françoise Parfait (2012) considera ser um dos aspectos centrais da experiência fílmica dos visitantes de uma exposição, uma vez que este “muitas vezes passa por uma desorientação física que resulta em desorientação mental, propiciando a consciência e o pensamento das condições de percepção e de linguagem” (Parfait apud. Roman, 2012, p. 24)<sup>190</sup>. Por outro lado, esta ordenação das imagens inscreve-se na *montagem espacial*, cunhada por Lev Manovich (2002), que se alicerça na justaposição de elementos imagéticos no interior de um determinado quadro, opondo-se à *montagem temporal* do cinema, formada por uma sequencialidade de fragmentos revertidos num fluxo de imagens que se substituem incessantemente umas às outras (Manovich, 2002, p. 71). A montagem espacial espacializa assim o tempo que se distribui pela superfície do ecrã, versando uma condição mnemónica distinta da configuração cinematográfica: “a montagem espacial pode acumular eventos e imagens à medida que progride na sua narrativa” (Manovich, 2002, p. 272)<sup>191</sup>. A linearidade diacrónica é portanto desprivilegiada face a uma extensão sincrónica de vários fluxos revelados em paralelo.

*Devant la Recrudescence des Vols de Sacs à Main*, expressão francesa que dá nome a um livro de Serge Daney (1991), era a frase transmitida pela *direction de la salle* dos cinemas de bairro parisienses antes da exibição dos filmes, aconselhando vigilância aos espectadores face ao torpor da sessão cinematográfica: “um intertítulo fatal, pedindo aos espectadores para não se esquecerem da realidade da vida quotidiana, ou seja, a sua mala, esquecida ali, no escuro, aos seus pés e exposta à

---

<sup>189</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “the physicist, the illusionist, and eventually the cineast – the meaning of a white or opaque reflective surface onto which images are projected, displayed, or attached” (Chateau & Moure, 2016, p. 13).

<sup>190</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “passe souvent par une désorientation physique et aboutit à une désorientation mentale, propice à une conscience et une pensée des conditions de la perception et du langage” (Parfait apud. Roman, 2012, p. 24).

<sup>191</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “spatial montage can accumulate events and images as it progresses through its narrative” (Manovich, 2002, p. 272).

abjecção de um roubo” (Daney, 1991)<sup>192</sup>. No texto *En Sortant du Cinéma* (1975), Roland Barthes escreve sobre um cinema que fascina duas vezes – pela imagem e pelas suas contiguidades – como se o sujeito possuísse dois corpos em simultâneo: um corpo que olha, perdido num espelho implicado no alheamento e na imersão da imagem projectada; e, a possibilidade mais emancipadora de um outro corpo, pronto a fetichizar o que excede a imagem (o grão do som, a sala, o escuro, a massa obscura dos outros corpos, os raios de luz, a entrada ou a saída). A reflexão de Barthes incide na própria expressão impressa no título do seu texto – um gerúndio que compromete o decurso de uma acção, um movimento ainda intermitente entre a realidade e a ilusão, a meio de passar de dentro para fora ou de ir do interior para o exterior.

Esta *actividade projectiva* é frequentemente subjugada à *impressão de realidade* do cinema que é imposta ao espectador em parte por um centramento inactivo da sua atenção no ecrã: “tudo com os seus olhos, nada com os seus corpos: a instituição do cinema exige um espectador silencioso e imóvel, um espectador vago e ao mesmo tempo alienado e feliz” (Metz, 1977, p. 96)<sup>193</sup>. Pede-se assim ao espectador que seja passivo o suficiente para esquecer o enquadramento duplo do cinema: “o quadro de encontro social, no qual o espectador compartilhava a sua experiência com outros espectadores; e o quadro de visão, no qual, voltando a sua atenção para o ecrã, o espectador vivenciou o próprio filme” (Casseti, 2017, p. 15)<sup>194</sup>. Se os espectadores de cinema são impelidos a desconsiderar a realidade espaço-temporal durante o filme, as obras de instalação analisadas ao longo deste capítulo incitam inversamente a uma consciencialização do espaço de exibição através do seu movimento. O visitante da exposição passa assim, na acepção de Dominique Païni (2002), de um

---

<sup>192</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “un intertitre fatal, demandait aux spectatrices de ne pas oublier la réalité de tous les jours, à savoir leur sac à main, oublié là, dans l'obscurité, à leurs pieds et exposé à l'abjection d'un vol” (Daney, 1991).

<sup>193</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “everything with their eyes, nothing with their bodies: the institution of the cinema requires a silent, motionless spectator, a vacant spectator at once alienated and happy” (Metz, 1977, p. 96).

<sup>194</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “the frame of social gathering, in which the spectator shared his experience with other spectators; and the frame of vision, in which, turning his or her attention toward the screen, the spectator experienced the film itself” (Casseti, 2017, p. 15).

*homo-spectator* para um *homo-visitor* que interage directamente com o filme, decidindo sobre a distância, a posição e a duração da sua experiência, e permitindo porventura que este seja o editor da própria narrativa do filme. O espectador desloca portanto a atenção do ecrã para o espaço ao seu redor – e para toda a contiguidade à imagem projectada que seduzia Barthes: “a arte da instalação cria uma situação na qual o espectador entra fisicamente e insiste que você considere isso como uma totalidade singular. (...) Ela se dirige ao espectador directamente como uma presença literal no espaço” (Bishop, 2005, p. 6)<sup>195</sup>.

Neste sentido, Philippe-Alain Michaud (2006) afirma que o surgimento contemporâneo do deslocamento físico face à imagem em movimento projectada promoveu uma mudança naquela que tinha sido a abolição do movimento do espectador pela entrada do cinema no espaço da teatralidade (Michaud, 2006, p. 46). O visitante das instalações com imagens em movimento assoma neste contexto como um “catalisador e receptor” implicado numa prática intermitente do olhar que “a cada movimento, se inaugura e se perde, desdobrando-se em encontros imprevisíveis que permitem ao espectador uma relação heterogénea com as imagens de acordo com vectores e trajectórias múltiplas” (Michaud, 2006, p. 46)<sup>196</sup>. No entanto, embora estes visitantes realizem trajectórias “virtualmente indeterminadas”, essa indeliberação também é submetida a diferentes etapas pensadas pelo artista<sup>197</sup>.

Deste modo, ao comparar o espectador de uma instalação fílmica a um *flâneur*, Dominique Païni (2002) dá início a uma das associações mais evocadas nos estudos sobre a imagem em movimento no contexto da arte contemporânea:

---

<sup>195</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “installation art creates a situation into which the viewer physically enters, and insists that you regard this as a singular totality. (...) It addresses the viewer directly as a literal presence in the space” (Bishop, 2005, p. 6).

<sup>196</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “à chaque mouvement, est inaugurée et perdue, se déroulant dans des rencontres imprévisibles qui permettent au spectateur une relation hétérogène avec les images selon les vecteurs et les trajectoires multiples” (Michaud, 2006, p. 46).

<sup>197</sup> No entanto, os discursos contemporâneos que propalam a noção de que o espectador de cinema é passivo, enquanto o visitante do museu é inerentemente activo, apoiam-se num engano determinista que mistifica “both cinematic spectatorship and the exercise of power into ahistorical constants, ignoring their status as historical contingencies that change over time” (Balsom, 2013, p. 50).



“este novo tipo de espectador traduz de facto o inesperado retorno do *flâneur* baudelaireano: é o resultado paradoxalmente combinado do visitante de salões e do espectador de filmes, esse *flâneur* que retorna ainda não encontrou a sua economia de visão, as suas posturas de olhar, a sua postura meditativa ou disponibilidade simplesmente contemplativa” (Païni, 2002, p. 69)<sup>198</sup>.

No contexto das suas reflexões sobre arte moderna, o poeta francês Charles Baudelaire (1821-1867) falou da figura do *flâneur* que vagueava solitário pelas ruas parisienses, caminhando no meio da multidão com um olhar deambulatório moldado pelas transformações da Modernidade. Este movimento do *flâneur* liga-se às condições espaço-temporais das imagens em movimento nos espaços de arte que estão intrinsecamente envolvidas numa ideia da distração. Concretizada numa constante apreensão atenta e desatenta, esta condição espectral que ocorre no museu pode estabelecer conexões interessantes, ou oferecer uma simples acumulação, onde “imagens em movimento eminentemente descartáveis fornecem uma espécie de papel de parede de vídeo para um passeio por um país das maravilhas tecnológicas” (Belllour apud. Balsom, 2013, p. 54)<sup>199</sup>. Neste sentido, as instalações com imagens em movimento criam uma ansiedade no espectador, uma vez que – quer este fique imóvel ou em movimento – não há uma solução adequada ou satisfatória, e a sua escolha equivalerá sempre a um *compromisso pobre* (Groys, 2001). Detendo uma perspectiva semelhante, Hito Steyerl (2009) associa a espacialização múltipla dos ecrãs a uma experiência que não é “colectivo, mas comum, incompleto, mas em processo, distraído e singular, mas que pode ser editado em várias sequências e

---

<sup>198</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “ce spectateur de type nouveau traduit en fait le retour inattendu du *flâneur* baudelaireen: résultat paradoxalement conjugué du visiteur des salons et du spectateur de films, ce *flâneur* revenant n’a pas encore trouvé à ce jour son économie de vision, ses postures de regard, sa disponibilité méditative ou simplement contemplative” (Païni, 2002, p. 69).

<sup>199</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “eminently disposable moving images provide a kind of video wallpaper for a stroll through a technological wonderland” (Belllour apud. Balsom, 2013, p. 54).

combinações” (Steyerl, 2009)<sup>200</sup>. Por outro lado, a autora afirma que estas mesmas instalações concebem um espaço de visionamento dinâmico que dispersa a unificação da perspectiva, concebendo “um espectador múltiplo, que deve ser criado e recriado por articulações sempre novas da multidão” (Steyerl, 2009)<sup>201</sup>. Interpelando de forma heterogénea e desconstrutiva o ecrã, as instalações com imagens em movimento parecem assomar como lugares anunciativos e sintomáticos desta relação performativa, múltipla, activa, desatentada e em movimento que marca a nossa própria experiência fílmica actual.

A palavra *parergon* designa um conceito filosófico da antiguidade grega, que pode ser definido como um *suplemento* ou como *aquilo que está separado* da coisa que enquadra. Exprimindo a ideia de um “além ou ao lado do *ergon*” ou “fora da obra”, o termo *parergon* foi definido por Jacques Derrida (1978) como “neither simply outside nor simply inside” (Derrida, 1987, p. 45). Deste modo, nas obras analisadas neste capítulo, o ecrã solicita justamente a ideia de uma imagem que vai além da moldura: o âmago da obra já não está apenas na imagem inscrita entre determinados limites, mas também numa relação excêntrica que a imagem projecta para fora do ecrã, ao envolver uma determinada espacialidade e um certo envolvimento corporal do espectador. As particularidades que conformam estes ecrãs comprometem portanto afinidades com a multiplicidade de sentidos que o termo *para* parece exprimir: “o intrínseco/extrínseco à obra, o limiar instável entre dentro/fora, e não será apenas a moldura de um quadro, como se organiza também sobre o par dentro/fora, interior/exterior” (Rodrigues, 2013, p. 31).

É assim possível concluir que, nas obras que foram aqui analisadas, o contorno do ecrã abre-se a um campo de possibilidades que se formam num desejo de *ir além do quadro*: já não é a *janela aberta* (Alberti), nem a *janela aberta para o mundo*

---

<sup>200</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “collective, but common, which is incomplete, but in process, which is distracted and singular, but can be edited into various sequences and combinations” (Steyerl, 2009).

<sup>201</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “a multiple spectator, who must be created and recreated by ever-new articulations of the crowd” (Steyerl, 2009).

(Bazin), mas uma espécie de passagem, aproximando-se mais de um espaço intermédio entre a *janela* e a *porta*. Se a palavra *perspectiva* em latim significa *ver através de* (cingindo uma noção implícita de visão mediada), a raiz etimológica da palavra portuguesa *janela* diferencia-se das restantes línguas europeias ao descender de *januella*, que significa “porta”<sup>202</sup>: denotando portanto esse lugar de abertura que já não é apenas um limite, mas um ponto de passagem efectiva.

---

<sup>202</sup> Neves, O. (2011). Dicionário da Origem das Palavras. Lisboa: Notícias Editorial, p. 148: “Etimologicamente, *ianus* significava “passagem”. (“Janela” tem origem em *januella*, diminutivo de *janua*, “porta de entrada, acesso”).”

### Descontinuidades e Atavismos Cinematográficos na Arte Contemporânea

“As grandes imagens têm ao mesmo tempo uma história e uma pré-história. São sempre lembrança e lenda ao mesmo tempo. Nunca se vive a imagem em primeira instância”.

Gaston Bachelard (1989)

O desenvolvimento inicial do cinema foi marcado, segundo Noël Burch (1990), pela formação de uma sensação tátil que introduziu o espectador no interior do espaço da representação. Tratou-se de uma *conquista do espaço*, sucedida de um desvio do plano frontal e lateral do cinematógrafo para uma exploração da profundidade pelo intermédio de movimentos de câmara realizados dentro da cena (Burch, 1990, p. 181). Havia uma contradição estrutural no cinematógrafo que, embora derivasse de uma representação fílmica do movimento operada no espaço centralizado e organizado do *quadro* renascentista, simultaneamente desconstruía a composição fixa e imóvel dos objectos dentro da sua moldura. Ao interpelar o movimento de aparição e ocultamento articulado pela experiência cinematográfica, Richard DeCordova (1990) analisa a obra *La Sortie de l’Usine Lumière à Lyon* (1895) dos irmãos Lumière, questionando em que direcção olham as pessoas que circulam no ecrã: para a câmara? o projector? o espectador? ou os trabalhadores que já deixaram o enquadramento? (DeCordova, 1996). Esta projecção de olhares, potenciada pelo movimento, assomava como um *jogo de ausências*, colocando o cinematógrafo “no lugar, o que por sua vez implicava o espectador no seu jogo. Duas figuras olham para a câmara, que está ausente. A visão do espectador é a dessa ausência, mas não é idêntica a ela – dividida entre o tempo real da filmagem e o da projecção” (DeCordova, 1996, p. 76)<sup>203</sup>. Por conseguinte, DeCordova afirma que as pessoas que saem da fábrica não se movem apenas, mas *movem-se em perspectiva* (DeCordova, 1996, p. 78), e, é, justamente, esse *movimento em perspectiva* que, de forma

---

<sup>203</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “in place, and which in turn implicated the spectator in its play. Two figures look at the camera, which is absent. The spectator’s view is that of this absence, but is not identical to it – split between the real time of filming and that of projection” (DeCordova, 1996, p. 76).

paradoxal, decompõe o sistema clássico perspectivista. Neste sentido, ainda que inscrevendo algumas das regras da representação da perspectiva, os filmes dos irmãos Lumière jogam com o *fora-de-quadro* (“*off-frame*”) enquanto espaço para a ausência, e, por consequência, com o próprio *quadro* que, como vimos anteriormente, é um elemento determinante para a existência da perspectiva, e para a sua potencial desconstrução.

Se o advento do cinematógrafo assinala aquela que é considerada a primeira sessão cinematográfica, as genealogias que procuraram definir o encadeamento de relações que alicerçam as origens do cinema convergem, de acordo com Thomas Elsaesser (2018), em quatro aspectos fundamentais (como vimos na primeira parte da tese): as antigas artes da projecção (como a câmara obscura), a história da fotografia (das substâncias sensíveis à luz), os desenvolvimentos modernos da óptica (do telescópio à lupa) e as peculiaridades da percepção humana na visualização do movimento (a persistência retiniana) (Elsaesser, 2018, p. 12). O autor acrescenta que os historiadores ligados à conceptualização do *dispositivo cinematográfico* somaram uma outra relação de hereditariedade ligada ao sistema perspectivista “que o cinema adoptou ao colocar a imagem projectada dentro de ‘um rectângulo emoldurado’ – a famosa janela aberta de Leon Battista Alberti” (Elsaesser, 2018, p. 12)<sup>204</sup>. Neste sentido, Elsaesser sugere que a constituição do cinema na última década do século XIX e nas primeiras décadas do século XX – originalmente sob a forma do cinematógrafo – investiu sobretudo na fotografia, priorizando assim o legado da forma projectiva, emoldurada e rectangular da perspectiva renascentista, para se conceber em torno de várias teleologias que vão do “primitivo ao maduro, da atracção de feira à forma de arte legítima, da brincadeira infantil ao meio de contar histórias, das representações encenadas e falsificadas a um realismo cada vez maior” (Elsaesser, 2018, p. 12)<sup>205</sup>.

---

<sup>204</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “which cinema has adopted by constraining the projected image inside ‘a framed rectangle – the famous open window of Leon Battista Alberti’” (Elsaesser, 2018, p. 12).

<sup>205</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “primitive to mature, from fairground attraction to legitimate art-form, from childish prank to story-telling medium, from staged and faked enactments to greater and greater realism” (Elsaesser, 2018, p. 12).

Além de uma demarcação temporal que exprime a ideia de anterioridade no tempo e no espaço, Wolfgang Ernst (2013) afirma que o prefixo *pré-* define uma *condição estrutural* que não é fatalmente linear e unidimensional. É com fundamento nesta *condição* que persevera um movimento na arte contemporânea que interpela elementos cinematográficos iniciais – tais como estas dinâmicas do cinematógrafo –, dissentindo de perspectivas mais reducionistas ligadas à evolução técnica do cinema, para reflectir a partir de continuidades e descontinuidades, associações e dissociações. Neste sentido, diversos artistas trabalham retroactivamente sobre um índice referencial de questões relativas a certos dispositivos que apareceram, desapareceram e reapareceram no interior da genealogia acima anunciada.

Embora associando duas épocas culturais distanciadas por mais de um século, e que envolvem problemáticas profundamente distintas, estes artistas redescobrem períodos antigos fundados no domínio da experiência em que também se trabalhava as imagens em movimento de forma heterogénea: “a introdução da tecnologia e do dispositivo do cinema no final do século XIX teve, de facto, efeitos culturais muito semelhantes aos da introdução das novas tecnologias de media digital no final do século XX” (Grusin, 2004, p. 346)<sup>206</sup>. A instabilidade e volubilidade da experiência imagética contemporânea leva assim a que “the age of precinema speaks to our postcinematic times” (Bruno, 2014, p. 158). Este capítulo propõe portanto problematizar o modo como determinadas configurações cinematográficas, do final do século XIX e do início do século XX, se manifestam na arte contemporânea, através de uma abordagem a dispositivos como o cinematógrafo, a câmara obscura, o estereoscópico ou a lanterna mágica. A partir do trabalho dos artistas João Maria Gusmão e Pedro Paiva, João Tabarra, Alexandre Estrela, Renato Ferrão e Francisco Tropa pretende-se perceber de que forma as suas obras invocam e convocam o imaginário destes dispositivos para tratarem questões relativas à obsolescência do técnico; ao inconsciente óptico; às tensões entre original e cópia; ou, às relações entre *presença*, *apresentação* e *representação*.

---

<sup>206</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “the introduction of the technology and apparatus of cinema at the end of the nineteenth century did indeed have very similar cultural effects to the introduction of new digital media technologies at the end of the twentieth century” (Grusin, 2004, p. 346).

## 1. Arqueologia dos Media, Cinema de Atracções e Afinidades Mágicas

### 1.1. Movimento Circular: Anarqueologias e Acronias

Gilles Deleuze (2005) afirmou, a respeito da obra de Michel Foucault, que uma época não preexiste aos enunciados que a exprimem, nem às visibilidades que a exercem: “cada formação histórica implica uma repartição do visível e do enunciável que se faz sobre si mesma; por outro lado, de um estrato a outro varia a repartição, porque a própria visibilidade varia em modo e os próprios enunciados mudam de regime” (Deleuze, 2005, p. 58). Se cada época possui o seu regime de visibilidades – formado pelo que é visto e por aquilo que possibilita o que se vê – Deleuze define as visibilidades em Foucault como “relâmpagos, reverberações, cintilações” (Deleuze, 2005, p. 62): “As visibilidades não se confundem com os elementos visuais ou mais geralmente sensíveis, qualidades, coisas, objetos, compostos de objetos. Foucault constrói a esse respeito uma função tão original quanto a do enunciado. É preciso rachar as coisas, quebrá-las” (Deleuze, 2005, pp. 61-62).

O termo *arqueologia* é uma derivação grega composta pelas palavras *arkhé* (“antes”, “o que veio primeiro”, “o principio originário”) e *logos* (“tratado”, “estudo”, “discurso”)<sup>207</sup>. Unindo uma temporalidade originária a elementos discursivos do saber, a arqueologia determina as condições que fazem *algo emergir, algo se manifestar*. Michel Foucault (2005) desenvolveu uma concepção arqueológica em que as sucessões lineares foram sucedidas por um “jogo de discontinuidades em profundidade” (Foucault, 2005, p. 29), motivando a concepção de um espaço descontínuo e irregular operado por cortes, interrupções e desvios, e em que

“a história do pensamento, dos conhecimentos, da filosofia, da literatura parece multiplicar as rupturas e procurar todos os encrespamentos da discontinuidade, enquanto a história propriamente dita, a história pura e simples, parece apagar, em proveito das estruturas sem labilidade, a irrupção dos acontecimentos” (Foucault, 2005, pp. 31-32).

Considerando este entendimento arqueológico *foucaltiano*, Siegfried Zielinski (2006) caracterizou a *arqueologia do saber* de Foucault com o neologismo *anarqueologia*, integrando este conceito nos seus estudos da Arqueologia dos

---

<sup>207</sup> Ver: <http://portal.iphan.gov.br/dicionarioPatrimonioCultural/detalhes/91/sitio-arqueologico>

Media<sup>208</sup>: “a escavação das ideias perdidas, das histórias alternativas e das condições de existência das mídias” (Parikka, 2017, p. 203). A *anarqueologia* procura reconhecer determinados momentos e camadas ocultas em práticas e tecnologias antigas e obsoletas. Ao adicionar um prefixo que enuncia um desígnio simultâneo de privação e de divisão, Zielinski enfatiza uma compreensão desobediente face à unidimensionalidade da história, onde se podem “construir genealogias não lineares, dinâmicas, às vezes nervosas” (Zielinski, 2011, pp. 9-10). Neste sentido, estas formas de *arqueologia* opõe-se intrinsecamente à *genealogia*: “o último tenta traçar uma linha contínua de descendência do presente ao passado; o primeiro sabe que só a presunção de descontinuidade e o *pars-pro-toto* do fragmento podem dar ao presente acesso a um passado” (Elsaesser, 2006, p. 18)<sup>209</sup>.

Na sua conceptualização acerca das afinidades entre o cinema digital e as práticas pré-cinemáticas, Lev Manovich (2001) afirma que o cinema formulado sob a égide da cultura digital renunciou à centralidade das imagens captadas pelas câmaras, para se entregar a processos de construção de realidade (ligados, por exemplo, à animação), adoptando assim certos princípios das práticas pré-cinemáticas ou do cinema do final de oitocentos e do início do século XX<sup>210</sup>. Por conseguinte, Manovich

---

<sup>208</sup> Os autores mais reconhecidos neste campo de estudos são Siegfried Zielinski, Thomas Elsaesser, Jussi Parikka, Friderich Kittler, Wolfgang Ernst, Erkii Huhtamo ou Eric Kluitenberg, embora, ainda antes da existência de um termo para designar este campo de estudos, tenham sido desenvolvidas certas conceptualizações que apresentam afinidades com ele por autores como Walter Benjamin, Michel Foucault ou Siegfried Giedion.

<sup>209</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “the latter tries to trace back a continuous line of descent from the present to the past; the former knows that only the presumption of discontinuity and the *pars-pro-toto* of the fragment can hope to give a present access to a past” (Elsaesser, 2006, p. 18).

<sup>210</sup> A este propósito, Lev Manovich dá outros exemplos, relacionados por exemplo com o software Quick Time e os CD-ROMs, que inventaram um tipo diferente de linguagem: “the introduction of Quick Time in 1991 can be compared to the introduction of the Kinetoscope in 1892: Both were used to present short loops, both featured images approximately two by three inches in size, both called for private viewing rather than collective exhibition. The two technologies even appear to play a similar cultural role. If in the early 1890s the public patronized Kinetoscope parlors where peep-hole machines presented them with the latest marvel – tiny, moving photographs arranged in short loops – exactly a hundred years later, computer users were equally fascinated with tiny



afirma que o advento do digital veio completar um percurso circular na história do cinema – uma evidência que, segundo Elsaesser (2006), sugere uma perspectiva que se orienta simultaneamente para trás e para frente: “ver os novos media electrónicos numa altura em que os media óptico-químicos da fotografia e do filme eram “novos”; olhando para as origens do cinema com olhos e mentes aguçadas por questões actuais de software e hardware, armazenamento de dados e padrões da indústria” (Elsaesser, 2006, p. 15)<sup>211</sup>.

Este entendimento circular convoca a noção de anacronismo enquanto prática que pensa o seu tempo recorrendo a outros tempos – não fazendo apenas alusão a estes, mas tensionando em si diferentes temporalidades. Neste sentido, existem determinadas potências primitivas que se manifestam em obras contemporâneas. E estas experiências que envolvem a arte contemporânea nas práticas cinematográficas iniciais podem ser lidas através de um movimento ambivalente de *repetição* e de *mudança*, que activa determinados elementos dissimulados e potenciais, constituindo formas de *acronia*: “uma palavra, um acontecimento, uma sequência significativa fora de seu tempo, dotada ao mesmo tempo da capacidade de definir as orientações temporais inéditas, de assegurar o salto ou a conexão de uma linha de temporalidade à outra” (Rancière, 1996, p. 53). A arte contemporânea parece assomar assim como um espaço primordial para *assegurar o salto*, mantendo um olhar insubordinado sobre o presente, e uma conexão emaranhada com as configurações temporais.

## 1.2. Do Inconsciente Óptico ao Cinema das Atracções

“O cinema foi sonhado antes de ser fabricado, a parte do sonho nunca esmoreceu” (Comolli, 2008, p. 91) – sendo ontologicamente uma *ciência-ficção*, a arte cinematográfica faz colidir “truques e astúcias, invenções imperfeitas, máquinas e mímicas aproximativas. (...) Algo como o realismo sonhado. (...) O destino industrial

---

Quick Time movies that turned a computer in a film projector, however imperfect” (Manovich, 2001, p. 313).

<sup>211</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “seeing the new electronic media across a moment in time when the optico-chemical media of photography and film were “new”; looking at the origins of the cinema with eyes and minds sharpened by current issues of software and hardware, data-storage and industry-standards” (Elsaesser, 2006, p. 15).

do espetáculo começa em convulsões tanto mágicas quanto científicas” (Comolli, 2008, p. 92). Esta *duplicidade fundadora* do cinema (Comolli, 2008) decorre dos locais onde este despontou em 1895: os primeiros filmes eram mecanismos artesanais exibidos em feiras, circos, cafês, teatros de ilusionismo, parques de diversões e outros espetáculos de variedades; ao mesmo tempo, que eram também integrados em círculos científicos, que os converteram numa dessas “técnicas modernas – eletricidade, rádio, telefone, fonógrafo, avião – que reconstituem numa maneira prática o universo mágico onde reinam a acção à distância, a ubiquidade, a presença-ausência, a metamorfose” (Morin, 1980, p. 195).

O cinema está portanto alicerçado no que Siegfried Kracauer (1997) designa por *regime de alternâncias*: as primeiras sessões filmicas eram alternadas por espetáculos musicais, cómicos ou circenses. Este *cinema das atrações* consagrava portanto uma forma de entretenimento que não envolvia a imersão narrativa, mas uma experiência multi-sensorial e assombrosa, estimulada pela natureza destes locais que propiciavam “o excitamento de perder e recuperar o controlo (fisicamente em montanhas-russas, e psicologicamente ao ser confrontado com algo incompreensível ou horrível em espetáculos de magia e em museus de anatomia), sem realmente estar em perigo” (Garncarz, 2012, p. 324)<sup>212</sup>. Esta circunstância relacionava-se identicamente com a competência do cinema em captar a essência fugaz e descontínua da vida moderna, sendo ele mesmo o resultado dos avanços técnicos que surgiram numa cultura cada vez mais marcada pelo desenvolvimento da industrialização, do capitalismo e da urbanização. Neste sentido, o cinematógrafo surgiu dentro daquilo que Comolli (1980) definiu por *frenesim do visível* (“frenzy of the visible”), uma vez que no interior do processo de modernização da percepção se desenvolveram novas tecnologias ópticas, que dos laboratórios migraram para as feiras populares e casas burguesas, articulando um “novo regime de atenção, que configura um continuum entre a atenção e formas variadas de desatenção, devaneio, transe, sonambulismo” (Ferraz, 2005, p. 6).

Neste sentido, Kracauer (1997) assinala que o cinema era apenas mais um

---

<sup>212</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “excitement of losing and regaining control (physically on roller coasters, and psychologically by being confronted with something incomprehensible or horrible in magic shows and anatomical museums), without actually being in danger” (Garncarz, 2012, p. 324).

elemento dentro de uma experiência ajustada ao estímulo sensorial modernista; cujo advento veio permitir uma ampliação perceptiva do sensível ao revelar aspectos da realidade até então desconhecidos ou imperceptíveis. Através do desenvolvimento posterior de técnicas visuais de compressão ou de extensão da velocidade da imagem, o cinema converteu-se numa forma de imagem potencializada por aquilo que Walter Benjamin (2012) denomina por *inconsciente óptico*:

“com o grande plano aumenta-se o espaço, com o *ralenti* o movimento adquire novas dimensões. (...) Assim se torna compreensível que a natureza da linguagem da câmara seja diferente da do olho humano. Diferente, principalmente, porque em vez de um espaço preenchido conscientemente pelo homem, surge um outro preenchido inconscientemente. (...) A câmara leva-nos ao inconsciente óptico, tal como a psicanálise ao inconsciente das pulsões” (Benjamin, 2012, p. 86).

A palavra *atração* é uma derivação do termo latino *attractiōne* que designa o acto de “puxar para si”<sup>213</sup>. Além do sentido que estabelece com o acto ou o efeito de atrair, esta palavra assinala uma ideia de afinidade e fascinação<sup>214</sup>. Numa convergência entre a prática modernista e o constructivismo russo, este termo foi primeiramente conceptualizado no ensaio *A Montagem das Atrações* (1923)<sup>215</sup>, escrito pelo cineasta Sergei Eisenstein (1898-1948), embora tivesse como referência o teatro. Observando a forma como o entretenimento popular nas feiras e circos prendia a atenção dos visitantes pelo intermédio de performances exibicionistas, Eisenstein desenvolveu o conceito de *atração* enquanto antítese à índole absorvedora do teatro de representação realista: “A atração, como Eisenstein a concebeu, agarra os espectadores e empurra-os para a reflexão, impedindo-os da absorção da narrativa ou da “imitação ilusória”. A atração é o impulso para o espectáculo, ao invés do

---

<sup>213</sup> Definição retirada do dicionário da Infopédia – Dicionários Porto Editora: <https://www.infopedia.pt>

<sup>214</sup> Definição retirada do dicionário da Infopédia – Dicionários Porto Editora: <https://www.infopedia.pt>

<sup>215</sup> Publicado pela primeira vez na revista soviética LEF, uma publicação que tinha por objectivo “re-examine the ideology and practices of so-called leftist art, and to abandon individualism to increase art’s value for developing communism” (Tinari, 2017).

desenvolvimento de um mundo ficcional” (Costello, 2015, p. 42)<sup>216</sup>. Este conceito *eisensteiniano* seria recuperado em dois textos fundamentais para a investigação sobre as primeiras formas cinematográficas. O termo *cinema das atracções* (“cinema of attractions”) surgiu primeiro no ensaio *The Cinema of Attraction: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde* (1986) de Tom Gunning, e num segundo artigo, escrito em conjunto com André Gaudreault, denominado por *Le Cinéma des Premiers Temps: un Défi à L'Histoire du Cinema* (1986), cuja versão final foi publicada na antologia *Early Cinema: Space Frame Narrative* (1990), editada por Thomas Elsaesser (Strauven, 2006, pp. 11-12). A aplicabilidade desta expressão aos primeiros filmes advém da sua representação de uma temporalidade pontual (em vez de um desenvolvimento narrativo distendido) e de um endereçamento directo ao espectador.

O *cinema das atracções* abrange sobretudo os filmes da última década do século XIX e da primeira do século XX, onde Gaudreault e Gunning (1986) distinguem dois modos de prática cinematográfica: o *sistema de atracções monstrativo* (“system of monstrative attractions”) que cobre um período de 1895 a 1907, e o *sistema de integração narrativa* (“system of narrative integration”) de 1908 a 1914. O primeiro período foi designado comumente pelas expressões *cinema inicial* (“early cinema”) ou *cinema primitivo* (“primitive cinema”), que denotavam uma potencialidade cinematográfica ainda por cumprir, cujo propósito seria alcançar um padrão narrativo (Musser, 1982). Este entendimento alterou-se contudo na década de 1980, quando uma nova geração de investigadores, como Gunning e Gaudreault, rejeitaram as perspectivas reducionistas que olhavam para as primeiras décadas do cinema como meras formas embrionárias de práticas posteriores (Costello, 2015, p. 55).

Gunning e Gaudreault (1984) afirmam que a particularidade mais distintiva dos primeiros filmes não sucedia do seu impulso narrativo, mas do seu envolvimento na história dos *vaudevilles* e em outros entretenimentos populares. Os primeiros filmes tinham como matéria principal a sua “habilidade de mostrar algo ” (Gunning,

---

<sup>216</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “Attraction, as Eisenstein conceived it, grabs hold of viewers and pushes them towards reflection, preventing them from the absorption of narrative or ‘illusory imitativeness’. Attraction is the drive towards spectacle, rather than the development of a fictional world” (Costello, 2015, p. 42).

1990, p. 58)<sup>217</sup>, o que contrastava com o “aspecto voyeurístico do cinema narrativo” (Gunning, 1990, p. 57)<sup>218</sup>. A intenção do *cinema das atrações* era portanto exibir imagens que provocassem espanto, assombro e sedução através de elementos como o movimento, truques mágicos ou situações extraordinárias, exóticas ou grotescas (Gunning, 2010, p. 178). As primeiras produções cinematográficas compreendiam portanto um movimento de desvelamento e de desocultação, operado pelo fascínio em *mostrar algo*, pelo desejo de *dar a ver*.

### 1.3. A Mostração e a Narração

A partir da natureza destas experiências de espanto, André Gaudreault (1988) desenvolveu uma teoria que estabelece dois modos fundamentais para a experiência narrativa nos primórdios do cinema – a *mostração* e a *narração*. O termo *mostração* (“monstration”) alude a um cinema que investe mais no acto de mostrar, do que em contar uma história. Segundo o autor, durante os primeiros anos do cinema predominou este regime de *mostração* por oposição a um domínio posterior da *narração*, quando a actividade artesanal derivou numa estrutura industrial de produção, estabelecendo aquele que é o modo hegemónico de fazer cinema até hoje. Embora as atrações fossem mais evidentes e dominantes, a componente narrativa não ficava inteiramente omitida neste regime mostrativo: existiam indícios narrativos nos princípios do cinema, conquanto sempre subjugados ao *acto de mostrar* (Gunning, 1986), até porque não existe uma não-narratividade integral: “para um filme ser verdadeiramente não-narrativo, ele precisaria ser não-representativo. Isto quer dizer que não se reconheceria nada na imagem e que relações temporais, sequenciais ou de causa e efeito não poderiam ser percebidas entre os planos ou os elementos da imagem” (Aumont, 1992, p. 71)<sup>219</sup>.

---

<sup>217</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “ability to show something” (Gunning, 1990, p. 58).

<sup>218</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “voyeuristic aspect of narrative cinema” (Gunning, 1990, p. 57).

<sup>219</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “for a film to be truly non-narrative, it would need to be nonrepresentational. This is to say that one would not recognize anything in the image and that temporal, sequential, or cause-and-effect relations could not be perceived between

De acordo com André Gaudreault e François Jost (1990), a narrativa tem sempre um começo e um fim, que são unificados por uma lógica causal e por uma sequência temporal, que encerram em si duas temporalidades: “aquela da coisa narrada; e outra da temporalidade da narração propriamente dita. (...) A narrativa cinematográfica é composta pela articulação de planos, montados de forma a construir um sentido” (Gaudreault & Jost apud. Quirino, 2018, p. 191). Desta forma, a noção de narrativa nas obras fílmicas mais convencionais compromete a formação de um todo “no sentido aristotélico (“aquilo que tem um princípio, um meio e um fim”), e a sua unidade é fundamental” (Aumont, 2009, p. 177). A narrativa cinematográfica impõe a existência de um agente narrativo dissimulado dentro da própria estrutura da composição do filme, sendo que esse *narrador subliminar* dos acontecimentos é formado pela construção de uma história feita numa montagem de planos.

Ao permitir a existência de uma sucessão linear pelo apagamento do carácter fragmentário dos planos, a montagem tem como desígnio gerar uma sensação de unidade no filme, fazendo com que cada plano seja o resultado lógico do seu antecessor, e que o *aqui-e-agora* exista nos acontecimentos do filme, e não no presente do espectador. Contudo, no *cinema das atracções* toda a acção era mostrada numa única cena de forma ininterrupta, fixa e frontal, sem que existissem os atributos da montagem clássica, como os intervalos espaço-temporais ou o narrador subliminar. Embora existissem alguns filmes com actividade de montagem, como as perseguições ou os filmes de trucagens, os múltiplos planos eram construídos como unidades e não em função da relação que estabeleciam entre si (Gaudreault, 1987). No entanto, Jacques Aumont (2011) afirma que num filme se podem sempre distinguir dois planos distintos:

“um nível mostrativo que se traduz no plano isolado, a um nível narrativo, na montagem dos planos entre si. O plano está no presente (um passado presentificado), sempre da ordem do simultâneo e do síncrono, e só a montagem permite fugir a esse presente perpétuo. Isso não significa que um plano não contenha qualquer narrativa, mas é uma narrativa produzida no modo da mostra; mesmo no plano-sequência mais longo e elaborado está no presente da mostra, já que existe isocronia entre o que mostra e o mostrado; a narração propriamente dita

---

the shots or the elements of the image” (Aumont, 1992, p. 71).

só surge no percurso de uma leitura contínua, que anula a autonomia dos planos” (Aumont, 2011, p. 188).

Gaudreault e Gunning (1986) concordam que a narrativa clássica se desenvolveu com a ascensão do realizador norte-americano D.W. Griffith (1875-1948) e com a industrialização do cinema entre 1908 e 1914: “os prazeres puramente visuais do cinema perdem a sua autonomia e são suprimidos pelas estruturas organizadoras e a crescente linearidade da narrativa cinematográfica. (...) O desenvolvimento do enredo, da edição paralela e da acção paralela exigiram e criaram uma estrutura narrativa mais eficiente” (Costello, 2015, p. 61)<sup>220</sup>. Durante este período de transição cinematográfica, os filmes de Griffith foram determinantes para o desenvolvimento de uma padronização da estrutura narrativa, ao utilizarem diversas técnicas fílmicas (como os movimentos de câmara ou a criação de pontos-de-vista subjectivos) capazes de transmitirem ““o conteúdo moral e psicológico da narração”, (...) propondo de maneira quase normativa a utilização de certas estratégias como a proibição do olhar do actor na direcção da câmara, a definição de padrões estéticos para heróis e heroínas” (Costa, 1995, p. 31)<sup>221</sup>. Embora, desde essa altura, tenha havido um domínio da narrativa na forma hegemónica de fazer cinema, as *atracções* surgiram igualmente em determinadas formas cinematográficas, como os musicais, certas sequências de acção mais prolongadas, e, sobretudo, em filmes experimentais de *avant-garde* (Costa, 1995).

Os dispositivos visuais do século XIX, bem como certas configurações digitais contemporâneas, emergiram em períodos marcados por profundas transformações tecnológicas. Se o cinema construiu as suas particularidades tendo em conta outras tecnologias anteriores de representação (Hansen, 1995), o retorno contemporâneo às

---

<sup>220</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “the purely visual pleasures of cinema lose their autonomy and become suppressed by the organising structures and increasing linearity of film narrative. (...) The development of plot, parallel editing and matching action both demanded and created a more efficient narrative structure” (Costello, 2015, p. 61).

<sup>221</sup> Por outro lado, o florescimento e a hegemonia comercial das salas de cinema denominadas por *nickelodeons* (cujo nome deriva do facto das sessões custarem uma moeda de níquel) nos Estados Unidos da América progrediu paralelamente ao desenvolvimento do filme narrativo de estúdio. A evolução dos dois iria contribuir em parte para a construção da indústria cinematográfica norte-americana (Sopocy, 1979).

*atracções* tem como expressão significativa um encontro com novas formas filmicas digitais, como por exemplo o YouTube, uma plataforma online de partilha livre de vídeos que, em parte, também alicia a atenção do espectador por um estímulo à sua curiosidade visual: “os cliques confrontam os espectadores com momentos de novidade, curiosidade, sensacionalismo ou choque, e convidam-nos a parar e a olhar” (Costello, 2015, p. 215)<sup>222</sup>. Além da duração breve dos vídeos<sup>223</sup>, as semelhanças desta plataforma com o *cinema das atracções* sucede sobretudo pela forma como compromete o espectador num modo de visionamento não linear.

#### 1.4. Uma Ciência-Ficção: a Magia e o Cinema

Thomas Elsaesser (2016) considera que parte deste regresso aos inícios do cinema incide sobre uma imagética visual mágica. A *imagem* partilha uma ascendência etimológica com a palavra *magia*, que deriva do persa antigo *magus* ou *magush*, que designa “um sábio ou sacerdote que interpreta sonhos”<sup>224</sup>. A magia exprime portanto diferentes sentidos, que vão dos rituais mágicos que agem sobre a natureza por meio de fórmulas ou ritos; à prática do ilusionismo que faz aparecer e desaparecer objectos através de truques; ou, às ideias de fascinação e de encanto. A este propósito, Marcel Mauss e Henri Hubert (2002) declaram que em todos estes usos da palavra *magia* se relevam duas ideias principais: a da acção, da efectividade, de se produzir uma transformação no estado do mundo ou no estado mental; e, algo extraordinário, fantástico, que exerce fascínio. Os autores referem-se assim à magia como a *arte do fazer*, articulando-a a uma condição imagética, visto que consegue substituir a realidade por imagens (Mauss & Hubert, 2002). Desta forma, ao ser realizada numa dinâmica que vacila entre visibilidades e invisibilidades, a magia encontra-se como condição inerente da imagem, visto que as duas apresentam algo que está ausente, e, é, justamente, nisso que “reside a magia da imagem, de qualquer

---

<sup>222</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “clips confront viewers with moments of novelty, curiosity, sensationalism or shock, and invite them to stop and stare” (Costello, 2015, p. 215).

<sup>223</sup> No caso dos filmes do cinematógrafo, a duração era limitada ao tamanho do rolo fílmico.

<sup>224</sup> Ver: <https://www.scielo.br/j/mana/a/jGbgpVMwvRTfyvVSXV4Vqmt/?format=pdf&lang=pt>



imagem, na contradição que caracteriza todas as imagens: elas tornam visível uma ausência transformando-a numa nova espécie de presença” (Fernandes Dias, 2016).

O teatro mágico, que se propagou no final do século XIX, desenvolveu-se através de métodos ilusionistas de transformação e de metamorfose. No mesmo período histórico, esta prática da magia vinculou-se a espetáculos como a fantasmagoria que, tal como veremos posteriormente, inscrevia aquela que era a maior tendência da arte do século XIX: “o triunfo da ilusão” (Gunning, 2003, p. 73). Estas demonstrações populares de magia resultavam da convergência de um conjunto de associações entre a ciência, as superstições antigas e a atracção moderna pelo espiritismo e exotismo que, juntamente com o cinema, vieram a redefinir a visão do espectador e a produção de imagens virtuais (Gunning, 2012). Neste sentido, a magia teve como configuração mais expressiva o cruzamento entre este teatro mágico e o cinema que, no final do século XIX, ocorreu em duas fases distintas:

“A primeira fase (...) foi representada pelas primeiras apresentações cinematográficas de Trewey, Devant, Méliès, Hertz e outros, quando as próprias imagens eram a magia. Ironicamente, a maioria dos seus curtos elementos eram fragmentos da realidade – pessoas a sair de uma fábrica, uma multidão na ponte de Westminster, um bebé a ser alimentado, um comboio a entrar numa estação. Mas as sequências foram prontamente aceites como mágicas, como ilusões de óptica – coisas que apareciam numa parede, mas que não deviam estar ali. (...) Na etapa seguinte, a magia entrou no próprio filme na pessoa do mágico” (Barnouw, 1981, p. 87)<sup>225</sup>.

Por outro lado, a exploração das competências mágicas da tecnologia fílmica deu origem aos *filmes de truques* (“trick films”)<sup>226</sup> que empregavam a maquinaria

---

<sup>225</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “The first stage (...) was represented by the first film presentations of Trewey, Devant, Méliès, Hertz, and others, when the images themselves were the magic. Ironically, most of the short items were actuality bits – people leaving a factory, a crowd at Westminster Bridge, a baby being fed, a train entering a station. But the sequences were readily accepted as magic, as optical illusions – things appearing on a wall that had no business being there. (...) In the next stage, magic entered the film itself in the person of the magician” (Barnouw, 1981, p. 87).

<sup>226</sup> Os filmes de truques – ou de trucagens – nasceram a partir de uma técnica de filmagem em que o operador da câmara pára de rodar a manivela do obturador e, nesse momento, o elemento

cinematográfica na realização de uma série de manipulações visuais. Partindo desta dialéctica entre presença e ausência, Jean Mitry (1986) afirma que a imagem filmica tem uma afinidade com a imagem mental, ao serem ambas a representação de uma realidade passada, e, portanto, ausente, mesmo quando fixas e perceptíveis através de um suporte: “a imagem não aparece como "objecto", mas como "ausência de realidade". Não tem conteúdo sensível e não é expressão de um conteúdo sensível. (...) A imagem é irreal, insubstancial. Não é a presença de algo, mas de um "parecer", de um imaginário. Digamos que é uma "forma"” (Mitry, 1986, p. 126)<sup>227</sup>. A este propósito, Edgar Morin (1970) sublinha a condição tautócrona do cinema enquanto forma simultânea de técnica e magia face a um mundo moderno marcado pelo triunfo do cientificismo. Para o autor, o cinema resgata portanto uma “visão primitiva do mundo” que “apela, permite, tolera e inscreve o fantástico no real” (Morin, 1970, p. 186), operando sobre uma razão desligada do mundo para se conectar a uma razão mágica, mitificada e fantástica, em que fenómenos como o ritmo da montagem, as elipses, o enquadramento ou os planos têm uma espécie de "qualidade para-onírica" (Morin, 1970).

Deste modo, o “realismo sonhado” (Comolli, 2008) que molda intrinsecamente o cinema está amparado num fluxo de afinidades entre equívocos, ilusões, alucinações e estados emocionais (Berton, 2015). A estruturação da técnica ilusória do ilusionismo dentro da estrutura ilusória do cinema conduziu assim ao advento de uma nova era virtual de imagens, em que “este novo entrelaçamento do visível com o invisível inaugurou a era moderna das imagens virtuais das quais depende o meio das imagens em movimento, do cinema primitivo às imagens digitais

---

filmado é trocado por outro. Sem alterar a posição da câmara, esse elemento é novamente filmado, resultando numa substituição instantânea, por vezes assinalado pelo uso de fumo ou explosões. Existem porém outras variações técnicas de filmes de truques como a acção de rebobinar o filme (sem o expor à luz) e filmar novamente o elemento, que surge assim sobreposto à imagem filmada anteriormente, ou, uma técnica de registo da imagem uma a uma, até à formação de uma sequência, que posteriormente foi denominado por filmagem frame by frame e stop-motion.

<sup>227</sup> Tradução original pela autora do original em espanhol: “la imagen no aparece como “objeto” sino como “ausencia de realidad”. No tiene contenido sensible y no es la expresión de un contenido sensible. (...) La imagen es irreal, insustancial. No es la presencia de algo sino de un “parecer”, de un imaginario. Digamos que es una “forma”” (Mitry, 1986, p. 126).

contemporâneas” (Gunning, 2012, p. 53)<sup>228</sup>. Existe portanto um vínculo intrínseco entre o cinema, a magia, o imaginário e a técnica que se encontram “não apenas como negativos, mas como fermentos mútuos”, algo perceptível nas “velhas civilizações e populações primitivas dos cinco continentes, [em que] a difusão do cinematógrafo passou, efectivamente, por um fenómeno de magia” (Morin, 1970, p. 38).

## **2. Presença, Apresentação e Representação: Atavismos Cinematográficos na Arte Contemporânea**

### **2.1. O Cinema das Atracções em *Papagaio* de João Maria Gusmão e Pedro Paiva**

#### **2.1.1. A Narrativa por Vir: Mostração, Presença e Auto-Reflexividade**

A visão sobre a superfície branca de uma parede marcava a entrada na exposição *Papagaio* (Hangar Biocca, curadoria de Vicente Todolí, Milão, 2014) de João Maria Gusmão e Pedro Paiva (**fig. 27**). Esta introdução conduzia portanto a um embate imprevisível com a materialidade vazia da superfície (e não com a imagem projectada no seu lado inverso), anunciando portanto que “tudo no seu trabalho pode ser interpretado como uma inversão das convenções que governam a maneira como normalmente percebemos e interpretamos a realidade” (Aspesi, 2014, p. 34)<sup>229</sup>. Esta exposição de Gusmão e Paiva parecia portanto reflectir sobre o reverso e o anverso da imagem – isto é, sobre diversas dimensões que podem conviver numa mesma imagem.

A propósito do conceito de anacronismo, Jacques Rancière (2011) declara que existe história na medida em que os sujeitos não se *assemelham* ao seu tempo, actuando antes em rompimento com ele; mas essa ruptura “só é possível pela possibilidade de conectar essa linha de temporalidade com outras, pela multiplicidade de linhas de temporalidade presentes em “um” tempo” (Rancière, 2011, p. 47). Esta ordem de ruptura e dissonância temporal liga-se inerentemente à empregabilidade de

---

<sup>228</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “this new intertwining of the visible with the invisible inaugurated the modern era of virtual images on which the medium of moving images, from early cinema to contemporary digital images depends” (Gunning, 2012, p. 53).

<sup>229</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “everything in their work can be interpreted as a reversal of the conventions that govern the way we normally perceive and interpret reality” (Aspesi, 2014, p. 34).

elementos do *cinema das atracções* ao presente, uma vez que “a sua verdadeira atracção consiste na sua aplicabilidade a outros períodos da história do cinema, a outras práticas semelhantes que vão além do cinema primitivo (e mesmo além do cinema)” (Strauven, 2006, p. 20)<sup>230</sup>. Ao operarem sobre determinadas particularidades pertencentes a dispositivos do século XIX e do cinema das atracções, as obras de Gusmão e Paiva são paradigmáticas desta concepção anacrónica que se encontra aqui *além do cinema*. Concretizando um estímulo directo ao fascínio do espectador “não pelo real, mas pela imagem do real” (Morin, 1980, p. 14), os filmes mudos de curta duração da dupla convocavam a magia latente das imagens, particularmente dessas primeiras imagens do cinema.



**Fig. 27 – João Maria Gusmão e Pedro Paiva, vistas da exposição ‘Papagaio’ (2014), HangarBicocca, Milão, Itália. Curadoria de Vicente Todolí. Créditos fotográficos: Agostino Osio.**

A área central do espaço expositivo em *Papagaio* era composta por um conjunto de filmes em 16 mm (cor, sem som), com durações entre os 2 a 10 minutos,

---

<sup>230</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “its real attraction consist of its applicability to other periods of film history, to other similar practices beyond early cinema (and even beyond cinema)” (Strauven, 2006, p. 20).

e que apareciam e desapareciam a distintas velocidade e alternadamente nas paredes da sala (**fig. 28**). As obras relacionavam diferentes formações geométricas com elementos naturais como a água ou a luz, contrapondo assim a forma simétrica artificial da geometria à assimetria quase congénita da natureza, pelo intermédio de exercícios que tentavam capturar algo inerentemente transitório e instável. O filme *Experiment on the Effluvium* (2009) exibia círculos concêntricos semelhantes a pequenas crateras criadas pelo impacto de pedras na superfície da água; em *A Day Without Filming* (2014), o pára-brisas de um carro transformava-se num quadro através do qual, por meio de um espelho retrovisor, se formava uma segunda imagem em movimento; e, em *Heat Ray* (2010), a superfície de uma tela branca era pontuada por reflexos geométricos em movimento, tratando-se de uma reflexão sobre “a interacção entre ecrã, representação pictórica e realidade, visão de mundo e mundo real na sua crua intransigência, uma espécie de meta-descrição da representação” (Aspesi, 2014, p. 39)<sup>231232</sup>.

O grupo seguinte de filmes, com as mesmas características do anterior, apresentavam imagens que convocavam uma relação tensionada entre a ficção e a realidade, o humano e a natureza. Este conjunto de obras incluía o filme *Eye Eclipse* (2007), um exercício de analogia entre o olho humano, o ovo e a lua, que procurava caricatamente reproduzir um eclipse lunar através de um ovo suspenso por um pedaço de cordel; o conjunto de desenhos *First Abissological Drawings* (2007), feitos a giz em tábuas de madeira, que representava esquemas teóricos relacionados com os conceitos de movimento e potência; o filme *Falling Trees* (2014) que revelava a parte interna de uma árvore, através da acção de uma serra eléctrica, para depois abrir o campo da imagem até mostrar um grupo de madeireiros num ambiente natural exuberante; e, por fim, o filme *The Soup* (2009) que exibia um grupo de macacos a tentar comer batatas retiradas de uma panela com água a ferver, o que gerava uma situação perturbadora e cómica, que incitava a questionamentos sobre os padrões preconcebidos envolvidos nas relações entre humanos e animais.

---

<sup>231</sup> Texto escrito por Lucia Aspesi (2014) na folha-de-sala da exposição Papagaio.

<sup>232</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “on the interaction between the screen, pictorial representation and reality, worldview and the actual world in its raw intransigence, a sort of meta-description of representation” (Aspesi, 2014, p. 39).



**Fig. 28 – João Maria Gusmão e Pedro Paiva, vistas da exposição ‘Papagaio’ (2014), HangarBicocca, Milão, Itália. Curadoria de Vicente Todolí. Créditos fotográficos: Agostino Osio.**

A maioria destes filmes comungavam uma temporalidade que, tal como no cinema das atracções, era formada por uma irrupção experimentada no *tempo presente* da sua apresentação: “a atracção oferece um choque de pura presença, solicitando surpresa, espanto ou pura curiosidade em vez de seguir os enigmas dos quais depende a narrativa” (Gunning, 1999, p. 81)<sup>233</sup>. Estas obras de Gusmão e Paiva inscreviam assim o modelo de suspense do cinema das atracções, que era distinto daquele praticado pela temporalidade da narrativa clássica, na medida em que o foco era “menos *como* um evento se desenvolverá do que *quando* ocorrerá um evento” (Gunning, 1999, p. 77)<sup>234</sup>. Estas disparidades entre a temporalidade narrativa e a temporalidade das atracções foram tematizadas por Tom Gunning no texto *Now You See It, Now You Don’t* (1999), onde este afirma que a temporalidade da narrativa se

<sup>233</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “the attraction offers a jolt of pure presence, soliciting surprise, astonishment, or pure curiosity instead of following the enigmas on which narrative depends” (Gunning, 1999, p. 81).

<sup>234</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “less with how an event will develop than with when an event will occur” (Gunning, 1999, p. 77).

constrói numa progressão linear, feita de momentos sucessivos configurados numa trajectória homogénea, que progride numa acção de causa-efeito (Gunning, 1999, p. 76). Já a temporalidade das atracções é produzida por uma alternância entre presença e ausência. Deste modo, a temporalidade da narrativa faz-se na progressão de um *agora* para um *depois* (e o suspense vem de *como* o evento acontecerá), enquanto a temporalidade das atracções realiza-se na sucessão de um *agora* para um outro *agora*, limitada ao “tempo presente puro da sua aparência” (Gunning, 1999, p. 77)<sup>235</sup>.

Assim como sucedia nos filmes do cinematógrafo, as obras de Gusmão e Paiva exibem frequentemente uma acção na sua totalidade, a partir de uma perspectiva frontal e fixa, com a duração de um a três minutos. Toda a acção está comprometida com um único ponto-de-vista ininterrupto e insubordinado à montagem. Trata-se de um plano que está sempre num *presente contínuo*, de uma *acção presentificada*. A duração breve dos filmes invoca igualmente a concisão dos primeiros filmes do cinema, que era imposta pelas limitações técnicas dos aparelhos, e que hoje – embora motivada por razões diferentes<sup>236</sup> – parece ressurgir nas obras filmicas: “a actual predilecção pelo curto, conciso, recortado e contraído na narração fílmica através de um desvio para os primeiros filmes” (Mayer, 2016, p. 618)<sup>237</sup>.

Por outro lado, esta conceptualização temporal alinha-se a uma ordem semelhante à *mostração* dos primeiros filmes que Philippe Dubois (2012) afirma estar presente em certas obras produzidas em vídeo que produzem uma acção voltada directa e explicitamente para o espectador, opondo-se aos subterfúgios narrativos do cinema convencional, para existirem mais como imagens de *presença* do que imagens

---

<sup>235</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “pure present tense of its appearance” (Gunning, 1999, p. 77).

<sup>236</sup> A duração reduzida dos vídeos em plataformas como o YouTube ou o Vimeo pode ser relacionada com o estímulo a uma navegação múltipla e rápida, que apela a imagens que devem ser atraídas em poucos segundos, tendo em conta a diversidade e o número elevado de filmes disponíveis nas plataformas digitais, bem como a facilidade de acesso a eles.

<sup>237</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “the current predilection for the short, concise, clipped, and contracted in filmic narration by way of a detour into early film” (Mayer, 2016, p. 618).

de *representação*<sup>238</sup>. No entanto, se os primeiros filmes pretendiam apenas produzir *atrações*, no contexto do vídeo estas servem de veículo a um conceito explorado pela obra. Aliando esta qualidade de *presença* à utilização de filmes analógicos, à ausência de som e à desaceleração do ritmo das imagens, as obras de Gusmão e Paiva resistem às afinidades com a realidade para instigarem espanto, comicidade ou exotismo, levando o espectador a retornar “a esse sentimento de admiração que os espectadores dos primeiros filmes devem ter sentido enquanto observavam o mundo a desenrolar-se diante deles no escuro. A olhar para o mundo como se fosse a primeira vez” (Searle, 2015)<sup>239240</sup>.

A maioria das obras filmicas da dupla de artistas envolve-se neste princípio de *presença*, e, por conseguinte, num igual regime de *mostração*: a temporalidade dos filmes é experienciada como um presente dilatado, que se dobra sobre si mesmo, atraindo o espectador ao simples *acto de ver*. As obras de Gusmão e Paiva circunscrevem ainda um outro *presente contínuo* ao serem apresentadas em *loop*. Esta estrutura circular potencia uma experiência de visualização auto-reflexiva em que “cada elemento no filme está antes e depois de qualquer outro elemento. Essa temporalidade literalmente corta o tempo da causa e efeito” (Costello, 2015, p. 15)<sup>241</sup>.

Dando continuidade à problematização da narratividade, Philippe Dubois (2017) afirma que o advento das instalações de arte contemporânea é sincrónico de um discurso acerca do fim das narrativas:

---

<sup>238</sup> A este propósito, Philippe Dubois (2012) dá como exemplo as obras *Centers* (1971) de Vito Acconti, *Global Groove* (1973) de Nam June Paik, *Reflecting Pool* (1979) de Bill Viola e *Three Transitions* (1973) de Peter Campus.

<sup>239</sup> Embora cumpra constatar que o reconhecimento que “we are, today, somehow still “the same” as those first spectators “reveals itself to be different” – and this, too, in an uncanny and dramatic peripeteia or reversal of expectations and perspective” (Sobchack, 2006, p. 340).

<sup>240</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “to that sense of wonder that spectators of early film must have felt as they watched the world unfold before them in the dark. Look at the world as if it were the first time” (Searle, 2015)

<sup>241</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “every element in the film is both before and after every other element. This temporality literally cuts up the time of cause and effect” (Costello, 2015, p. 15).



“Lyotard escreveu isso no fim dos anos 1970, começo dos anos 1980. As instalações estavam começando. Então, tudo isso está ligado, o fim da narrativa e a explosão da narratividade. Mas será que isso quer dizer o fim da narratividade? Isso é questionável, pois sempre tem narratividade. A partir do momento em que colocamos duas imagens, lado a lado, tem narratividade ou dentro de uma só imagem. (...) Mais do que o fim, acho que há uma evolução para formas novas de narratividade, o que aprendemos a chamar de narratividade aberta” (Dubois, 2017, p. 276)<sup>242</sup>.

Tensionadas entre a narração e o acto de mostrar, as obras de Gusmão e Paiva podem ser assimiladas no interior desta *narratividade aberta*, que tanto inscreve uma *meta-narrativa* que se vira sobre si mesma para interrogar os mecanismos da sua produção, como uma *narrativa por vir* (“coming narrative”) (Royoux, 2007), onde o significado não está no final da narrativa, mas existe durante ela, num processo de *devir*, de *vir a ser*.

Além desta qualidade temporal, Jacques Aumont (2009) fala da existência de uma narrativa de índole espacial. O autor dá como exemplo determinadas acções espaciais que necessitam de tempo, como a exploração de uma gruta ou a deambulação por um espaço arquitectónico, onde o acontecimento resultante é de natureza espacial, uma vez que se baseia numa deslocação física do corpo:

”um acontecimento pode ter uma dimensão espacial (...) se a sua percepção supõe a apreensão de um conjunto, como sucede em certas formas filmicas que insistem mais na espacialidade do que na temporalidade. (...) Inversamente, o espaço é um receptáculo potencial de acontecimentos” (Aumont, 2009, pp. 190-191).

---

<sup>242</sup> A meta-narrativa é um termo literário e filosófico que designa uma narrativa contida dentro ou além da própria narrativa. Este conceito auferiu proeminência no final do século XX através de Jean-François Lyotard (1989), que considerava que se estabeleceria o final das grandes narrativas (o Iluminismo, o Idealismo e o Marxismo) com o fim de certas estruturas fechadas e programadas: “um momento em que se pensou que havia uma explosão da narratividade, que a narrativa não era mais uma história presa a um começo, meio e fim com personagens. Tinha essa ideia de que a narrativa deveria se abrir a outras formas diferentes da estrutura clássica” (Dubois, 2017, p. 275).

A exposição *Papagaio* foi projectada para incentivar movimentos fluídos e divagatórios entre os filmes contrariando a experiência de visionamento de uma obra de cada vez. De acordo com o curador Vicente Todolí, o espaço da galeria transformou-se numa única instalação fílmica. A projecção dos filmes na exposição era assim experimentada como um acontecimento no espaço, associado à relação que o corpo do espectador estabelecia com a materialidade e o funcionamento dos dispositivos, tal como sucedia “nos primeiros momentos da história do cinema, [onde] é a tecnologia que proporciona o interesse imediato: o que se promove e vende é a experiência da máquina, do aparelho” (Heath, 1981, p. 221)<sup>243</sup>. Neste sentido, as obras de Gusmão e Paiva detêm uma qualidade heurística, que pressupõe uma ordem simultaneamente *transitiva* (ao representarem algo) e *intransitiva* (ao mostrarem-se a apresentar algo). Esta extensão auto-reflexiva é circularmente representada entre um *tornar presente* ou *pôr em presença*, que também alicerça as primeiras experiências cinematográficas:

“antes que a profundidade de campo e a retórica da montagem imponham os seus ditames realistas, o cinema não procurou inventar mundos, mas sim criar aparições – corpos retirados do pano de fundo estático para revelar, na animação das imagens, o exercício de forças animistas” (Michaud, 2016b, p. 54)<sup>244</sup>.

Tal como acontecia nas práticas do cinema das atracções, onde a atenção do espectador era em parte direccionada para o funcionamento dos dispositivos fílmicos, os mecanismos físicos de projecção tornavam-se aqui um *evento*, que enfatizava a materialidade dos aparelhos e dos filmes em 16 mm e 35 mm. Neste sentido, esta dimensão intrinsecamente espacializada da exposição tem correspondências com certas características instalativas do cinema das atracções, uma vez que este não impunha um visionamento unidireccional, mas uma especificidade na localização e na performatividade (Verhoeff, 2012).

---

<sup>243</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “in the first moments of the history of cinema, [where] it is the technology which provides the immediate interest: what is promoted and sold is the experience of the machine, the apparatus” (Heath, 1981, p. 221).

<sup>244</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “before depth of field and the rhetoric of montage imposed their realistic dictates, the cinema did not seek to invent worlds but rather to create apparitions – bodies removed from the static backdrop in order to reveal, in the animation of images, the exercise of animist forces” (Michaud, 2016b, p. 54).

O plano de imagem mais comum no cinematógrafo era o *tableau* ou o *quadro teatral*: este ponto de vista frontal, e, geralmente fixo, tinha um enquadramento semelhante ao da *mise-en-scène* de um palco filmado a partir da linha do proscénio. Esta unidade e autonomia do plano distingue-se da convenção que se viria a suceder no cinema clássico, uma vez que o plano passa a ser integrado num conjunto de outros planos colocados numa continuidade narrativa espaço-temporal. O cinema clássico veio também instaurar uma separação entre o ecrã e o espectador que não existia no cinema das atracções, e que também não ocorre hoje com o cinema digital que quebrou “o filme-exibido-no-cinema a partir das suas múltiplas remediações em vídeo, DVD ou retransmissão de televisão. (...) A divisão entre ecrã e público no cinema clássico de Hollywood dá lugar a um continuum entre o artefacto digital e a interacção espectador/usuário” (Grusin, 2007, p. 76)<sup>245</sup>. Neste sentido, a passagem do cinema das atracções ao cinema clássico impôs uma divergência essencial no que concerne à implicação do espectador, pois se os filmes do cinematógrafo o mantinham a um distanciamento semelhante àquele que sucede no teatro; inversamente, o cinema clássico desenvolveu cenários e mecanismos técnicos (como a profundidade de campo, a iluminação ou os movimentos de câmara) que colocaram o espectador no interior da ilusão da cena: “A viragem do cinema para a “narrativa” aparece, assim, como consequência, e não como causa, da transformação do público em espectadores isolados, vinculados à representação pelo espectáculo de ver o espaço e o tempo como variáveis de outra lógica que talvez identifiquemos, de forma muito simples, com a narrativa.” (Elsaesser, 2018)<sup>246</sup>.

Jean-Louis Comolli (1998) afirma que é necessário retornar à forma teatral do século XIX para compreender verdadeiramente a invenção do espectador cinematográfico clássico. O autor considera que os binóculos permitiram aos

---

<sup>245</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “the film-screened-in-theater from its multiple remediations in videotape, DVD, or television rebroadcasting. (...) The divide between screen and audience in classical Hollywood cinema gives way to a continuum between the digital artifact and the viewer’s/user’s interaction” (Grusin, 2007, p. 76).

<sup>246</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “The cinema’s turn to ‘narrative’ appears thus as the consequence, rather than as the cause of turning audiences into isolated spectators, bound to the representation by the spectacle of seeing space and time as variables of another logic which we perhaps too unproblematically identify with narrative” (Elsaesser, 2018).

espectadores de teatro intervirem e fragmentarem o plano único teatral, uma acção que foi retomada no cinema (embora não voluntariamente pelo espectador) através das evoluções técnicas da montagem e da composição da cena:

“O cinematógrafo, o de Lumière, também começava com esse plano único e fixo, que o espectador não parava de explorar. Mas não tinha os binóculos à sua disposição, a não ser se pensasse que estes tinham sido integrados no próprio olhar que esquadrihava o ecrã, o que não é absurdo. (...) Ao inventar o corte do filme, o cineasta confiscou a actividade do espectador de teatro. O realizador de cinema tomou o lugar do espectador de teatro. O seu lugar e os seus poderes. Toda a história do cinema, a partir de então, consistiu em encontrar meios para reactivar a presença do espectador, devolver-lhe seu poder” (Comolli, 1998, pp. 9-10)<sup>247</sup>.

Ao retirarem o ecrã do arco do proscénio, os filmes de Gusmão e Paiva parecem convocar as tensões envolvidas nesta citação de Comolli: ao mesmo tempo que resgatam os planos fixos do cinematógrafo, adicionando-lhes a deambulação do espectador, o que estimula o advento de diversos pontos de vista, tal como em parte sucedia de outra forma com os binóculos teatrais.

### **2.1.2. Da Magia Etnográfica à Magia Ilusionista**

Os filmes de João Maria Gusmão e Pedro Paiva interpelam determinadas formas de devaneio e fantasia que versam as primeiras apresentações do cinematógrafo, onde “criaturas evanescentes e intangíveis aparecem e desaparecem, escapando às leis da racionalidade e oferecendo acesso à infinidade do mundo visível

---

<sup>247</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “Le cinématographe, celui de Lumière, a commencé, lui aussi, avec ce plan unique, fixe, que le spectateur n'en finissait pas d'explorer. Mais il n'avait pas à sa disposition les jumelles, sauf à penser qu'elles avaient été intégrées au regard même qui scrutait l'écran, ce qui n'est pas absurde. (...) En inventant le découpage du film, le cinéaste a confisqué l'activité du spectateur de théâtre. Le réalisateur de cinéma *a pris la place* du spectateur de théâtre. Sa place et ses pouvoirs. Toute l'histoire du cinéma, par la suite, a consisté à trouver les moyens de réactiver la présence du spectateur, de lui rendre son pouvoir” (Comolli, 1998, pp. 9-10).

e invisível” (Crary, 2001, p. 278)<sup>248</sup>. As obras desta dupla de artistas recriam portanto um universo mágico onde reina “a acção à distância, a ubiquidade, a presença-ausência, a metamorfose” (Morin, 1970, p. 195) ao relevarem determinados paradoxos envolvidos na percepção da realidade, e, ao operarem a partir de reversões, ancestralismos e ocultismos. Se no cinema “a magia induz a máquina, que induz a magia” (Comolli, 2008, pp. 91-92), as obras de Gusmão e Paiva enfatizam este carácter mágico da experiência cinematográfica, onde as associações com o maravilhoso e o espanto convocam os primeiros filmes do cinematógrafo, em que “cada gesto, expressão, movimento do vento ou da água é tocado pelo mistério” (Mulvey, 2006, p. 36)<sup>249</sup>.

Como vimos, o cinema foi operado primitivamente através de um impulso científico constituído por um subsolo de fantasia: “os fanáticos, os maníacos, os pioneiros desinteressados, capazes, como Bernard Palissy, de pegar fogo aos móveis em troca de alguns segundos de imagens tremidas, não são industriais nem homens da ciências, mas possesores da sua imaginação” (Bazin apud. Morin, 1970, p. 16). O impacto que estes desenvolvimentos tiveram na imaginação colectiva deveu-se em parte ao facto de visibilizarem certas forças “que existiam, até então invisíveis, dentro do mundo natural” (Mulvey, 2006, p. 43)<sup>250</sup>. Neste contexto, houve um movimento cinematográfico expressivo por volta dos anos 1920 – influenciado pelos ideais de vanguarda do expressionismo, do dadaísmo, do surrealismo ou da montagem soviética –, que envolveu teóricos e cineastas como Élie Faure, Ricciotto Canudo, Jean Epstein, Germaine Dulac, Marcel L'Herbier, Abel Gance, Fernand Léger, Dimitri Kirsanov, René Clair, Henri Chomette ou Louis Delluc, que se interessaram justamente por esta qualidade desveladora (e simultaneamente racional e transcendental) da arte cinematográfica:

---

<sup>248</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “evanescent and intangible creatures appear and disappear, escaping the laws of rationality and offering access to the infinity of the visible and invisible world” (Crary, 2001, p. 278).

<sup>249</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “every gesture, expression, movement of wind or water is touched with mystery” (Mulvey, 2006, p. 36).

<sup>250</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “that existed, hitherto invisible, within the natural world” (Mulvey, 2006, p. 43).

“Quando Germaine Dulac compara o cinema a “um olho bem aberto sobre a vida, mais poderoso que o nosso próprio olho e que vê o que nós não vemos”, ela segue Canudo, que define o cinema como a “arte de expressar o invisível através do visível,” ou Abel Gance, que acredita que o cinema é capaz de “traduzir o mundo invisível através do mundo visível”. Essa propriedade do meio cinematográfico, essa possibilidade de ver o mundo e os seus objectos com uma agudeza sobre-humana é uma das várias noções que muitos críticos e teóricos descreveram como fotogenia” (Guido, 2012, p. 145)<sup>251</sup>.

Manifestando-se num questionamento sobre o conhecimento empírico e a metafísica existencial, as obras de Gusmão e Paiva partem de fenómenos indiscerníveis para tratarem os domínios da ciência, da mitologia, do misticismo ou do ilusionismo, retomando assim uma tradição intelectual que, durante o século XIX, desconfiou do domínio da ciência. Por outro lado, os seus filmes insistem numa ideia xamânica que apela à própria significação desta palavra que, derivada do *tungus* siberiano, indica “aquele que sabe”, “aquele que vê no escuro”<sup>252</sup> – designando sintomaticamente o contacto com outras dimensões ancestrais e espirituais através de estados de transe e ritualismo. Estas dinâmicas entre o visível e o invisível aproximam o cinema de uma ideia ritualística inscrita no conceito de *cine-transe* de Jean Rouch (1973), para quem o cinema, enquanto arte do duplo, era em si a passagem “do mundo do real ao mundo do imaginário, e a etnografia, ciência dos sistemas de pensamento dos outros é a travessia permanente de um universo conceptual a outro, uma ginástica onde perder o equilíbrio é o menor dos riscos” (Rouch, 1981, p. 31)<sup>253</sup>.

---

<sup>251</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “When Germaine Dulac compares cinema to “an eye wide open upon life, more powerful than our own eye and which sees what we don’t see,” she follows Canudo, who defines film as the “art to express the invisible through the visible,” or Abel Gance, who believes that cinema is able to “translate the invisible world through the visible world.” This property of the cinematic medium, this possibility to see the world and its objects with a superhuman keenness is one of the various notions that many critics and theorists have described as photogénie” (Guido, 2012, p. 145).

<sup>252</sup> Ver: <https://books.openedition.org/editions-cnrs/12726>

<sup>253</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “du monde du réel au monde de l’imaginaire, et l’ethnographie, science des systèmes de la pensée des autres est une traversée

O filme em 16 mm (43', loop, cor, sem som) que dava nome à exposição, *Papagaio* (2014) (**fig. 29**), apresentava um ritual animista, filmado no arquipélago de São Tomé e Príncipe, que se assemelhava a certas cerimónias de vudu de tribos da costa oeste africana. O filme era projectado num pequeno cinema construído no espaço expositivo que se contrapunha à experiência espacializada e instalativa dos restantes filmes da exposição. O filme apresentava um transe colectivo, onde os corpos dos participantes eram possuídos por espíritos que, ao assumirem o controlo da identidade dos dançarinos, obrigavam a que estes morressem simbolicamente para poderem reencarnar numa outra forma. Esta expurgação catártica abrangia assim uma forma cénica semelhante à experiência do ventriloquismo:

“prática outrora atribuída aos oráculos, e mais tarde adoptada pelos ilusionistas, o ventriloquismo nas obras dos artistas torna-se uma representação em parte ontológica, em parte patética, da incapacidade do homem de dar sentido à realidade por meio do *logos* – em outras palavras, por meio da palavra vista como um elemento racional” (Aspesi, 2014, p. 40)<sup>254255</sup>.

---

permanente d'un univers conceptuel à un autre, gymnastique où perdre pied est le moindre des risques" (Rouch, 1981, p. 31).

<sup>254</sup> Textos de Lucia Aspesi (2014) na folha-de-sala da exposição *Papagaio*.

<sup>255</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “an practice once attributed to oracles, and later adopted by illusionists, in the artists’ works ventriloquism becomes a part-ontological, part-pathetic representation of man’s inability to give meaning to reality through logos – in other words, through the word viewed as a rational element” (Aspesi, 2014, p. 40).



**Fig. 29 – João Maria Gusmão e Pedro Paiva, stills do filme *Papagaio* (2014). Produzido por HangarBicocca, Milão. Créditos fotográficos: Agostino Osio.**

Impelidos por esta qualidade intrínseca do transe de *pôr em cena*, os artistas colocaram a câmara nas mãos dos participantes do ritual para que estes captassem as imagens, reproduzindo assim o carácter da *câmara participante* (“caméra participante”) *roucheana*, em que “em vez de usar o zoom, o realizador realmente penetra no seu sujeito, precede ou segue o dançarino, o padre, o artesão, ele não é mais ele mesmo, mas um “olho mecânico” acompanhado por um “ouvido electrónico”” (Rouch, 1979, p. 63)<sup>256</sup>. A câmara integra a acção filmica enquanto gatilho para o próprio transe, na medida em que o cineasta deve filmar como se

<sup>256</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “au lieu d’utiliser le zoom, le cameraman réalisateur pénètre réellement dans son sujet, précède ou suit le danseur, le prêtre, l’artisan, il n’est plus lui-même mais un “œil mécanique” accompagné d’une “oreille électronique”” (Rouch, 1979, p. 63).



estivesse em estado de exaltação para que o efeito filmico se aproxime do efeito ritualístico (Rouch, 1978).

A exibição do filme *Papagaio* numa *situação cinema* (Mauerhofer, 1983, p. 373) conduziu a que, tal como nos seus rituais transitivos de possessão, a obra transportasse os espectadores para um outro mundo interiorizado numa subjectividade alucinatória. A qualidade onírica da projecção fílmica é frequentemente convocada num discurso que assume a hipnose enquanto metáfora do dispositivo cinematográfico, ao colocar o seu espectador numa posição análoga à da pessoa hipnotizada que, despojada momentaneamente do seu consciente, submerge num estado de submotricidade propício ao transe. Enquanto estado alterado de consciência próximo do arcaico, do irreal e do atemporal, Raymond Bellour (1995) considera que a hipnose não cessou de emergir em numerosos discursos críticos sobre o cinema que constatarem a existência de uma sincronia entre o advento do cinema e o nascimento da psicanálise: “é no mesmo ano, em 1895, que os irmãos Lumière inventam o cinematógrafo e que Freud publica os seus *Estudos sobre a histeria* (e escreve o *Projeto para uma psicologia científica*). (...) pode-se da mesma forma dizer que a psicanálise e o cinema surgem como uma resposta gémea à enorme pressão exercida pela hipnose durante todo o século XIX” (Bellour, 1995, p. 12). Além da coincidência no nascimento, o cinema sob o signo da hipnose ocorre tanto ao nível do *dispositivo*, no qual a imagem exerce um poder fascinatório sobre o público levando-o a uma forma de alucinação, como ao nível da *representação*, quando o filme representa personagens dominadas por estados subjectivos alterados, como o sonambulismo ou o histerismo (Berton, 2009).

De acordo com Sigmund Freud, a relação do sujeito com o mundo exterior está subordinada à sua capacidade de diferenciação entre percepções e representações mentais: “a percepção que uma ação pode fazer desaparecer é reconhecida como exterior, como realidade; se a ação não modifica a percepção é porque esta vem do interior do corpo e, portanto, não é real” (Freud apud Machado, 1997, p. 45). Esta diferença sobrevém através do que Freud denomina por *prova de realidade*, na qual um simples movimento define se uma imagem é real ou fabricada pelo aparelho psíquico. Contudo, no contexto da experiência cinematográfica basta desviar os olhos do ecrã para que o espectador possa “livrar-se da hipnose olhando para os lados ou mesmo para a fonte de luz que se encontra às suas costas” (Machado, 1997, p. 46).

Não obstante, ao assumir o património relacional e inter-subjectivo da experiência emocional moderna, a hipnose fortaleceu a interpretação do cinema como tecnologia que torna visível o que está oculto: “é possível ver como os contemporâneos consideravam o “magismo” do cinema – ou seja, o seu infinito potencial técnico, o seu poder evocativo, bem como as suas afinidades com o mundo do invisível e do interior” (Berton, 2015, p. 114)<sup>257</sup>. Mas, embora as imagens filmicas sejam reais perante o espectador, o que é verdadeiramente apreendido na experiência que fazemos delas é um jogo fantasmagórico de luzes e sombras (Machado, 1997). Sob o signo desta condição duplamente objectiva e fantasmática, a exposição *Papagaio* convocava a realidade semi-imaginária do cinema (Morin, 1970, p. 250), combinando experiências quase científicas com estudos sobre a natureza e fenómenos sobrenaturais que desafiam a percepção comum do mundo, e em que “a magia etnológica dos ritos antigos junta-se à magia ilusionista do cinema” (Golsenne, 2011)<sup>258</sup>.

## **2.2. O Movimento nas obras de João Tabarra e João Maria Gusmão e Pedro Paiva**

### **2.2.1. O Movimento-Forma e a Elastização do Tempo**

O filme tem uma qualidade ontológica duracional que apenas se manifesta no decorrer da projecção, uma vez que a sua existência é virtualmente constituída por imagens estáticas. Nas primeiras exhibições do cinematógrafo, em 1895, os irmãos Lumière introduziam as suas sessões com uma fotografia estática no ecrã que, subitamente, se transformava em imagem em movimento pelo accionamento do projector (Chiarini, 2017, p. 109). Esta acção demonstrava que o fundamento estrutural do cinematógrafo era o movimento – um alicerce que não radicava apenas no seu processo maquínico, mas na experiência de um “astonishing moment of movement” (Gunning, 1999, p. 822) sentido pelos primeiros espectadores ao verem

---

<sup>257</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “it is possible to see how contemporaries considered the ‘magism’ of cinema – namely its infinite technical potential, its evocative power, as well as its affinities with the world of the invisible and inner” (Berton, 2015, p. 114).

<sup>258</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “la magie ethnologique des rites anciens rejoint la magie illusionniste du cinéma” (Golsenne, 2011).

um plano fixo transverter em movimento. Neste sentido, embora a sua componente estática tenha sido frequentemente neutralizada pelo fluxo fílmico, o cinema é medulado por um sincronismo entre *movimento* (o *ciné*, *kiné*) e *imobilidade* (o *graphe*, *graphein*, escrita e gravura): “inscrever, gravar, escrever, é pôr em movimento, mesmo com uma mão, o que não é móvel em si; não é menos verdade que gravar o movimento é imobilizá-lo. (...) O cinema nasce sob o duplo signo do movimento e da sua paragem” (Comolli, 2019, p. 9)<sup>259</sup>.

Convocando este signo dúplice que constitui a imagem cinematográfica, diversos artistas trabalham hoje sobre tensões intersticiais entre o fixo e o móvel, agindo frequentemente sobre uma experiência que Vivian Sobchack (2006) designa por *transição invertida para a imobilidade* (“reverse transition to immobility”): processos de visibilidade do movimento que, embora tenham sido fundacionais na experiência do cinema das atracções, ressurgem hoje orientados num sentido contrário – do movimento para a imagem fixa (Sobchack, 2006, pp. 340-341). Se o advento do vídeo analógico na década de 1980 autorizou a paragem e o desalinho do fluxo do filme, o progresso do digital determinou uma nova manipulação visual do tempo, imbricada num corpo fílmico cada vez mais fragmentado e multiplicado, o que tem conduzido a uma corrosão progressiva dos limites entre imagem fixa e móvel: “temos agora a capacidade de apertar um botão para desacelerar ou congelar a imagem em movimento, ou animar uma imagem estática” (Gelder e Westgeest, 2006, p. 7)<sup>260</sup>.

Em todas as projecções fílmicas, o passado é actualizado no presente e continua no futuro. Uma transitoriedade implícita ocorre na imagem cinematográfica que, ao ser apresentada, também se torna imediatamente coisa do passado; sendo, portanto, uma imagem fugaz e infixa. Gilles Deleuze (2009) considera que o conceito de *duração* (*durée*) em Henri Bergson, desenvolvido na obra *A Evolução Criadora* (1907), foi o primeiro a anunciar esta temporalidade complexa do cinema que se

---

<sup>259</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “inscrire, graver, écrire, c’est mettre en mouvement ne serait-ce que d’une main ce qui n’est pas de soi mobile ; il n’est pas moins vrai que graver le mouvement, c’est l’immobiliser. (...) Le cinéma naît sous le double signe du mouvement et de son arrêt” (Comolli, 2019, p. 9).

<sup>260</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “[w]e now have the capacity at the flick of a switch to slow or freeze the moving image, or to animate a still one” (Gelder e Westgeest, 2006, p. 7).

contrapõe à linearidade do tempo mensurável. Ao contrário da fotografia, que representa um momento baseado numa relação indexada com o instante da captura, a imagem em movimento não escapa da duração – do começo e do fim, ou, principalmente, do que se encontra entre eles (Mulvey, 2006, p. 13). Contudo a actual convergência dos media engendrou determinados processos de *adiamento* e *diferimento*, uma vez que a tecnologia digital permite que se visualize o filme de uma forma que evoca a

“presença fantasmagórica do frame individual da celuloide. Tecnicamente, isto é um anacronismo. É apenas devido a uma associação imaginativa com a estrutura arcaica do filme que a materialidade da celuloide vem à mente. Mas o atraso, a associação com o quadro, também pode funcionar como um ‘condutor’ para a materialidade incerta, instável, dilacerada entre a quietude da tira de celuloide e a ilusão do seu movimento, levando a uma reflexão mais aprofundada sobre a representação do tempo” (Mulvey, 2006, p. 26)<sup>261</sup>.

Partindo desta síntese temporal entre movimento e imobilidade, os filmes de Gusmão e Paiva são realizados através de um sistema emaranhado de velocidades diferentes: são filmados em 16 mm (e ocasionalmente em 35 mm), com captação de imagens em alta velocidade, e, depois, projectados em câmara lenta. Ao decompor o movimento, manipulando os seus ritmos, os filmes da dupla sugerem um *diferimento* – tal como na acepção de Derrida, que vimos no capítulo anterior – gerado por uma rede fluída, simultânea e diferida de ordens de velocidades. Embora filmem regularmente com 16 mm<sup>262</sup>, um formato mais recente que aqueles utilizados nos estágios iniciais do cinema, o movimento ultra-perceptivo dos seus filmes parece

---

<sup>261</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “ghostly presence of the individual celluloid frame. Technically this is an anachronism. It is only due to an imaginative association with film’s archaic structure that the materiality of celluloid comes to mind. But the delay, the association with the frame, may also act as a ‘conduit’ to the film’s uncertain, unstable, materiality torn between the stillness of the celluloid strip and the illusion of its movement, leading to further reflection on the representation of time” (Mulvey, 2006, p. 26).

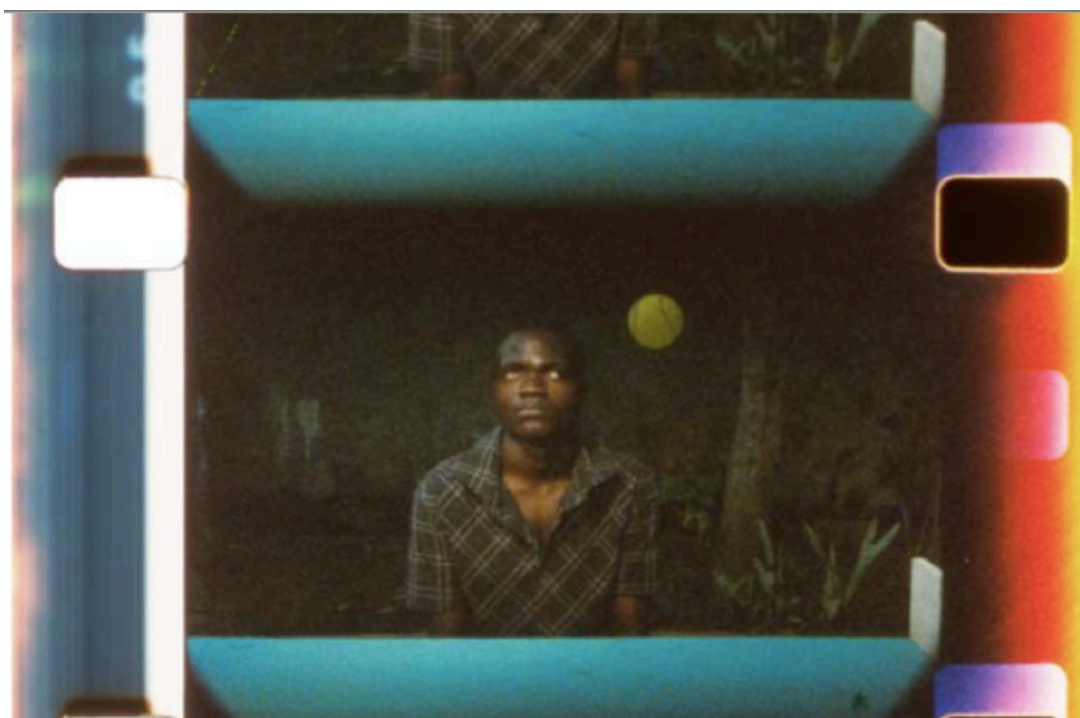
<sup>262</sup> Embora tenha sido inventado apenas por volta de 1923, o formato de 16 mm tornou-se “a standard gauge for gallery filmmaking, and nevertheless having been created within an already established film industrialization, its affiliation with an artisanal mode of production makes it to favor material support for a return to the modest origins of the medium” (Balsom, 2013, p. 82).

reflectir a visão háptica que surgiu com as imagens técnicas, inscrevendo a acepção de Jean Epstein (2012) de que o cinema, através da projecção acelerada, da câmara lenta ou das interpolações possíveis pela montagem, delineia “um mundo onde as durações não reproduzem necessariamente as durações do mundo real – nem em termos de tamanho natural, nem em conexão com a constante transformação desse tamanho” (Epstein, 2012, p. 387)<sup>263</sup>.

O cinema metamorfoseou assim a visão humana, descerrando-lhe novas potencialidades de olhar, e fundando uma amplitude perceptiva ordenada num *inconsciente óptico*: a natureza perante a câmara é distinta daquela percebida pelos olhos, nomeadamente porque permuta o espaço onde o homem age conscientemente por um outro de acção inconsciente (Benjamin, 2012, p. 86). A este propósito o mundo percebido em câmara lenta ganha uma especial expressividade, uma vez que detém uma qualidade inerentemente surrealizante, ao ser manipulado e adulterado por diferentes contracções físicas e temporais. Além de imbuir a imagem de transparência, Epstein (2012) sublinha que a câmara lenta encerra em si um carácter orgânico duracional, revelando certas forças conflituantes do mundo ao dilatar, contrair ou inverter a dimensão vectorial do tempo. Tratam-se portanto de processos criadores de subjectividade, que projectam um outro modo de percepção na própria percepção humana.

---

<sup>263</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “a world where durations do not necessarily reproduce the durations of the real world – neither in terms of natural size nor in connection with the constant transformation of that size” (Epstein, 2012, p. 387).



**Fig. 30 – João Maria Gusmão e Pedro Paiva, stills do filme *Cross Eyed Table Tennis* (2014).  
Produzido por HangarBicocca, Milão. Créditos fotográficos: Agostino Osio.**

As obras de Gusmão e Paiva estabelecem uma correlação directa entre o *movimento* e a *forma* – o movimento cria a forma, e o tempo perde a sua linearidade aparente. Por conseguinte, Epstein afirma que as operações de aceleração ou desaceleração da imagem revelam que o tempo consome o espaço devido à sua celeridade: “Os astrónomos, que rotineiramente calculam distâncias em anos, estão acostumados a essa comutatividade onde o tempo se torna espaço e vice-versa, onde o tempo é absorvido pelo espaço e o espaço pelo tempo, onde o tempo-espaço não existe mais” (Epstein, 2012, p. 403)<sup>264</sup>. Esta translação espácio-temporal produz uma espécie de dimensão simbiótica única, em que o tempo se incorpora no espaço, e o espaço se incorpora no tempo. A este propósito, pode-se convocar *Cross Eyed Table Tennis* (2014) (**fig. 30**), um filme em 16 mm (4’27’’, em loop, cor, sem som), que constituía a exposição *Papagaio*, e que exibia o movimento de uma bola de ténis,

<sup>264</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “Astronomers, who routinely compute distances in years, are accustomed to this commutativity where time becomes space and vice versa, where time is absorbed by space and space by time, where time-space no longer exists” (Epstein, 2012, p. 403).

durante um jogo de pingue-pongue, enquanto era seguida pelo olhar de dois homens afectados por estrabismo. Os planos em câmara lenta evidenciavam a divergência entre o movimento da bola e o movimento do olhar dos homens. Agindo sobre duas formas de descontinuidade – o (des)acompanhamento dos olhos e o movimento retardado da câmara lenta –, este filme reflectia sobre uma percepção ilusória da realidade, convocando caricatamente a heterotropia (do grego *heterótopos*, “que se vira para outro lado”) para tratar este atributo desvelador fílmico, e a condição da câmara lenta enquanto processo de intensificação (e não apenas abrandamento) do movimento.

A câmara lenta, sob a perspectiva de Epstein, dá assim acesso a uma *elasticidade do tempo*, mas também uma espécie de viscosidade imagética entre “a solidificação e a liquefação, a viscosidade descreve o que a câmara lenta obriga o cinema a fazer: desenhar o tempo em direcção à ilusão de um material, um material plástico” (Païni, 2000, p. 18)<sup>265</sup>. Mais do que uma reflexão sobre a natureza móvel ou estática das imagens, os filmes de Gusmão e Paiva reflectem sobre uma elastização das ordens temporais que emana da percepção do movimento. Nas suas obras, o movimento inscreve-se nesta adulteração imagética que evoca uma *plasticidade do cinema* (“plasticité du cinéma”) que foi definida por Païni (2000) como a competência do filme em manipular o tempo, tornando os seus objectos maleáveis e esculpidos em várias modulações temporais: “a câmara lenta é uma espécie de consciência plástica do défilement do filme; afirma que este último é um fenómeno óptico para o espectador” (Païni, 2002, p. 100)<sup>266</sup>. Esta acção tensionada de um movimento voltado para a sua imobilidade inscreve um *sentido de tempo estendido* (Sobchack, 2006), cuja temporalidade subjectiva pode ser alinhada na Teoria do Indiscernível, um dos eixos conceptuais do trabalho de Gusmão e Paiva:

“pensar o tempo movente é insustentável, a imobilização é sempre o que

---

<sup>265</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “solidification et liquéfaction, la viscosité décrit ce à quoi le ralenti contraint le cinéma: tirer le temps vers l’illusion d’une matière, une matière plastique” (Païni, 2000, p. 18).

<sup>266</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “le ralenti est une sorte de conscience plastique du défilement filmique ; il affirme ce dernier en tant que phénomène optique pour le spectateur” (Païni, 2002, p. 100).

resta de tal operação. De modo que, o que se afigura como possível é descrever o movimento enquanto somos transportados pela sua desaceleração, procurando a sua aproximação ao extático, revelando a intensidade dos movimentos mínimos, aqueles que sempre se afiguram como o incondicional do próprio movimento e do tempo" (Gusmão e Paiva, 2014).

### 2.2.2. Imagens Fotográficas e Fílmicas: o Corte e a Sequência

As velocidades enredadas dos filmes de Gusmão e Paiva expressam-se particularmente nas suas obras que versam os experimentos científicos da cronofotografia, como *Entrar na Cama* (2009) (**fig. 31**) (2'47'', em loop, cor, sem som) e *Donkey* (2011) (2', loop, cor, sem som), que apelam respectivamente aos ensaios cronofotográficos de *Woman Getting Into Bed* (1887) e *Horse in Motion* (1878) de Eadweard Muybridge. Se estes filmes podem ser apreendidos enquanto formas simbólicas de materializar cineticamente os experimentos de Muybridge, de outro modo, parecem também convocar a dissecação de movimentos das suas experiências, concretizando porém um outro tipo de decomposição e recomposição resultante deste entrelaçamento de velocidades. Estes filmes conciliam portanto a decomposição fotográfica com a síntese cinematográfica, fazendo convergir, num mesmo plano, uma percepção de movimento e uma consciência de instante.

Derivadas etimologicamente do grego *chronos* ("tempo") e *phosgraphiein* ("marcar ou desenhar na luz"), as experiências de cronofotografia abrangem um breve período que vai da década de 1870 até às primeiras exposições do cinematógrafo dos irmãos Lumière no final do século XIX. Os mais famosos cronofotógrafos foram Eadweard Muybridge (1830-1904) e Étienne-Jules Marey (1830-1904)<sup>267</sup> que, embora seguindo trajectos diferentes, desenvolveram investigações que de modo idêntico compatibilizaram o movimento e a impressão fotográfica para "deixar aparecer, em vez disso, a própria possibilidade da sua dissociação" (Michaud, 2006, p. 21)<sup>268</sup>.

---

<sup>267</sup> Entre outros cronofotógrafos conhecidos, destacam-se Ottomar Anschütz (1846-1907), Ernst Kohlrausch (1850-1923), Georges Demeny (1850-1917) e Thomas Eakins (1844-1916).

<sup>268</sup> Tradução original pela autora do original em francês: "laisser apparaître, à la place, la possibilité même de leur dissociation" (Michaud, 2006, p. 21)





**Fig. 31 – João Maria Gusmão e Pedro Paiva, still do filme *Entrar na Cama* (2011).**

Sendo um processo de análise do movimento pela sucessão de fotografias captadas em intervalos iguais, a cronofotografia cruzou “modelos pré-cinematográficos – entre o cinema e a fotografia – e terão adaptá-los a formas muito diferentes, todas procurando traduzir fotograficamente a duração e o fluxo do tempo” (Michaud, 2006, p. 34)<sup>269</sup>. Mas se a fotografia, sob o signo das experiências cronofotográficas, desvelou o funcionamento interno de certos fenómenos, a síntese de fotogramas do cinema veio, segundo Marey, obliterar a visibilidade desta acção desveladora. Neste sentido, a reconstituição naturalista do movimento dos filmes dos irmãos Lumière foi criticada por Marey, que reprovava o seu *realismo* expresso numa reprodução banal da experiência visual que não ampliava as potencialidades da visão: “Marey projectou a cronofotografia para triunfar sobre a subjugação humana ao fluxo

---

<sup>269</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “modèles précinématographiques – entre le cinéma et la photographie – et les auront adaptées sous des formes très différentes qui toutes cherchent à traduire photographiquement la durée et l’écoulement du temps” (Michaud, 2006, p. 34).

temporal, acalmando e capturando o instante invisível, e submetendo-o à observação e análise” (Gunning, 2012, p. 19)<sup>270</sup>.

Em meados de 1870, Muybridge realizou a primeira experiência cronofotográfica documentada, ao efectuar uma série de fotografias que captavam as fases de locomoção de um cavalo. Foram utilizadas doze câmaras fotográficas dispostas em sequência, e ligadas a baterias eléctricas que pontuavam o trajecto percorrido pelo animal. No decorrer da corrida, o cavalo rompia os fios ligados às câmaras, que accionavam sucessivamente as suas objectivas, resultando em diferentes pontos-de-vista sobre o movimento do cavalo – ou seja, em doze negativos independentes que, após serem revelados, foram ordenados em composições (Barbon, 2011). Se o método de Muybridge conformava uma ilusão cinemática alcançada por imagens dispostas em série, o procedimento de Marey permitiu reunir numa mesma imagem as posições sucessivas feitas pelo sujeito durante o seu movimento. Em 1882, Marey inventou o fuzil fotográfico, um aparelho que produzia doze fotografias por segundo – conseguindo alcançar com um único dispositivo o mesmo resultado das doze câmaras fotográficas em sequência de Muybridge. Marey trabalhou posteriormente com uma câmara fixa que registou a corrida de um homem frente a um fundo negro: sempre que cruzava o quadro, a câmara disparava sobre o mesmo negativo, registando o movimento da figura repetidamente sobre a mesma chapa fotográfica. Este novo procedimento, que permitiu expor as fases contínuas da trajectória do movimento, foi denominado por Marey como *cronofotografia*. Não obstante as suas dissonâncias com o cinema, a base tecnológica deste aparelho cronofotográfico foi precursora da câmara cinematográfica, ao anunciar imagens que “aparecem fundidas no mesmo suporte, elas se dissolvem umas nas outras, desmaterializando as figuras representadas, contrariando assim o carácter realista da fotografia” (Barbon, 2011, pp. 180-181).

Segundo Gilles Deleuze (2009), a fotografia é um *molde*, uma organização interna de forças num equilíbrio estático, e, o cinema uma *modulação*, um fluxo incessante de *continuum* temporal (Deleuze, 2009, p. 46). A imagem fotográfica

---

<sup>270</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “Marey designed chronophotography to triumph over the human subjugation to temporal flow by stilling and capturing the otherwise invisible instant and subjecting it to observation and analysis” (Gunning, 2012, p. 19).

reproduz um recorte que interrompe a duração, unindo-a a um único instante. A cronofotografia alicerça-se contudo na aptidão da fotografia em imobilizar o tempo e o espaço, sugerindo-lhe todavia um carácter cinético e sucessivo. Formando uma espécie de *mise en scène* de conjunto sequencial para as suas fotografias, João Tabarra (Lisboa, 1966)<sup>271</sup> emprega recorrentemente imagens em sequência que parecem não apenas captar um instante, mas sugerir momentos sequenciais de uma acção, demonstrando a existência de uma narrativa maior que a do seu enquadramento. Na sua obra fotográfica, as imagens assentam regularmente num desdobramento de lógica sucessiva que dá continuidade ao gesto através do poder de sugestão do movimento<sup>272</sup>, seja pelos títulos que aludem a uma existência narrativa, pela repetição de motivos em várias imagens colocadas em conjunto, ou, pelo próprio desdobramento da figura representada na mesma imagem.

Abordando a natureza espacio-temporal da fotografia, Philippe Dubois (1992) afirma que, além da sua qualidade indicial, o corte é o gesto primordial que estabelece o acto fotográfico. O corte retira o instante do contínuo de tempo para o concentrar na unicidade de uma imagem. As fotografias de Tabarra fixam assim a temporalidade do instante da imagem estática estabelecida por este corte, mas inserem-se igualmente

---

<sup>271</sup> O trabalho de João Tabarra interroga frequentemente elementos da história e da realidade social contemporânea, representando situações encenadas através da fotografia e do vídeo, que mobilizam diversas referências literárias, humorísticas, cinematográficas e filosóficas.

<sup>272</sup> Cumpre referir uma outra dimensão cinematográfica presente na obra de Tabarra, e que se relaciona com a utilização caricaturada de certos códigos do cinema, tal como sucede no vídeo *O Encantador de Serpentes* (2007), onde se identificam signos ligados ao burlesco e ao cinema de Buster Keaton e Charlie Chaplin. Este filme é baseado num dos primeiros *gag* da história do cinema: o filme *L'Arroseur Arrosé* (1895) dos irmãos Lumière. O aparecimento do burlesco é quase simultâneo do advento do cinematógrafo. Na comédia burlesca, a história é frequentemente perturbada por piadas e gags visuais, eventos incongruentes, inesperados ou acidentais: “these films often play on the very situation of the human being as a dislocated body, a puppet, a burlesque assemblage of body and voice” (Chion, 1999, p. 131). O *corpo em movimento* é o ponto central nestas obras marcadas por mímicas, gestos ou acrobacias. Segundo Tabarra, o burlesco é o espaço-tempo onde encontrou a possibilidade de se referir “a um real, melhor ainda, de nos dirigirmos a esse real e, se possível, encontrar nesse absurdo uma «frame» para a permanência da necessária construção crítica perante o sujeito, e a consciência do outro” (Tabarra, 2007).

num fluxo de tempo moldado pela sua inclusão numa sequência fotográfica – pela potencialidade da imagem expandir o momento capturado (fig. 32 e 33).



**Fig. 32 – João Tabarra, fotografia *Biotope* (2015). Cortesia do artista.**



**Fig. 33 – João Tabarra, tríptico fotográfico *Terroir, Passage* (2015). Cortesia do artista.**

Existe portanto um paradoxo na constituição da sequência fotográfica, uma vez que reintroduz uma experiência de duração na imagem fixa, ao passo que o instante temporal se modifica entre cada imagem de uma mesma sequência. Neste sentido, Tabarra afirma que a fotografia não é na sua obra um momento fixo no tempo, mas que existe nela

“movimento, há ritmo. E tudo o que eu quero é que as pessoas criem as suas próprias narrativas. Até mesmo no retrato de alguém que está a posar existe movimento. Há o movimento do nosso cérebro, a curiosidade: ‘Quem é esta pessoa? Por que é que tem os olhos assim, ou o cabelo, as rugas, a cor da pele, qual é a sua história...?’ Tudo isto é já o começo de um filme” (Tabarra, 2014).

Afinal, seguindo a famosa enunciação de Jean-Luc Godard: "A fotografia é a verdade e o cinema é vinte e quatro vezes a verdade por segundo..."<sup>273274</sup>.

Entre o significado isolado e o sentido adquirido em conjunto, os processos e relações que operam dentro das imagens do artista inferem portanto um valor de enunciação semelhante ao da montagem cinematográfica, no sentido de que “uma imagem depende daquelas que a precedem, e sua sucessão cria uma realidade nova, que não é a simples soma dos elementos empregados” (Merleau-Ponty, 1983, p. 111). Esta dimensão é enfatizada na obra do artista pelo facto deste escrever um guião e desenhar uma *storyboard* para as suas fotografias, definindo-as como os “fotogramas de um filme caídos no chão durante o processo de montagem” (Tabarra, 2014). A este propósito, Nicole Brenez (2014) acrescenta que as imagens de Tabarra fazem uma espécie de “arqueologia de um cinema não existente”, ao serem definidas pela relação que estabelecem entre si, construindo um *antes* e um *depois* que se expande temporalmente para concertar “a instantaneidade da fotografia com a continuidade do tempo para o desenvolvimento de uma história” (Brenez, 2014).

---

<sup>273</sup> Frase do filme *Le Petit Soldat* (Jean-Luc Godard, 1960).

<sup>274</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “La photographie, c'est la vérité et le cinéma, c'est vingt-quatre fois la vérité par seconde...”



## **2.3. Os Dispositivos do Cinema antes do Cinema nas obras de João Maria Gusmão e Pedro Paiva, Alexandre Estrela, Renato Ferrão e Francisco Tropa**

### **2.3.1. Da Câmara Obscura à Estereoscopia**

Os parentescos entre a tecnologia cinematográfica e as acções primitivas do xamanismo são convocados no conceito *proto-cinema* (Herzog apud Moore, 2019, p. 2) do cineasta Werner Herzog (1942) que, no filme *Cave of Forgotten Dreams* (2011), filmou as pinturas paleolíticas da Caverna de Chauvet através de técnicas 3D. A Caverna de Chauvet, localizada no sul de França, abriga as mais antigas produções artísticas conhecidas (datadas entre 30.000 e 33.000 anos a.C.), apresentando um bestiário composto por 425 representações e outros temas gráficos e simbólicos (Fritz & Tosello, 2015). Herzog compara a experiência do cinema à do espaço consagrado às pinturas paleolíticas tendo em conta a relevância que ambas dão à escuridão. A omnipresença do escuro no contexto pré-histórico pode ter sido determinante para o desenvolvimento de uma sensação xamânica de limiar – ou seja, o negrume pode ter potenciado um espaço intermédio feito de realidades espirituais ocultas, nas quais as “imagens mentais projectadas sobre a superfície como visões fora do tempo real, do espaço e da realidade do espectador, como visto na caverna de Chauvet e em outras artes rupestres do Paleolítico Superior, parecem caracterizar também o dispositivo cinematográfico e o “tempo fora do tempo” da “consciência ritual”” (Moore, 2019, p. 8)<sup>275</sup>.

Fixando-se nesta génese proto-cinematográfica da arte das cavernas, Edward Wachtel (1993) afirma que, embora as criações pictóricas paleolíticas tenham sido geralmente apresentadas enquanto imagens fixas (como gravuras, desenhos ou pinturas), os instrumentos e as técnicas usadas pelos seus criadores como

“pincéis e zarabatanas, as superfícies irregulares das cavernas e lâmpadas alimentadas por gordura animal, conspiravam para criar obras e condições de visualização que faziam imagens que pareciam se mover, mudar de cor, dissolver,

---

<sup>275</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “mental imagery projected over concrete surface as visions outside the real-time, space and reality of the viewer, as seen in the Chauvet Cave and other Upper Palaeolithic cave art seems to also characterize the cinema apparatus and the “time out of time” of “ritual consciousness”” (Moore, 2019, p. 8).

cortar, aparecer e desaparecer. Em suma, fizeram imagens cinematográficas – precursoras do cinema e da televisão" (Wachtel, 1993, p. 135)<sup>276</sup>.

Neste sentido, Wachtel sublinha que já haveria nestas gravuras uma essência análoga à do cinema *underground* – literalmente pela sua condição subterrânea e pela sua qualidade cinematográfica simbólica: “artistas paleolíticos tinham as ferramentas de um pintor, mas os olhos e a mente de um director de fotografia ” (Wachtel, 1993, p. 140)<sup>277</sup>. Seguindo um sentido semelhante, Matt Gatton (2011) sugere que o efeito da câmara obscura talvez tenha sido igualmente recriado em tempos primitivos pelo intermédio de pequenos buracos aleatórios que, ocasional e coincidentemente, teriam projectado imagens em movimento dentro das cavernas (Gatton, 2011, p. 182).

As afinidades entre o cinema e a caverna têm a sua maior expressão na narrativa alegórica de Platão, tal como sugere Paul Valéry (1939) quando escreve que a caverna platónica é “uma câmara obscura, a maior, eu acho, que já foi feita. Se tivesse reduzido a abertura do seu covil a um buraco muito pequeno, e coberto com uma camada sensível a parede que servia de ecrã, Platão, revelando o seu fundo de caverna, teria obtido um filme gigantesco” (Valéry, 2001)<sup>278</sup>. A alegoria da caverna está presente no livro VII da *República* (514a-517c.), onde Platão compara a circunstância dos humanos à dos prisioneiros acorrentados que julgam reais as sombras dos objectos que vêm projectados na parede de uma caverna, demonstrando aquilo que Hegel (1977, p. 159) define como uma cisão entre a *representação do mundo sensível no homem* e a *consciência de uma realidade suprassensível*. Esta alegoria tem assim por finalidade mostrar que “as aparências são enganadoras para o espírito e que todo o conhecimento que pretende ser elaborado a partir do mundo

---

<sup>276</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “brushes and blowguns, the irregular cave surfaces and lamps fueled by animal fat, conspired to create works and viewing conditions that made images that appeared to move, change color, dissolve, cut, appear and disappear. In short, they made cinematic images – precursors to film and television” (Wachtel, 1993, p. 135).

<sup>277</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “paleolithic artists had the tools of a painter but the eyes and mind of a cinematographer” (Wachtel, 1993, p. 140).

<sup>278</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “une chambre noire, la plus grande, je pense, que l’on ait jamais réalisée. S’il eût réduit à un très petit trou l’ouverture de son antre, et reêtu d’une chousche sensible la paroi qui lui servait d’écran, Platon, en développant son fond de caverne, eût obtenu un gigantesque film” (Valéry, 2001).



material, demasiado instável e fugidio, só pode estar votado ao fracasso” (Aumont, 2009, p. 47). Desde os anos 1920, a alegoria da caverna tem sido frequentemente usada pela teoria do cinema, que a integrou na linhagem da câmara obscura e do dispositivo da sala de projecção, ao comparar os espectadores aos prisioneiros acorrentados, e as imagens no ecrã às sombras projectadas nas paredes da gruta. Alinhados a esta tradição estão sobretudo os autores que teorizam o *dispositivo*, analisados na primeira parte da tese, particularmente Jean-Louis Baudry (1978) que, como vimos, afirma que os espectadores não vêem a realidade, mas observam apenas *sombras* dessa realidade projectadas perante eles, tal como o fogo ocultado que queima atrás dos prisioneiros. Baudry observa que existem outras correspondências entre o cinema e a caverna *platoniana*, como a situação de trevas ou a impossibilidade de movimento dos espectadores-prisioneiros. A caverna de Platão estabeleceu-se portanto como o “texto de um significante de desejo que atormenta a invenção e a história do cinema” (Baudry, 1978, p. 63).

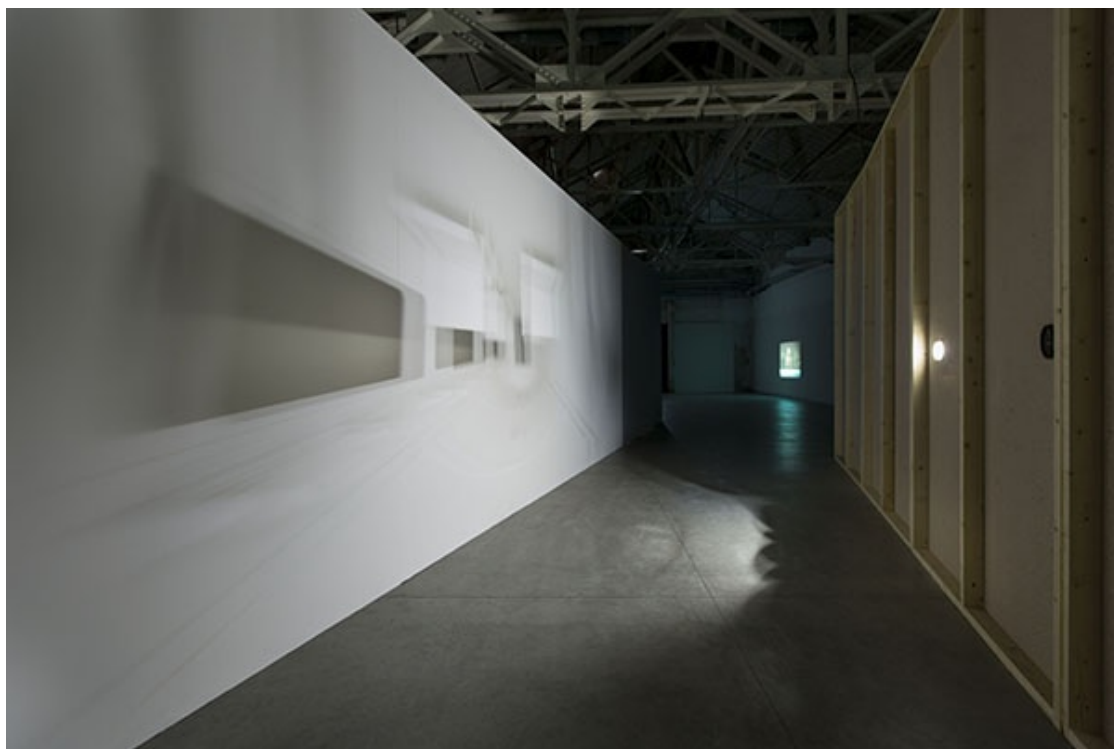
Baseada num fenómeno da óptica física conhecido desde a Antiguidade, a câmara obscura é composta por um compartimento mantido na escuridão, que dispõe de um orifício num dos seus lados; a luz que entra por este orifício projecta na parede oposta uma imagem invertida dos elementos exteriores – sendo que o movimento destes objectos projectados produz uma experiência mais próxima do visionamento de um filme, do que da observação de uma fotografia estática (Moure, 2015). Apesar de existirem referências à sua utilização durante várias épocas – tendo sido mencionada por Alhazen, Vitellio, Guillaume de Saint-Cloud, Rober Bacon ou John Peckham – foi no período renascentista que a câmara obscura teve maior relevância, particularmente com Leonardo Da Vinci nos manuscritos *Codex Atlanticus* (1452-1519), e, com Giovanni Baptista della Porta no livro *Magia Naturalis sive de Miraculis Rerum Naturalium* (1558), que destacaram a sua utilização na prática artística, dado que fornecia a perspectiva pretendida ao pintor. No século XVII, o orifício convencional da câmara obscura foi substituído por um sistema óptico, baseado numa lente a fim de melhorar a qualidade e a captura das imagens. Foi porém o desenvolvimento da química – quando Nicéphore Niepce introduziu, em 1826, um suporte sensível à luz que fixava a imagem projectada – que possibilitou o aparecimento da câmara fotográfica e da câmara filmica, cujas designações derivam aliás deste seu antepassado. Neste sentido, a câmara obscura contribuiu para uma

articulação inédita entre “ciência e arte, pensamento e tecnologia, verdade e ilusão, para afirmar o poder do conhecimento da visão e estabelecer uma nova relação com o visível: colocar o olho no centro do universo, o observador num lugar isolado do mundo, o ponto-de-vista fora do corpo, e a imagem separada do seu objecto” (Moure, 2015, p. 37)<sup>279</sup>.

A entrada em *Os Animais que ao Longe Parecem Moscas* – a exposição de João Maria Gusmão e Pedro Paiva abordada no capítulo anterior – apresentava a obra *Pneu de Inverno* (2016), uma polaroide de grande formato que hesitava entre assemelhar-se à imagem da lente de uma câmara ou de um pneu a rolar na neve, momento esse que aparecia efectivamente *congelado* de forma fotográfica. Esta exposição apresentava uma outra obra que aludia a esta fotografia inicial: a câmara obscura *Congelador Congelado* (2017) era composta pelo verso e reverso de uma parede, onde de um lado se via a parte traseira de um frigorífico, em que uma luz parecia emanar do seu interior, mas que era na verdade projectada sobre ele; e, do outro lado, aparecia a projecção de uma câmara obscura que apresentava a imagem interior desse mesmo frigorífico. Além de versar ironicamente a capacidade de congelação/fixação específica deste aparelho doméstico, esta obra parecia inverter a relação estabelecida pela câmara obscura enquanto visão desvinculada do observador. Se o dispositivo da câmara obscura descorporaliza e interioriza o corpo do observador, aqui acontecia um movimento contrário: revelavam-se os dois lados da câmara obscura; não se via de dentro o que estava fora, mas via-se de fora o que estava dentro.

---

<sup>279</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “la science et l’art, la pensée et la technique, la vérité et l’illusion, à affirmer le pouvoir de connaissance de la vue et à instituer un rapport nouveau au visible: plaçant l’œil au centre de l’univers, l’observateur dans un lieu isolé du monde, le point de vue en dehors du corps, et l’image à l’écart de son objet” (Moure, 2015, p. 37).



**Fig. 34 – João Maria Gusmão e Pedro Paiva, câmara obscura *Before Falling Asleep, a Pre-Cortical Image Inside a Moving Train* (2014), HangarBicocca, Milão, Itália. Curadoria de Vicente Todolí. Créditos fotográficos: Agostino Osio.**

Na exposição *Papagaio*, Gusmão e Paiva apresentaram igualmente três câmaras obscuras: *Motion of Astronomical Bodies* (2010), *Camera Inside Camera* (2010) e *Before Falling Asleep, a Pre-Cortical Image Inside a Moving Train* (2014) (**fig. 34**). Esta última unia paradoxalmente a câmara obscura ao princípio da visão estereoscópica, ao tentar reproduzir a visão de uma pessoa prestes a adormecer no vagão de um comboio em movimento. Este efeito era obtido pela sobreposição de duas imagens feitas com lentes idênticas, mas com cores distintas e colocadas a uma certa distância uma da outra. Embora as lentes projectassem a mesma composição nas duas imagens, uma era colocada ligeiramente à direita e a outra à esquerda. *Before Falling Asleep, a Pre-Cortical Image Inside a Moving Train* reflectia portanto sobre as relações modernista entre o comboio e o cinema: se um dos primeiros (e mais notabilizados) filmes do cinematógrafo mostrava a chegada de um comboio à estação – *L'Arrivée d'un Train en Gare de La Ciotat* (1896) dos irmãos Lumière –, existe uma igual afinidade visual entre o movimento deste transporte e a moção fílmica dos fotogramas. Entre a actividade e o adormecimento, o corporalizado e o

descorporalizado, esta obra (mesmo que apresentada numa câmara obscura) invoca experiências espectatoriais que convocam a descrição que Jonathan Crary (2017) faz do observador descentralizado do século XIX que, moldado por dispositivos baseados em *modelos não-verticais de percepção* ("nonveridical models of perception"), como o caleidoscópio ou o estereoscópio, transformou-se numa entidade simultaneamente móvel e imóvel, mágica e iludida.

Tal como foi observado no capítulo anterior, Jonathan Crary (2017) afirma que o paradigma da câmara obscura colapsou no século XIX em motivo de um reposicionamento do observador face às novas demandas sensoriais da envolvente modernista. Esta ruptura com o estatuto do observador foi especialmente estimulada pelo aparecimento do estereoscópio, considerado como “a forma mais significativa de imagem visual no século XIX” (Crary, 2017, p. 175), ao constituir um olhar inerentemente moderno por ser o primeiro meio que “animou a fotografia ou que a transformou num « espectáculo novo e vivo » para as massas, mas sobretudo porque lhe garantiu o seu primeiro sistema de distribuição e de acesso generalizado” (Flores, 2019, p. 10). O estereoscópio é um aparelho que se encaixa no rosto à frente dos olhos, impondo um alinhamento do corpo com a máquina, e uma experiência que existe durante o tempo ditado por esta união física entre sujeito e dispositivo. Por outro lado, o estereoscópio foi crucial para o desenvolvimento de certas características que envolvem o cinematógrafo, nomeadamente pela sua afinidade com a própria tridimensionalidade: “nos primeiros anos do cinema, tanto os movimentos para dentro, quanto para fora, eram percebidos como estereoscópicos ou tridimensionais, como evidenciam relatos da altura” (Holmberg, 2003, pp. 138-139)<sup>280</sup>.

A estereoscopia tem sido convocada e trabalhada diversamente na obra de Alexandre Estrela. Na exposição *Baklite*, abordada no capítulo anterior, o artista trabalhou o formato estereoscópico na obra *Self-Standing Shadow* (2016) (**fig. 35**), uma escultura metálica que foi executada a partir da sombra projectada de uns óculos usados para ver filmes em três dimensões. Após passar um foco de luz através destes

---

<sup>280</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “in the early years of cinema, both inward and outward movements were perceived as stereoscopic or three-dimensional, as evident from contemporaneous reports” (Holmberg, 2003, pp. 138-139).

óculos, o artista recortou o formato da sua sombra numa chapa metálica, que dessa forma adquiriu tridimensionalidade e durabilidade. Ou seja, trata-se de uma materialização concreta da sombra, que contraria ironicamente o simulacro da prática em 3D enquanto presença incorpórea, impalpável e a negativo.



**Fig. 35 – Alexandre Estrela, escultura *Self-Standing Shadow* (2016), exposição ‘Baklite’ (2017), CAV, Coimbra, Portugal. Curadoria de Sérgio Mah. Cortesia do artista.**

Na exposição *Métal Hurlant* (Fondation Calouste Gulbenkian, curadoria Sérgio Mah, Paris, 2019), Alexandre Estrela convocou identicamente a estereoscopia na obra *Metálica* (2018) (**fig. 36**) (um vídeo HD, em loop, cor, com banda-sonora de Gabriel Ferrandini) projectado sobre um ecrã em cobre que apresentava uma imagem distorcida por um efeito flutuante sempre que se ouvia o som de batidas sobre uma superfície metalizada: como se a imagem intangível da projecção de vídeo adquirisse matéria, sendo possível fazê-la mover-se pelo toque; ou, inversamente, a matéria consistente metalizada do ecrã oscila-se desmaterializada pelos embates compassados sobre ela. A tensão entre bidimensionalidade e tridimensionalidade emergia assim não

apenas pela particular circunstância desta ilusão perceptiva, mas também pela expressão subjectiva de algo que contém várias dimensões, que tem diversos níveis de profundidade. Por outro lado, *Metálica* originava a ilusão de que as batidas aconteciam em tempo directo no espaço e incidiam directamente sobre a imagem; isto é, marcava um desfasamento entre a percepção e a realidade, entre o que se vê e o que se ouve. Esta dimensão sonora da obra – representada ironicamente pela referência no seu título à banda musical norte-americana com o mesmo nome – parecia incidir sobre uma dimensão animista, como se o ecrã adquirisse fenómenos vitais através das batidas sobre ele, expelindo ruídos ou auferindo movimento. Ao realizar um jogo ambíguo entre o que se dirige ao ouvido e o que remete à visão, esta parte sonora era veiculada como um elemento de tensão entre o material e o imaterial, inscrevendo paradoxalmente a própria noção de *estéreo*, que descende da palavra grega *stereós*, que significa “sólido”, sendo uma referência à terceira dimensão e à profundidade que os objectos possuem.



**Fig. 36 – Alexandre Estrela, vídeo-instalação *Métal Hurlant* (2019), Fondation Calouste Gulbenkian, Paris. Curadoria de Sérgio Mah. Créditos fotográficos: Guillaume Pazat. Cortesia do artista.**

Sendo um outro modo de configuração tridimensional, o diorama é uma manifestação conjunta das expressões gregas *diá* (através de) e *hórana* (vista)<sup>281</sup>. A exposição *Cascatas e Desabamentos* de Renato Ferrão (Braga, 1975)<sup>282</sup> (Sismógrafo, curadoria de Óscar Faria, Porto, 2015) (**fig. 37 e 38**) era formada por onze dioramas, compostos maioritariamente por imagens de cascatas, que se inscreviam justamente na enunciação originária do seu suporte: ao meditar sobre as representações contemporâneas do desejo na arte, elevavam uma auto-auscultação sobre este *ver através de* inerente a determinadas práticas *voyeurísticas*.

O diorama foi criado por Louis Daguerre (1781-1851) e Charles-Marie Bouton (1781-1853) em 1822, com a intenção de desenvolver uma percepção de tridimensionalidade realista. Enquanto janela inseparável da sua arquitectura, o diorama herdou os princípios pictóricos perspectivistas e os enquadramentos do proscénio teatral. Daguerre também lhe introduziu o movimento, graças a um sistema de iluminação que trabalhava sobre a transparência da tela para revelar figuras pintadas de acordo com a luz. Estas dimensões inscrevem portanto a ideia de que uma exposição sobre dioramas é sempre uma exposição sobre a própria ideia de exposição, uma vez que a pré-história das exposições está enraizada nestes entretenimentos de massas e invenções ópticas (Dohm, Garnier e Le Bon, 2017).

---

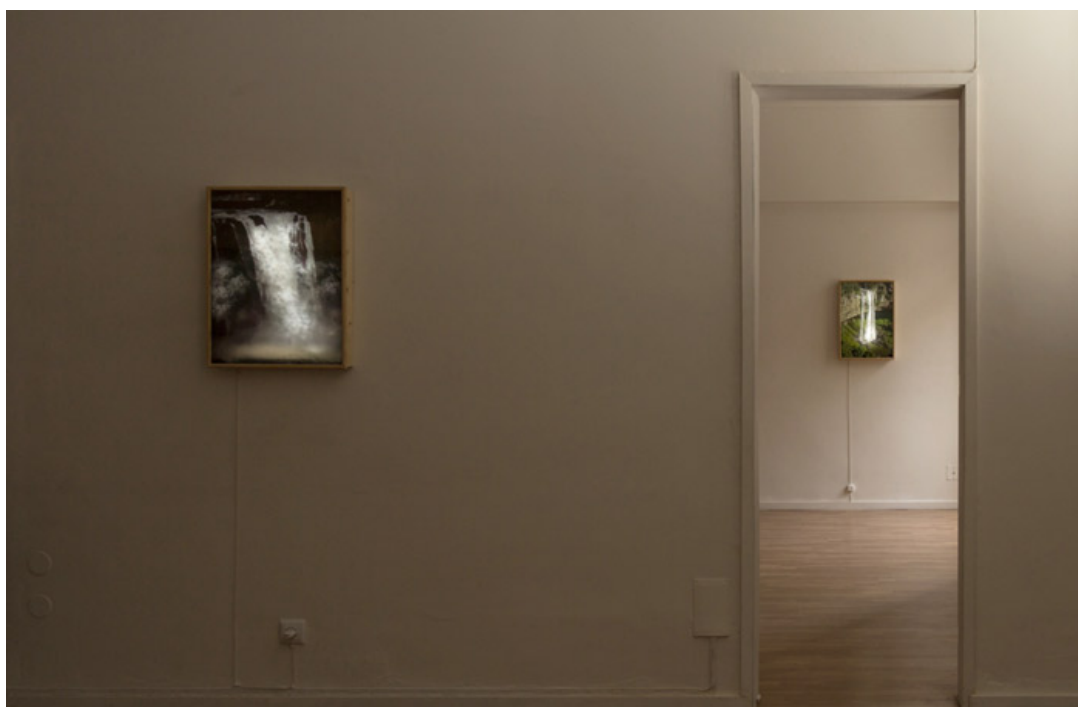
<sup>281</sup> Definição retirada do dicionário da Infopédia – Dicionários Porto Editora: <https://www.infopedia.pt>

<sup>282</sup> O artista interpela frequentemente questões relacionadas com a tridimensionalidade e a experimentação da luz, sobretudo através de uma exploração da materialidade, das leis da física e da mecânica interna de objectos funcionais.





**Fig. 37 – Renato Ferrão, vistas da exposição ‘Cascatas e Desabamentos’ (2015), Sismógrafo, Porto, Portugal. Créditos fotográficos: António Israel. Cortesia do artista.**



**Fig. 38 – Renato Ferrão, vistas da exposição ‘Cascatas e Desabamentos’ (2015), Sismógrafo, Porto, Portugal. Créditos fotográficos: António Israel. Cortesia do artista.**



Sendo o resultado de uma falha no declive dos cursos de água, a cascata contrapõe-se ao rochedo, dado que o seu movimento *descendente* desacorda com a perspectiva *ascendente* da montanha, e, o seu dinamismo com a inércia do penedo. Neste sentido, em *Cascatas e Desabamentos* havia um movimento induzido na imagem fixa: os dioramas reproduziam uma imagem cinética, ao apresentarem o fluxo da água das cascatas em movimento. Por outro lado, havia uma alusão à ideia de que “a cascata é a pin-up da natureza”<sup>283</sup>: a cascata é uma apoteose esdrúxula da natureza e a sua representação mais popular é frequentemente artificial. Se a *pin-up* é uma imagem da mulher construída pelo desejo, a cascata é um apanágio erótico das enunciações turísticas e decorativas.

A influência fundamental desta exposição de Renato Ferrão foi o diorama *Étant Donnés: 1º La Chute D'Eau, 2º le Gaz D'Éclairage* (1946-1966) de Marcel Duchamp, onde o único movimento na imagem era também o de uma cascata, onde uma luz trémula recriava a ilusão de água reflectida pelo sol, adicionando uma qualidade duracional e movente à composição da obra. Os elementos *dados* no título (o gás e a água) são representados no diorama através de uma lamparina colocada em sentido ascendente e de uma cascata em sentido descendente: tratam-se de reproduções simbólicas da água e do fogo, fontes energéticas e antagónicas (Duchamp e Cabanne, 2002). Por outro lado, *Étant Donnés* é experienciado através da oclusão: a porta não se abre, há apenas uma frincha que, formando uma visão oblíqua e voyeurista, invoca uma “transgressão [que] não é a negação do interdito, mas o ultrapassa e o completa...o interdito existe para ser violado” (Bataille, 1987, p. 50). As relações possíveis entre a última obra de Duchamp e a exposição de Renato Ferrão alinham-se portanto nesta perfilhação erótica da representação da cascata. Desta forma, *Cascatas e Desabamentos* reflecte sobre as relações dicotómicas entre a realidade e a artificialidade, a queda e a ascensão, o paraíso e a catástrofe, bem como sobre as representações que constituem “a mise en scène de um lugar e de uma

---

<sup>283</sup> Frase retirada de entrevista feita ao artista.

temporalidade que existiu ou poderia ter existido. O diorama actua na crença do seu espectador” (Dohm, Garnier e Le Bon, 2017)<sup>284</sup>.

### **2.3.2. A Lanterna Mágica: da Reprodução à Apresentação**

No texto *Paris, Capital do Século XIX* (1939), Walter Benjamin afirmou que os espectáculos de Fantasmagoria pareciam anunciar o advento de um elemento medular nas formas da comunicabilidade: a transformação de uma comunicação de co-presença em comunicação com um outro ausente. Esta noção de fantasmagoria indiciava o declínio da comunicação narrativa em direcção a um predomínio crescente da indústria da informação:

“as novas formas de vida e as novas criações de base económica e técnica que devemos ao século passado entram no universo de uma fantasmagoria. Essas criações sofrem uma tal ‘iluminação’, não apenas de modo teórico, por uma transposição ideológica, mas também na imediatez da presença sensível. Elas manifestam-se enquanto fantasmagorias” (Benjamin, 2019, p. 123).

Dando sucessão a estes enunciados, se todas as imagens se presentificam através de uma transmissão medial que lhes dá visibilidade, podemos afirmar que esta concepção potencialmente xamânica ou mediúnica dos dispositivos tecnológicos convoca justamente a magia da imagem “na contradição que caracteriza todas as imagens: elas tornam visível uma ausência transformando-a numa nova espécie de presença” (Fernandes Dias, 2010).

De acordo com Tom Gunning (2013), a actual proliferação tecnológica de imagens virtuais leva a que o conceito de *fantasma* adquira uma nova valência enquanto elemento do imaginário cultural: diversos artistas trabalham uma experiência de visualidade espectral e fantasmagórica, activando traços atávicos distantes da linearidade histórica (Gunning, 2013, p. 211). Tendo por base uma problematização acerca do uso da projecção e da lanterna mágica na arte contemporânea, algumas das obras dos artistas Francisco Tropa e Renato Ferrão

---

<sup>284</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “la mise en scène d’un lieu et d’une temporalité qui a existé ou aurait pu exister. Le diorama agit sur la croyance de son spectateur” (Dohm, Garnier e Le Bon, 2017).

convocam o imaginário das lanternas mágicas para reflectirem sobre diferentes princípios fantasmagóricos perceptíveis nas instalações de arte: o primeiro, interpelando as relações entre *apresentação* e *representação*; e, o segundo, convocando a obsolescência do técnico e a reprodução da imagem a partir das tensões entre o original e a cópia, a materialidade e a imaterialidade.

As obras de Ferrão e Tropa reproduzem dispositivos de projecção que de forma geral seguem o princípio de funcionamento da antiga lanterna mágica. Inventada em 1659 pelo astrónomo Christiaan Huygens (1629-1695) (Sauvage, 2004), e descrita de forma mais precisa e documentada pela primeira vez em *l'Ars Magna Lucis et Umbrae* (1671) de Athanasius Kircher (1602-1680), a lanterna mágica conservou praticamente os mesmos princípios, embora com pequenas variações, desde o século XVII até ao início do século XVIII. A lanterna mágica pode ser descrita como uma caixa óptica de forma cúbica ou cilíndrica, munida de uma fonte de luz e lente convergente, que projecta e amplia uma imagem transparente sobre uma superfície branca. O seu funcionamento apoia-se portanto num processo inverso ao da câmara escura: “a lanterna mágica simplesmente vira a câmara obscura do avesso. (...) enquanto a câmara obscura ajudava a projectar imagens, até imagens de objectos em movimento, a lanterna mágica fazia exactamente o contrário” (Kittler, 2010, p. 71)<sup>285</sup>.

Foi a partir da utilização da lanterna mágica que Paul Philidor realizou o primeiro espectáculo de Fantasmagoria em Paris, descrito no jornal *Les Affiches*, em 1792, com o seguinte comentário: “do grego phantasma (fantasma) – derivado de *phantazô*, eu faço ilusão -, e *agoreruô*, eu falo; como a etimologia indica, um diálogo pode ser dar entre o público e o fantasma ressuscitada pela lanterna mágica” (Philidor apud. Manonni, 2003, p. 151). O mais famoso criador de espectáculos de Fantasmagoria foi porém belga Étienne-Gaspard Robert, ou Robertson, que apresentou o seu primeiro espectáculo na capital francesa em 1798, onde projectou diversas imagens de espíritos e figuras sobrenaturais.

A lanterna mágica acabaria por ser legada ao cinema, que herdou o seu

---

<sup>285</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “the lantern magica simply turns the camera obscura inside out. (...) while the camera obscura had helped to project images, even images of moving objects, the lantern magica did the exact opposite” (Kittler, 2010, p. 71).

dispositivo de projecção, técnicas de trucagens e reportório iconográfico baseado em imagens documentais, científicas, ficcionais e/ou fantásticas (Vohoang, 2011, p. 39).

Apresentada no interior da grande sala de um antigo armazém situado junto ao Grande Canal veneziano, a exposição *Scenario* (54.<sup>a</sup> Bienal de Veneza, curadoria Sérgio Mah, Veneza, 2011) de Francisco Tropa (Lisboa, 1968)<sup>286</sup> era composta por sete dispositivos de projecção semelhantes a lanternas mágicas (**fig. 39 e 40**), apresentados num ambiente amplo e aberto onde se detinha uma visão global sobre quase todas as obras. Todas as projecções repetiam a mesma configuração, que era composta por um pedestal onde estava a máquina, uma lente circular e uma caixa de latão que projectava imagens em ecrãs de estuque sobre painéis de madeira. Na base de cada projector encontrava-se o objecto de onde a imagem era originada: uma ampulheta, o filamento incandescente de uma lâmpada, uma mosca morta, uma folha seca, e, várias situações em que gotas de água caíam através de um fio, de uma taça de vidro ou de uma garrafa. Ao lado de alguns destes ecrãs estavam ainda dispostos vários objectos como troncos de árvores, tábuas de madeira e cavaletes. Estes elementos projectados pareciam convocar a potencialidade da lanterna mágica enquanto ferramenta educacional e científica – sucedida em parte pela *gigantização* do mundo permitida pela sua projecção lumínica –, como sucedeu com as investigações do estudioso e religioso Johannes Zahn (1641-1707), que foi o primeiro a introduzir plantas e insectos vivos na lanterna (Mannoni, 1991, p. 75).

---

<sup>286</sup> O trabalho do artista parte de diversas referências culturais e artísticas, onde o conceito de espaço assume um papel importante através de objectos e ambientes que convocam dimensões científicas, arqueológicas ou antropológicas.



**Fig. 39 – Francisco Tropa, vistas da exposição ‘Scenario’ (2011), 54º Bienal de Veneza, Veneza, Itália. Curadoria de Sérgio Mah. Créditos fotográficos: Pedro Tropa. Cortesia do artista e da Galeria Quadrado Azul.**



**Fig. 40 – Francisco Tropa, vistas da exposição ‘Scenario’ (2011), 54º Bienal de Veneza, Veneza, Itália. Curadoria de Sérgio Mah. Créditos fotográficos: Pedro Tropa. Cortesia do artista e da Galeria Quadrado Azul.**

Em termos históricos, o *scenario* é a denominação dada ao libreto de uma ópera ou a uma breve descrição preparatória das acções dos actores da *commedia dell'arte*. De acordo com Sérgio Mah (2011), o *scenario* convocado nesta exposição de Tropa alude a um espaço em suspenso “*onde algo se passará*, o espaço do princípio, o espaço que antecede a noção de lugar. (...) a construção deste Scenario foi então pensada como uma alegoria do espaço fundador, a partir do qual o homem desperta e olha com espanto para a natureza” (Mah 2011, p. 22). Como vimos no capítulo anterior, a cena teatral baseia-se na unificação do espaço da representação numa profundidade imaginária além da superfície real, que é realizada por um corte entre o lugar da acção e o lugar da visão definida pelo *proscénio*. Tendo este enquadramento por base, e prolongando-o à instalação, Margaret Morse (1991) sustenta que a instalação pode ser compreendida como parte de uma mudança maior nas formas da arte em direcção a *algo ao vivo* (“liveness”), que se iniciou na década de 1960, num campo que incluía *happenings*, performance, arte conceptual, *body art* ou *earth works*. Estas formas artísticas exploraram o *plano de apresentação* (“plane of presentation”) num *aqui e agora* (“here and now”), relacionando-se com tensões entre a *apresentação* e a *representação*:

“A arte no plano da apresentação pode ser contrastada com a arte como representação, uma evocação de ausências que foram o foco da exploração artística desde o Renascimento. (...) Outras técnicas desenvolvidas [foram feitas] para suprimir o *aqui e agora* em que inevitavelmente recebemos as representações, por exemplo, a separação do reino da recepção por meio do já mencionado proscénio, moldura ou ecrã” (Morse, 1991, pp. 156-157)<sup>287</sup>.

Na instalação, tal como na experiência da Fantasmagoria, há uma contaminação entre o espaço do espectador e o espaço virtual da imagem. Trata-se de um processo que permite que a imagem seja vivenciada como uma presença que invade a realidade com “a pretensão de querer suplantar o real, a imagem aparecendo

---

<sup>287</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “Art on the plane of presentation can be contrasted to art as representation, an evocation of absences that been the focus of artistic exploration since the Renaissance. (...) Other techniques developed to suppress the here and now in which we inevitably receive representations, for instance, separation from the realm of reception by means of the aforementioned proscenium, frame, or screen” (Morse, 1991, pp. 156-157).

mais verdadeira que a realidade e fazendo um acto de presença” (Milner apud. Vohoang, 2011, p. 39)<sup>288</sup>. O elemento crucial de uma instalação é portanto a sua concepção enquanto *espaço-a-meio* (“the space-in-between”) que se realiza como uma passagem para “corpos ou figuras no espaço e no tempo. Note-se que o artista desocupa a cena na instalação propriamente dita. (...) Assim, a instalação não é uma arte de proscénio” (Morse, 1991, p. 153)<sup>289</sup>. Determinando-se de forma intrínseca neste lugar intermediário da instalação, *Scenario* realiza-se neste cruzamento entre o espaço do espectador e o espaço virtual da imagem criado pela projecção lumínica da lanterna mágica. As imagens da exposição inscrevem-se portanto no que Jacques Aumont (2011) denomina por *imagens-luz*, em contraponto às *imagens-opacas*, as quais podemos tocar e que resultam da sua colocação num suporte do qual se tornam inseparáveis. De forma contrária, as *imagens-luz* emergem da presença fugidia e transitória da luz sobre uma superfície (Aumont, 2011, p. 83).

Combinando uma experiência espacial com uma condição ilusória, o pensamento sobre a dimensão temporal da luz emerge identicamente em *Scenario* pela relação que a exposição estabelece entre o espaço, o tempo e a sombra dos objectos. A obra interpela a noção de que a projecção possibilita uma experimentação desse fluxo temporal e duracional que nos faz retornar “à passagem mais básica do tempo, que é essencialmente uma passagem de luz” (Bruno, 2014, p. 117)<sup>290</sup>. Por outro lado, a disposição espacial desta instalação propiciada numa aproximação corporal dos visitantes aos dispositivos, suscitando uma igual experiência de *aqui e agora*. Deste modo, *Scenario* inscreve esse mesmo carácter de *apresentação* directa da projecção que também parece ecoar, como veremos, no interesse do artista Renato Ferrão pela natureza produtora (e não reprodutora) da projecção.

---

<sup>288</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “la prétention de vouloir supplanter le réel, l'image apparaissant plus vraie que la réalité et faisant acte de présence” (Milner apud Vohoang, 2011, p. 39).

<sup>289</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “bodies or figures in space and time. Note that the artist vacates the scene in installation per se. (...) Thus, the installation is not a proscenium art” (Morse, 1991, p. 153).

<sup>290</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “to the most basic passage of time, which is essentially a passage of light” (Bruno, 2014, p. 117).

A instalação *Em Trabalho* (2016-2017) de Renato Ferrão<sup>291</sup> – apresentada na exposição colectiva *Them or Us!* (Galeria Municipal do Porto, curadoria de Paulo Mendes, Porto, 2017) partia identicamente da interacção da fotografia projectada com aparelhos cinéticos e jogos de luz (**fig. 41 e 42**). Esta instalação era composta por cinco dispositivos que projectavam espectralmente imagens de máquinas de reprodução técnica (como maquinaria de impressão serigráfica, *offset* ou *plotter*), convocando questões relacionadas com a obsolescência, a reprodução imagética ou a presença da aura no técnico<sup>292</sup>.

Determinando uma ordem de destruição do valor e não do material em si, a obsolescência é uma forma em resistência que, tal como as imagens fantasmagóricas, se realiza em movimentos de retorno, em que “é precisamente a persistência da coisa num papel estrito ou silenciado, e não o seu desaparecimento, que define a obsolescência” (Durham Peters, 2016)<sup>293</sup>. A obsolescência surge na prática museológica contemporânea associada a uma tentativa de olhar para os media a partir de um questionamento e realinhamento das suas funções e operatividades. A este propósito, Thomas Elsaesser (2016) incide sobre a existência de uma qualidade circular nos sistemas do obsoleto, dado que, estes ao suspenderem e inverterem o fluxo do tempo, podem ser

“um momento de reavaliação e também de renovação (...) a obsolescência implica uma relação especial do passado com o presente, que não segue mais a

---

<sup>291</sup> Entrevista ao artista feita em Abril de 2020.

<sup>292</sup> *Em Trabalho*, a luz atravessa uma imagem fotográfica invertida e em transparência. Entre esta imagem e a lente que a projecta existem outras lentes e um motor que confere movimento a um espelho posicionado de modo a que a moção da imagem especular se processe na direcção desejada. De acordo com o artista, trata-se da projecção para o plano exterior de duas imagens da mesma fotografia: a *imagem real*, aquela que decorre dos raios que atravessam a fotografia e a ampliam e exteriorizam através da lente de vidro; e, a *imagem virtual*, que decorre dos raios que atravessam a fotografia, mas que antes de chegarem à lente de vidro que a exterioriza e amplia, encontram o espelho em movimento que os direcciona. Estas duas imagens coexistem simultaneamente, produzindo “o balançar de um duplo da imagem fotográfica, uma espécie de vaivém nessa duplicação” (Ferrão, 2020).

<sup>293</sup> “it is precisely the persistence of the thing in a straitened or muted role, not its vanishing, that defines obsolescence” (Durham Peters, 2016).



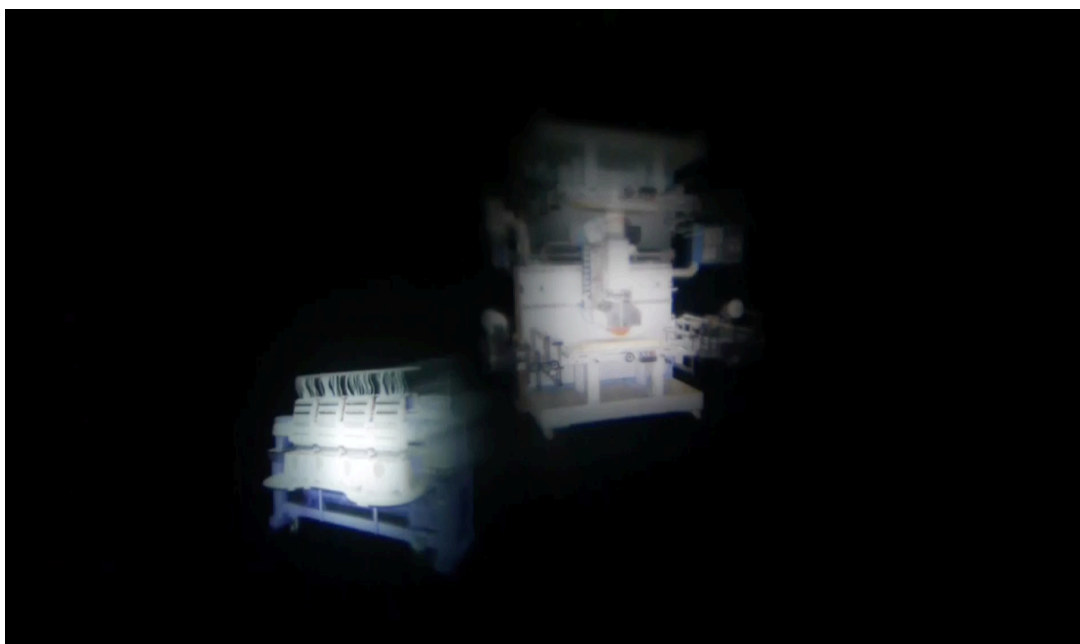
linearidade directa da causa e efeito, mas toma a forma de um loop, onde o presente redescobre um certo passado, ao qual então atribui o poder de moldar aspectos do futuro, que são agora o nosso presente” (Elsaesser, 2016, p. 113)<sup>294</sup>.

Os dispositivos de projecção que constituem *Em Trabalho* alicerçam-se justamente num imaginário alusivo à obsolescência do técnico. Segundo o artista, a questão da obsolescência assomava nesta obra através de dois graus distintos: um que se relacionava com o próprio dispositivo óptico e o seu parentesco à lanterna mágica, e, outro, que existia nas fotografias propriamente ditas das máquinas e no modo como eram tratadas do ponto de vista dos movimentos que lhes eram atribuídos (Ferrão, 2020)<sup>295</sup>. Por outro lado, estes dispositivos de Ferrão projectavam imagens fantasmagóricas e difusas de máquinas que têm como função efectuar reproduções. Além de uma inversão daquilo que é habitualmente mostrado (a imagem, e não a máquina que a produz), esta instalação propunha uma antinomia entre a representação de máquinas maciças (que têm como função reproduzir materialmente determinados elementos) e a sua apresentação antagónica numa forma evanescente e imaterial. Por outro lado, a instalação *Em Trabalho* convocava a presença de três elementos distintos: as máquinas, as fotografias dessas máquinas, e, a projecção dessas fotografias – um original que era dobrado, multiplicado e remanescente.

---

<sup>294</sup> “a moment of reassessment as well as of renewal, (...) obsolescence implies a special relation of past to present that no longer follows the direct linearity of cause and effect, but takes the form of a loop, where the present rediscovers a certain past, to which it then attributes the power to shape aspects of the future that are now our present” (Elsaesser, 2016, p. 113).

<sup>295</sup> Entrevista ao artista feita em Abril de 2020.



**Fig. 41 – Renato Ferrão, vistas da obra *Em Trabalho* (2016-2017), exposição ‘Them or Us!’, Galeria Municipal do Porto, Porto. Curadoria de Paulo Mendes. Créditos fotográficos da autora.**



**Fig. 42 – Renato Ferrão, vistas da obra *Em Trabalho* (2016-2017), exposição ‘Them or Us!’, Galeria Municipal do Porto, Porto. Curadoria de Paulo Mendes. Créditos fotográficos da autora.**

Jacques Derrida e Bernard Stiegler (2002) afirmam que as *tele-tecnologias* (“télé-technologies”) contemporâneas – como o cinema, a televisão, a fotografia, a internet ou as imagens digitais – estão envolvidas numa *lógica da espectralidade* orientada por uma evolução estético-técnica que confunde o real e o virtual, reproduzindo o

“momento de inscrição” – o acontecimento – com uma extraordinária “proximidade”. (...) Reunindo, então, o próximo e o distante com uma aceleração e amplificação até então desconhecidas, as tele-tecnologias contemporâneas têm a especificidade estrutural de “restituir o presente vivo” – ainda que um “presente vivo”, como especifica Derrida, “do que está morto” na medida em que a morte está estruturalmente inscrita em qualquer meio de reprodução” (Burchill, 2009, p. 166)<sup>296</sup>.

Retomando esta tensão paradoxal entre o presente e o ausente, existe uma contradição contemporânea que ocorre do facto dos processos de *desaparecimento* virtual dos objectos coincidirem com a própria propagação proliferada de imagens (Bogalheiro, 2016). Na instalação *Em Trabalho*, o carácter industrial, pesado e compacto que acompanha o imaginário desta maquinaria contrasta com uma configuração sua imaterializada na luz e em movimentos diáfanos e virtuais: esta obra contrapõe máquinas que ainda reproduzem elementos de forma material à virtualização da sua própria fisicalidade. Por outro lado, a imagem projectada é igualmente uma *imagem-máquina* (“image-machine) que não pode ser reproduzida sem um aparelho maquínico: “ao contrário da imagem impressa, cuja fácil multiplicação de reproduções perde um pouco da precisão das linhas ou das cores e ganha em grão, a imagem projectada depende de uma grande complexidade técnica” (Païni, 1997, p. 174)<sup>297</sup>. *Em Trabalho* concebe portanto uma reflexão acerca do

---

<sup>296</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “moment of inscription” – the event taking place – with an extraordinary “proximity”. (...) Bringing together, then, the near and the far with an acceleration and amplification hitherto unknown, contemporary teletechnologies have the structural specificity of “restituting the living present” – albeit a “living present”, as Derrida specifies, “of what is dead” in so far as death is structurally inscribed in any means of reproduction” (Burchill, 2009, p. 166).

<sup>297</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “à la différence de l’image imprimée dont la démultiplication aisée des reproductions ne fait que perdre un peu de précision du trait ou

confronto entre o peso e o gigantismo que caracterizou o século XX, e, o consequente discurso de desmaterialização que vem caracterizando o século XXI<sup>298</sup>.

---

des couleurs et gagner du grain, l'image projetée dépend d'une pesante complexité technique" (Païni, 1997, p. 174)

<sup>298</sup> Se os sistemas computacionais permitem uma reprodução infinita e circulatória, a desmaterialização do objecto cultural veio alterar “o conceito de cópia (e, por extensão, o de reprodução) [que] torna-se destituído de seu significado. A cópia está ainda aprisionada a um objeto único que não é mais o original, visto que não se destina à exibição” (Machado, 2001, p. 18). De acordo com a conhecida teoria de Walter Benjamin (2012), a reprodução de uma obra de arte sacrifica o que o autor chama de *hic et nunc* da obra, o seu *aqui e agora*, *autenticidade* e *valor de culto*. Com a introdução das técnicas mecanizadas de produção e reprodução da obra de arte, o valor de culto é substituído pelo valor de exposição, e esta passa a ser cada vez mais exibível, passando de um valor de uso para um valor de troca. Por conseguinte, Benjamin avança com o conceito de *aura*: o carácter singular, original e de contexto espacial fixo da obra de arte. Trata-se do halo de singularidade e originalidade irrepetível que a envolve, e que marca uma distância definitiva quanto ao sujeito. Mas se o original tem uma *aura* devido à sua unicidade e posição fixa topológica, a cópia pelo contrário não tem lugar, e portanto “es ahistórica, siendo desde un inicio una potencial multiplicidad. (...) Pero si la diferencia entre el original y la copia es sólo topológica – si sólo existe una diferencia entre un contexto cerrado, fijo, marcado, aurático y el espacio abierto, sin marca y profano de la anónima circulación masiva – entonces no sólo es posible la operación de dislocación y desterritorialización del original, sino también lo es la operación de relocalización y reterritorialización de la copia” (Groys, 2009, p. 3). A fotografia, e, sobretudo, o cinema, servem a Benjamin como exemplo de uma arte não aurática. No entanto, para Susan Sontag (2012), as qualidades de presença e de autenticidade existem também numa relocalização da fotografia nos espaços da arte: “a sua exibição em museus e galerias, revelou que as fotografias possuem uma espécie de autenticidade. Mais ainda, que embora nenhuma fotografia seja um original no sentido em que uma pintura o é sempre, há uma grande diferença qualitativa entre aquilo a que podemos chamar originais” (Sontag, 2012, p. 138). Partindo justamente da exibição fotográfica museológica, Boris Groys (2009) afirma que a instalação de arte contemporânea opera justamente como um reverso da reprodução: “todos los objetos dispuestos en una instalación son originales, incluso cuando – o precisamente cuando – circulen como copias fuera de la instalación” (Groys, 2009, p. 4). Os componentes de uma instalação são originais devido à sua inscrição topológica, na medida em que é necessário que o visitante aceda espacialmente à instalação para os ver, e embora esta possa ser formada por vários elementos e meios, a matéria-prima que a constitui é o próprio espaço (Groys, 2009, p. 6). Como vimos, a principal característica da instalação está numa acção transformante do espaço, convertendo-o em parte integrante da obra de arte – um atributo que é paradigmático em *Em Trabalho*, uma vez que,

Convocando um outro sentido inscrito nesta instalação de Ferrão, podemos afirmar que a fotografia tem uma natureza tautológica, trazendo sempre consigo o seu referente: “eles estão colados um ao outro, membro a membro, como o condenado acorrentado a um cadáver em certos suplícios” (Barthes 2013, p. 13). Por outro lado, a imagem fotográfica é por natureza a imagem de uma reprodução, uma vez que o próprio princípio da fotografia está numa “imagem resultante [que] não é única, mas, pelo contrário, infinitamente reproduzível” (Berger, 2013, p. 318). No entanto, Susan Sontag (2012) afirma que um simples contraste entre a imagem (cópia) e a coisa representada (original) não se adequa à fotografia, na medida em que

“como observou E. H. Gombrich; nas sociedades primitivas, a coisa e a sua imagem não eram mais do que duas manifestações diferentes, ou seja, fisicamente distintas, da mesma energia ou espírito. A isso se deve a suposta eficácia das imagens para propiciar e controlar presenças de grande poder. Esses poderes, essas presenças estavam presentes *nelas*. (...) O que define a originalidade da fotografia é o facto de, no preciso momento em que o secularismo triunfa por completo na longa e cada vez mais secular história da pintura, fazer reviver – em termos absolutamente seculares – algo que se assemelha ao estatuto primitivo das imagens” (Sontag, 2012, p. 151).

Embora a fotografia detenha uma determinação referencial pela conexão física e material que estabelece com o elemento, existe nela uma separação espaço-temporal, uma “fissura irreduzível entre o signo e o referente” (Dubois, 1992, p. 88), uma vez que, por mais próxima que a imagem fotográfica esteja ligada ao objecto que representa e do qual emana, não fica mais unida a ele: “à ilusão de uma identificação com o real, a fotografia opõe a necessidade de uma clivagem constitutiva, de uma distância que vem perturbar a própria relação da imagem com o seu objecto e, consequentemente, a nossa relação com um e com outro” (Dubois, 1992, p. 88).

Esta fissura é convocada na obra de Renato Ferrão, cujo desdobramento imagético parece articular um distanciamento simbólico entre o referente e a sua virtualização fotográfica, e, posteriormente, projectiva. O artista afirmou que o seu

---

enquanto instalação, mobiliza uma espacialidade que envolve o visitante, e que se vê redobrada pela experiência da projecção das imagens que, de forma intrínseca, concebe uma ambiência de sensação espacial.

maior interesse em criar um dispositivo semelhante à lanterna mágica vinha do facto desta ser um aparelho meramente produtor de imagens projectadas: não há lugar para uma gravação. Se Ferrão parecia apelar a esta dimensão paradoxal que define as imagens fotográficas e filmicas enquanto articulações complexa entre regimes de presença-ausência; a exposição de Tropa unia inversamente a imagem e o objecto no mesmo espaço, permitindo ao espectador confrontar a forma imagética com o seu referente em tempo directo. Mesmo empregando métodos e técnicas distintas, as obras de Ferrão e Tropa pareciam portanto coincidir numa reflexão acerca das complexidades tensionadas entre o objecto e a sua (re)apresentação.

Ao convocar as dimensões contemporâneas da Fantasmagoria, Tom Gunning (2004) afirma que particularidades como

“a natureza da percepção, as bases materiais das obras de arte, o papel da ilusão, a estimulação dos sentidos, a convergência do realismo e da fantasia – essas questões tão claramente colocadas pela Fantasmagoria não representam apenas questões essenciais da epistemologia moderna, mas também questões que artistas e obras de arte questionam com frequência, e cada vez maior, à medida que avançamos para o século XXI” (Gunning, 2004, p. 5)<sup>299</sup>.

As obras de Ferrão e Tropa parecem assim abordar estas características definidas por Gunning, ampliando-as a uma reflexão sobre a mobilização do espaço virtual na instalação de arte, que radica num pensamento sobre a imagem na contemporaneidade tecnologia e, mais amplamente, acerca de elementos como a projecção, a obsolescência, a reprodução, a (i)materialidade e a representação/apresentação de imagens.

---

<sup>299</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “the nature of perception, the material bases of art works, the role of illusion, the stimulation of the senses, the convergence of realism and fantasy – these issues so clearly posed by the Phantasmagoria not only represent essential questions of modern epistemology, but also questions that artists and art works ask with increasing frequency as we move into the twenty-first century” (Gunning, 2004, p. 5).

Circunscrevendo uma periodização alternativa à evolução técnica do cinema, as obras aqui analisadas podem ser inseridas no que Richard Grusin (2014) designa por *atavismo pós-cinemático* (“post-cinematic atavism”). Trata-se de um movimento que, na circunstância das tecnologias digitais, assevera que ao transpormos o século XXI nos encontramos numa “era tardia do cinema inicial” (“late age of early cinema”) (Grusin, 2014, p. 2). Este conceito de Grusin está ancorado numa combinação histórica marcada por determinadas escolhas estilísticas, estéticas e cinematográficas que exibem um atavismo, isto é, a re-emergência de um determinado momento cinemático inicial através da “expressão anacrónica e atávica de traços cinematográficos anteriores no presente, mesmo ultrapassados, que de outra forma pareciam se ter extinguido na proliferação de formatos técnicos e estéticos hipermediados, digitais, pós-cinematográficos” (Grusin, 2014, p. 2).

No enquadramento desta perspectiva, as obras que trabalham sobre as dimensões técnicas, operativas e imaginárias de dispositivos antigos relevam a ideia de que os princípios estruturantes destes possuem o potencial para (re)emergirem continuamente no tempo, e, dessa forma, transcenderem os seus parâmetros materiais e históricos. Tratam-se portanto de obras que parecem invocar certos modos de conexão ligados a *anacronias*: “acontecimentos, noções, significações que tomam o tempo de frente para trás, que fazem circular sentido de uma maneira que escapa a toda contemporaneidade, a toda identidade do tempo com “ele mesmo”” (Rancière, 2011, p. 49).

## CAPÍTULO 3

### O Potencial e o Transitivo: a Película, o Vídeo e o Digital

“Vilem Flusser (...) pointed out, some 30 years ago, that in any photograph, the distribution of the grain already prefigures both the dots of the video image and the numerical grid of the digital image”.

Thomas Elsaesser (2008)

Se cada meio ou dispositivo desenvolve o seu próprio ambiente e espacialidade, estes estão intrinsecamente ligados a processos de *realocação* (“relocation”) na contemporaneidade, um termo definido por Francesco Casetti (2012) como o modo processual em que a experiência dos media é reactivada e redefinida noutro lugar, que não aquele onde foi originalmente concebida. Este conceito de Casetti enfatiza justamente a ideia de que um meio é sempre circunscrito pela situação em que opera: “it is not the mere reappearance of a device that counts, but rather the manner in which it literally takes place in the world” (Casetti, 2012). Estas experiências realocadas produzem portanto outros *sistemas de sensações* (“systems of sensations”) (Casetti, 2012), mantendo contudo a plenitude de formas culturais anteriores, e, conseqüentemente, a formação de uma intermedialidade instável e intersticial.

Estes processos de realocação apelam, de forma simultânea, às concordâncias e dissonâncias de uma tecnologia com o seu tempo, uma vez que todos os media emergentes reproduzem um conjunto de “profetas (todo o futuro está na nova técnica) e nostalgias (toda a pureza dos velhos media é “contaminada” pelos novos)” (Parfait, 2012, p. 58)<sup>300</sup>. Por outro lado, os sistemas de realocação inscrevem-se num movimento vacilante de representações imagéticas que – ao serem cada vez mais heterogêneas, multiformes e numerosas – demitem-se da tentativa de tentar compreender o que está por trás da imagem, ou mesmo em como ver uma imagem, para se envolverem na questão de “como se inserir nela, como deslizar para dentro

---

<sup>300</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “prophètes (tout l’avenir tient dans la nouvelle technique) et de nostalgiques (toute la pureté des supports anciens est « contaminée » par les nouveaux)” (Parfait, 2012, p. 58).



dela, já que cada imagem desliza agora sobre outras imagens, já que o fundo da imagem é sempre outra imagem” (Deleuze, 1992, p. 92). Sob o signo desta errância, a elevação de uma nova ordenação do audiovisual é assimilada por esta persistência de determinadas estruturas do passado, em que – como vimos no capítulo anterior – o antigo configura a experiência do novo, e o novo conforma o modo como olhamos e actuamos sobre o antigo.

Embora a contemporaneidade seja marcada por um estado transitório em direcção ao digital, a prevalência deste está ainda subordinada a uma hibridização entre tecnologias, uma vez que as formas analógicas e digitais coexistem em diversos segmentos da cadeia criadora de imagens: “enquanto a edição se tornou algo totalmente digital, a projecção ainda é quase toda analógica e, os filmes feitos exclusivamente com câmaras digitais ainda são uma minoria” (Fossati, 2018, p. 22)<sup>301</sup>. Contudo, esta complementaridade está cada vez mais comprometida pela célere e ubíqua digitalização, que já envolveu transformações radicais em termos de distribuição, interacção e recepção das imagens, cingindo novas ordens perceptivas e visuais impostas pelo isocronismo entre variados meios, códigos e linguagens.

Neste contexto, Thomas Elsaesser (2004) questiona se a imagem digital constitui uma ruptura radical, ou se se trata verdadeiramente de uma estrutura metafórica dessa mesma presumida ruptura: “como falamos antes e depois de Cristo, pode *não* haver um “antes” e um “depois” do digital” (Elsaesser, 2004, pp. 77-78)<sup>302</sup>. Partilhando um entendimento semelhante, John Belton (2003) afirma que o advento da tecnologia digital pode ser entendido como uma *falsa revolução*. Conquanto haja um derrube quase definitivo do filme em 35 mm (o principal formato da indústria cinematográfica), o digital limita-se de facto a reproduzir a experiência desses formatos anteriores sem quebrar a natureza experiencial da recepção cinematográfica: “a audiência que assiste à projecção digital não experimentará o cinema de forma diferente, não como aqueles que pela primeira vez ouviram som, viram cores ou

---

<sup>301</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “while editing, for instance, has indisputably become an all digital affair, projection is still almost all analog and, similarly, films shot using exclusively digital cameras are still a minority” (Fossati, 2018, p. 22).

<sup>302</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “there may not be a “before” and “after” the digital in the way we speak of before and after Christ” (Elsaesser, 2004, pp. 77-78).

experimentaram som widescreen e estéreo” (Belton, 2003, p. 104)<sup>303</sup>. Neste sentido, embora os “os filmes se tenham tornado ficheiros” (“films have become files”) (Bordwell, 2012, p. 8), o advento do digital funciona menos como um ponto de ruptura, do que como um elemento de continuidade: “mesmo admitindo que essas melhorias resultam numa melhor projecção, elas não são suficientemente significativas para serem declaradas “revolucionárias” em termos da experiência do público” (Belton, 2002, p. 108)<sup>304</sup>.

Detendo este horizonte de actuação, este capítulo propõe compreender de que modo as obras dos artistas João Tabarra, Diogo Evangelista, Alexandre Estrela, e, João Maria Gusmão e Pedro Paiva configuram um pensamento sobre esta experiência dos media marcada pelo signo agitador do digital, e constituída por diversas continuidades e descontinuidades. As suas obras incidem sobre questões relacionadas com a preservação e o restauro filmico; as contingências do *original* e da *autenticidade*; a ruptura referencial e indicial da imagem digital; as discussões em torno da animação; a exploração das forças internas e potenciais dos dispositivos tecnológicos; ou, as relações intermediais existentes na confluência entre o vídeo e a película. Pretende-se por conseguinte abordar o modo como o trabalho destes artistas problematiza, de forma mais explícita ou oblíqua, este espaço transitivo e poroso que, não sendo compacto mas intersticial, constitui uma abertura para repensar “a própria ideia de mudança histórica, e o que entendemos por inclusão e exclusão, horizontes e fronteiras, mas também por emergência, transformação, apropriação, ou seja, o contrário de ruptura” (Elsaesser, 2004, p. 78)<sup>305</sup>.

---

<sup>303</sup> “audiences viewing digital projection will not experience the cinema differently, as those who heard sound, saw color, or experienced widescreen and stereo sound for the first time did” (Belton, 2003, p. 104).

<sup>304</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “even if we concede that these improvements result in better projection, they are not significant enough for them to be declared “revolutionary” in terms of the audience’s experience of motion pictures” (Belton, 2002, p. 108).

<sup>305</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “the idea of historical change itself, and what we mean by inclusion and exclusion, horizons and boundaries, but also by emergence, transformation, appropriation, i.e. the opposite of rupture” (Elsaesser, 2004, p. 78).

## 1. Problematização dos Formatos: Transições, Indicialidades e Obsolescências

### 1.1. A Histerese, o Residual e a Remediação

O termo científico *histerese* refere vários fenómenos em que os efeitos persistem mesmo quando as causas desaparecem. Esta expressão foi cunhada pelo físico e engenheiro James Alfred Ewing (1855-1935) que empregou este termo grego – que significa *vir depois*, *chegar tarde* ou *tarde demais* – para descrever a persistência de polarização num fio de ferro após a remoção da força magnetizante. Adaptando aos *media* esta significação da *histerese*, Philippe Theophanidis e Ghislain Thibault (2016) conceberam o conceito de *histerese dos media* (“media hysteresis”) para abordar a persistência de certos efeitos tecnológicos numa dada cultura. Descrevendo um movimento de atrito entre sistemas de temporalidades distintas, a *histerese dos media* traça a persistência de certas formas, funções e imaginários nos media: “a histerese permite-nos localizar processos que nunca se tornaram obsoletos, mas simplesmente existem, latentes, *através* dos media. (...) Concentra-se na persistência, ao mesmo tempo que reconhece a descontinuidade” (Theophanidis & Thibault, 2016, pp. 12-13)<sup>306</sup>. Trata-se portanto de contrariar uma narrativa linear ou circular – em que o novo oblitera o antigo, seguindo uma marcha contínua e irreversível –, para demonstrar como as formas e funções de tecnologias obsoletas ou arcaicas persistem (em vez de reaparecerem) nos media mais recentes (Theophanidis & Thibault, 2016, p. 9).

Numa linha de entendimento semelhante, o sociólogo e crítico de arte Raymond Williams abordou na obra *Marxism and Literature* (1977) o conceito de *teoria do residual* (“theory of the residual”) para designar a forma como certas práticas culturais antigas influem e actuam, consciente ou inconscientemente, nas sociedades modernas<sup>307</sup>. Estes traços residuais podem ser definidos como “experiências, significados e valores que não podem ser expressos em termos da

---

<sup>306</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “hysteresis allows us to locate the processes that never become obsolete, but simply exist, latent, across media. (...) It focuses on persistence at the same time as it recognises discontinuity” (Theophanidis & Thibault, 2016, pp. 12-13).

<sup>307</sup> O autor dá como exemplo destes traços residuais da cultura: a organização religiosa, a comunidade rural e a monarquia.

cultura dominante, mas são vividos e praticados a partir de resíduos – culturais e sociais – de alguma formação social anterior” (Williams, 1977, p. 41)<sup>308</sup>. O *residual* é portanto uma pulsão activa e efectiva na formação de certos elementos da sociedade, operando num processo continuamente tensionado “que pode assumir a forma de incorporação e de oposição dentro dele” (Payne & Rae Barbara, 2010, p. 201)<sup>309</sup>. Esta conceptualização de Williams seria adaptada à teoria dos media pelo conceito de *media residual* (“residual media”) proposto por Charles R. Acland (2007), que se apropriou desta forma residual para nomear o modo como resíduos de culturas tecnológicas do passado ainda prevalecem, resistem e afectam o que é dominante nas culturas contemporâneas.

Desacordando de uma visão redutora quanto aos processos de transição tecnológica, estas *teorias de persistência* dissidem de certas conceptualizações de carácter mais linear, como a expressão *novos media* (“new media”) que, embora fosse utilizada desde os anos 1960, adquiriu relevo em meados da década de 1990 sob a ordem do digital, vindo a usurpar a designação até então mais comum de *multi-media*, que abordava estas transições de forma menos simplificadora e hierarquizada, pois não se pronunciava sobre apagamentos, mas multiplicidades (Chun, 2005). A pluralidade singular da expressão *novos media* (como substantivo plural tratado enquanto sujeito singular) denominava inicialmente certos media computacionais, que não eram simplesmente formas digitais fotográficas, videográficas e textuais, mas “um meio interactivo ou uma forma de distribuição tão independente quanto a informação que transmitia” (Chun, 2005, p. 1)<sup>310</sup>. No entanto, uma compreensão deslinear e desertada de dicotomias binárias (como aquelas entre o analógico/antigo e o digital/novo) veio potenciar uma percepção sobre a *velhice* e a *novidade* enquanto

---

<sup>308</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “experiences, meanings and values which cannot be expressed in terms of the dominant culture, but are nevertheless lived and practiced on the basis of residue – cultural as well as social – of some previous social formation” (Williams, 1977, p. 41).

<sup>309</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “which can take the form of both incorporation and opposition within it” (Payne & Rae Barbara, 2010, p. 201).

<sup>310</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “an interactive medium or form of distribution as independent as the information it relayed” (Chun, 2005, p. 1).

meros *estados* transitivos de ser ou de estar, uma vez que os media estão verdadeiramente em fluxo (Magaudda & Minniti, 2019).

A este propósito, a conceptualização de *remediação* (“remediation”) em Jay David Bolter e Richard Grusin (2000) inscreve a ideia de que o recente depende sempre do precedente, estabelecendo com ele uma relação semântica: “todos os media actuais funcionam como remediadores, e essa remediação oferece-nos um meio para interpretar também as obras de media anteriores” (Bolter e Grusin, 2000, p. 55)<sup>311</sup>. A *remediação* é um processo de transposição dos conteúdos e formas de um meio para outro, que se relaciona em parte com a noção de *realocação* de Casetti. Por outro lado, esta ideia de *remediação* liga-se identicamente à noção de *convergência*: “convergência é remediação com outro nome” (Bolter e Grusin, 2000, p. 224)<sup>312</sup>. A *convergência* designa um processo contínuo, que não se origina necessariamente na estabilidade ou na unidade, mas opera “como uma força constante de unificação, mas sempre em tensão dinâmica com a mudança” (Pool, 1983, pp. 53-54)<sup>313</sup>. Embora se co-relacionem, existem diferenças entre a *remediação* e a *convergência*, uma vez que esta última compromete uma nova linguagem que incorpora conteúdos anteriores, enquanto a primeira pode ser considerada como a aglomeração de conteúdos de diferentes origens numa mesma plataforma: “a convergência é sempre uma remediação, mas nem todas as remediações podem ser consideradas uma convergência porque esta última implica integração e não uma mera acumulação de conteúdos” (Canavilhas, 2012, p. 10). A reformulação de um conteúdo previamente existente, ou o processo de convergência de diferentes meios num único, podem assentar na ideia de que os media irão eventualmente confluir para algo totalmente digital, conduzindo assim a uma abordagem demasiado teleológica, uma vez que

---

<sup>311</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “all current media function as remediators and that remediation offer us a means of interpreting the works of earlier media as well” (Bolter e Grusin, 2000, p. 55).

<sup>312</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “convergence is remediation under another name” (Bolter e Grusin, 2000, p. 224).

<sup>313</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “as a constant force for unification but always in dynamic tension with change” (Pool, 1983, pp. 53-54).

“convergência refere-se a um processo, não a um ponto final” (Jenkins, 2006, pp. 15-16)<sup>314</sup>.

O *residual*, a *histerese*, a *remediação* e a *convergência* trabalham portanto como um referencial metodológico para identificar determinadas configurações contemporâneas heterogêneas, circulatorias e de co-presença entre imagens. Apesar das suas distinções intrínsecas, estas teorias parecem assim coincidir no seu carácter processual e aberta.

## 1.2. Intermedialidade: o Analógico e o Digital

Na base destas *teorias de persistência* está uma dimensão essencial ligada à *fronteira*: uma parte importante do processo de intermedialidade é o resultado de “fronteiras mediáticas a serem ultrapassadas (...) precisamos de fronteiras para falar de intermedialidade” (Elleström, 2010, p. 27)<sup>315</sup>. Se a teoria clássica do cinema evidenciou o *essencialismo do meio* (Carroll, 1996), o discurso da medialidade sublinha inversamente as interações e os diálogos através de três prefixos essenciais que lhe acrescentaram sentido: “a «multimedialidade» refere-se a uma ocorrência em que existem vários suportes num mesmo objecto; «transmedialidade» refere-se à transferência de um meio para outro meio (mudança de media); e «intermedialidade» refere-se à correlação dos meios de comunicação no sentido das influências mútuas entre os meios de comunicação” (Kattenbelt, 2008, pp. 20-21)<sup>316</sup>. Yvonne Spielmann (2001) considera a intermedialidade como um tipo particular de configuração que tem por base relações híbridas e sincrónicas, que são sobretudo identificadas em certas

---

<sup>314</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “convergence refers to a process, not an endpoint” (Jenkins, 2006, pp. 15-16).

<sup>315</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “constructed media borders being trespassed (...) we need borders to talk about intermediality” (Elleström, 2010, p. 27).

<sup>316</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “the «multimediality» refers to the occurrence where there are many media in one and the same object; «transmediality» refers to the transfer from one medium to another medium (media change); and «intermediality» refers to the co-relation of media in the sense of mutual influences between media” (Kattenbelt, 2008, pp. 20-21).

“formas da imagem, quando elementos da imagem estática e em movimento se inter-relacionam para criar uma terceira forma da imagem” (Spielmann, 2001)<sup>317</sup>.

A intermedialidade pode ser definida como um conjunto dinâmico e evolutivo de relações entre os media que está “mais intimamente ligado à ideia de diversidade, discrepância e hipermediação (no sentido de Bolter e Grusin) do que à ideia de unidade, harmonia e transparência” (Kattenbelt, 2008, pp. 25-26)<sup>318</sup>. Em 1966, Dick Higgins (1938-1998), artista associado à Fluxus, cunhou o termo *intermedia*, cujo sentido comprometia ““as ligações (e cruzamentos) entre várias formas de arte”, mas também no sentido de conectar “várias disciplinas com as quais falamos sobre esses meios. [...] Intermedia[lidade], portanto, pode muito literalmente ser descrito como entre o entre”” (Higgins apud. Herzogenrath 2012, p. 2)<sup>319</sup>. Trata-se portanto de um espaço intermediário que possibilita simultaneamente o *heterogêneo* (o outro) e o *homogêneo* (o mesmo): uma densidade que se forma pela co-relação entre imagens e media, e que reconhece o potencial *heurístico* das suas fronteiras.

Embora o vídeo digital esteja hoje mais presente nas salas de cinema do que o analógico (com poucas exceções, a indústria cinematográfica mundial já não produz filmes com celulóide), a relação entre os dois não envolve um *contra* mas um *com*. Contudo, existem distinções essenciais entre as imagens videográficas e as imagens analógicas no que concerne por exemplo à materialidade destes formatos: se a película é constituída por celuloide e conservada fisicamente em bobinas; o vídeo é capturado em fita ou digitalizado, e armazenado enquanto código binário ou magnetizado: “onde os media analógicos registam traços de eventos, como diz Binckley, os media digitais produzem fichas de números: as ferramentas construtivas

---

<sup>317</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “forms of the image, when elements of the static and the moving image are interrelated to create a *third form of the image*” (Spielmann, 2001).

<sup>318</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “more closely connected to the idea of diversity, discrepancy and hypermediacy (in the sense of Bolter and Grusin) than to the idea of unity, harmony and transparency” (Kattenbelt, 2008, pp. 25-26).

<sup>319</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: ““the links (and cross-breeds) between various art forms” but also in the sense of connecting “various disciplines with which we talk about these media. [...] Intermedia[lity] thus can very literally be described as between the between”” (Higgins apud. Herzogenrath 2012, p. 2).

da geometria euclidiana são substituídas pelas ferramentas computacionais da geometria cartesiana” (Rodowick, 2007, p. 9)<sup>320</sup>. Por outro lado, o visionamento fílmico propaga-se actualmente através de formas híbridas alocadas a telemóveis, tablets, televisões e computadores.

Contrariando o processo de apagamento quase total do analógico no cinema comercial, a arte contemporânea e certos filmes experimentais concebem frequentemente imagens utilizando película e vídeo (analógico e digital), e, dessa forma, interrogam os formatos nos seus “próprios fundamentos, nas suas estruturas internas profundas, nas suas especificidades” (Parfait, 2012, p. 58)<sup>321</sup>. Se, tal como vimos anteriormente, a arte contemporânea é o lugar onde se actua primitivamente sobre diversas possibilidades de ecrãs, também se transformou no local onde se utilizam diversos formatos e tecnologias fílmicas consideradas obsoletas, e que existem hoje quase exclusivamente no espaço museológico e galerístico. Por outro lado, a arte é um meio ideal para a operação da intermedialidade, uma vez que as obras são naturalmente colocadas em diálogo entre si. Por conseguinte, a própria arte contemporânea pode ser entendida como uma *prática de deslocamento* (“practice of displacement”) (Bourriaud, 2007) que, paradigmaticamente, transporta elementos significantes de um contexto para outro.

### 1.3. Da Indicialidade à Iconicidade

Susan Sontag (1977) afirma que mais do que uma cópia da realidade, a fotografia é uma revelação desta: “uma fotografia não é apenas uma imagem (como uma pintura é uma imagem), uma interpretação do real; é também um rastro, algo directamente estampado no real, como uma pegada ou uma máscara mortuária”

---

<sup>320</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “where analog media record traces of events, as Binckley puts it, digital media produce tokens of numbers: the constructive tools of Euclidian geometry are replaced by the computational tools of Cartesian geometry” (Rodowick, 2007, p. 9).

<sup>321</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “fondements mêmes, dans leurs structures internes profondes, dans leurs spécificités” (Parfait, 2012, p. 58).



(Sontag, 1977, p. 154)<sup>322</sup>. O alicerce material da fotografia e do filme analógico é um processo mecânico baseado num registo automático da luz reflectida sob uma superfície química fotossensível. Se as imagens analógicas são formadas por sinais e marcas físicas indivisíveis da superfície que as sustentam; o digital é inversamente uma forma de codificação numérica que implica uma outra questão de inscrição: “enquanto a inscrição analógica é relativamente contínua, e depende do contacto físico entre diferentes substâncias, a inscrição digital é relativamente descontínua e depende de um código aparentemente arbitrário de elementos discretos e relacionais” (Rosen, 2001, p. 302)<sup>323</sup>. Desta forma, a crise identitária que circundou o cinema durante as últimas décadas sucede em parte desta perda de causalidade do filme. As imagens digitais determinam uma ruptura referencial, uma vez que podem ser construídas unicamente a partir da simulação, não se tratando “mais de figurar o que é visível: trata-se de figurar aquilo que é *modelizável*” (Couchot, 2004, p. 43), divergindo portanto do registo analógico dependente de informação concreta, material e palpável.

O realismo enquanto elemento definidor do cinema teve com regularidade o seu fundamento no conceito de *índice* de Charles Sanders Peirce (1940, pp. 114-119)<sup>324</sup>, que está alicerçado a uma relação de causalidade com um referente. A mesma questão surge na teoria ontológica da imagem fotográfica de André Bazin (1992), onde o seu valor reside no facto de ser um testemunho de eventos reais em vez de uma mera representação, constituindo-se “automaticamente, sem a intervenção criadora do homem, segundo um rigoroso determinismo” (Bazin, 1992, p. 22). Por

---

<sup>322</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: "a photograph is not only an image (as a painting is an image), an interpretation of the real; it is also a trace, something directly stencilled off the real, like a footprint or a death mask" (Sontag, 1977, p. 154).

<sup>323</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “whereas analog inscription is relatively continuous and depends on physical contact between different substances, digital inscription is relatively discontinuous and depends on a seemingly arbitrary code of discrete, relational elements” (Rosen, 2001, p. 302).

<sup>324</sup> A conhecida classificação de signos de Charles S. Peirce (1960) é baseada numa divisão tripartida entre *ícone*, *índice* e *símbolo*. Se o *ícone* assemelha-se ao seu objecto através de uma qualidade analógica; e o *índice* é baseado numa causalidade física e conexão real; já, o *símbolo* consiste numa relação convencional entre o signo e no seu significante.

outro lado, a digitalização permite que qualquer imagem se torne virtualmente possível, produzindo aliás elementos que nunca existiram na realidade, tornando-as assim “no longer guaranteed as visual truth” (Mitchell, 1992, p. 57).

Mary Anne Doane (2007) afirma porém que o índice não é necessariamente sinónimo de referencialidade, dado que existe uma tensão temporal (sob a forma de um diferimento) que lhe é inerente. Por outro lado, a privação de conexão física conduz as imagens digitais a funcionarem mais como uma forma de iconicidade, transformando o *índice* em *ícone* (Gaudreault & Marion, 2015). Ou seja, a qualidade indicial da imagem dá lugar a um sistema icónico que envolve intrinsecamente um processo de ambiguidade, simulacro e simulação. Se o *índice* aponta para o seu referente ou consiste num vestígio ou impressão directa de um objecto ou evento; o *ícone* possui semelhança física com a ideia que representa, detendo uma relação de *semelhança* com o objecto:

“o que a digitalização dá acesso aqui é a um sistema analógico. No sentido de que a imagem produzida pela captura digital perde o seu estatuto indicial para se tornar parte do sistema icónico (um signo não integrado na realidade pela contiguidade metonímica, mas um signo agregado a essa realidade)” (Gaudreault & Marion, 2015, p. 65)<sup>325</sup>.

A imagem digital é por natureza numérica e ausente de isomorfismo (Rodowick, 2007, p. 9), detendo uma relação intrínseca com a realidade virtual, na medida em que é “um ambiente cuja existência é apenas computacional. Um ambiente *virtual*. O epíteto “virtual” atribuído à imagem numérica interativa qualifica o conjunto de cálculos que estão na origem de seu nascimento” (Couchot, 2003, p. 174). A sua desconexão causal e fotoquímica rompe com qualquer referente exterior, sendo portanto uma tecnologia que não está mais ligada à *reprodução*, mas à *concepção* de que

“a representação pressupunha uma lacuna original entre o objecto e a sua figuração, uma barra entre o signo e o referente, uma distância fundamental entre o

---

<sup>325</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “what digitalization provides access to here is the analogical system. In the sense that the image produced by digital capturing loses its indexical status to become part of the iconic system (a sign not integrated into reality through metonymic contiguity but rather a sign added to this reality)” (Gaudreault & Marion, 2015, p. 65).

ser e o aparecer. Com as imagens de computador, essa diferença desaparece: há apenas uma máquina, em todos os lugares, com exclusão de tudo o resto. O próprio mundo tornou-se maquínico, isto é, imagem, como acontece numa espiral louca” (Dubois, 2012, pp. 62-63)<sup>326</sup>.

No entanto, Braxton Soderman (2007) argumenta que é possível encontrar uma forma de indicialidade nas imagens digitais, desde que se altere o foco sobre a conexão entre o objecto e a sua representação fotográfica para o processo que faz uma fotografia reproduzir a realidade.

A partir da articulação entre grão e *pixel*, no texto *In Defense of the Poor Image* (2009), Hito Steyerl aborda a cópia digital de baixa definição através do conceito de *imagem pobre* (“poor image”), que designa o conjunto de imagens contemporâneas sujeitas a formas aceleradas de produção e circulação. Esta *ideia visual* tem a sua base no pixel digital (a *imagem pobre*), que se contrapõe ao grão do analógico (a *imagem rica*), estando os dois envolvidos numa hierarquia contemporânea de imagens alicerçada essencialmente na *resolução* imagética (Steyerl, 2009). Sendo uma imagem-cópia que inscreve visualmente em si os movimentos que percorreu no tempo e no espaço virtuais, a *imagem pobre* tem por objectivo atingir o maior número possível de espectadores, mesmo à custa da sua integridade imagética. Por outro lado, Steyerl afirma que a reestruturação neoliberal da produção dos media nos anos 1970 denegriu lentamente os filmes não comerciais, a ponto do cinema experimental e ensaístico se tornar quase invisível: “como se tornou proibitivamente caro manter essas obras a circular nos cinemas, também foram consideradas demasiadamente marginais para serem transmitidas na televisão. Assim, elas foram desaparecente lentamente, não apenas dos cinemas, mas também da esfera pública” (Steyerl, 2009)<sup>327</sup>. Tal como havia sugerido Walter Benjamin (2012), Steyerl

---

<sup>326</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “la représentation présupposait un écart originel entre l’objet et sa figuration, une barre entre le signe et le référent, une distance fondamentale entre l’être et le paraître. Avec l’imagerie informatique, cette différence saute : il n’y a plus que de la machine, partout, à l’exclusion de tout le reste. Le monde lui-même est devenu machinique, c’est-à-dire image, comme dans une spirale folle” (Dubois, 2012, pp. 62-63).

<sup>327</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “as it became prohibitively expensive to keep these works circulating in cinemas, so were they also deemed too marginal to be broadcast

observa que existe uma promessa utópica cingida às possibilidades de circulação em massa da *imagem pobre*:

“o que é a teoria de Walter Benjamin sobre o valor de exibição do filme senão uma teorização sobre a imagem pobre *avant la lettre*? Benjamin descreve uma imagem que sofre uma perda de qualidade – no seu caso entendida como o definhamento da aura, aquela “única aparição da distância, por mais próxima que esteja” – para ganhar em acessibilidade” (Balsom, 2017)<sup>328</sup>.

#### 1.4. Obsolescência: Ciclicidade e Abertura

Como vimos anteriormente, os media digitais desenvolveram características que os meios analógicos não possuem, mas também retomaram e concederam novas funções ao património das imagens analógicas. Esta configuração temporal dupla relaciona-se com a ideia de *obsolescência* em Rosalind Krauss (1999), em que um meio obsoleto pode oferecer aos artistas a oportunidade de o reinventarem. Esta *reinvenção* não deve porém ser encarada como algo nostálgico ou restaurativo das qualidades tradicionais de um meio, mas como uma acção envolvida numa influência *benjaminiana* (2019), onde uma forma reinventada pode incorporar potencialidades redentoras, que um meio só consegue adquirir quando perde a sua maior autonomia e popularidade.

As práticas da arte contemporânea incorporam frequentemente tecnologias digitais nas diversas etapas do seu desenvolvimento. Apesar desta crescente presença dos media digitais na produção, disseminação e recepção das imagens, Claire Bishop (2012) afirmou que estes, há quase dez anos, ainda não se tinham infiltrado definitivamente na arte contemporânea, embora esta dependesse em parte da revolução digital. Se o digital era utilizado massivamente nos processos de criação e

---

on television. Thus they slowly disappeared not just from cinemas, but from the public sphere as well” (Steyerl, 2009).

<sup>328</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “what is Walter Benjamin’s theory of the exhibition value of film if not a theorization of the poor image *avant la lettre*? Benjamin describes an image that suffers a loss of quality – in his case understood as the withering of aura, that “unique apparition of distance, however near it might be” – in order to gain in accessibility” (Balsom, 2017).

produção, ainda não era com frequência a temática das obras. Embora a fotografia e o filme tenham sido adoptados rapidamente na década de 1920, assim como o vídeo no final dos anos 1960, estes eram formatos baseados em imagens, enquanto que “o digital, ao contrário, é código, sendo algo inerentemente estranho à percepção humana. É, no fundo, um modelo linguístico” (Bishop, 2012)<sup>329</sup>. Contudo, durante a última década, uma nova geração de artistas (que já nasceu num mundo intrinsecamente funcional a partir dos processos digitais) começaram a trabalhar tematicamente sobre o mundo digital. O mesmo também acontece com outros artistas de gerações mais antigas, que têm vindo a confrontar particularidades da digitalização com a sua experiência anterior envolvida em processos analógicos.

Esta orientação em direcção ao digital pela arte contemporânea é frequentemente acompanhada por um movimento inverso: a proliferação de uma estética e de formas tecnológicas antigas e consideradas obsoletas, que diversos artistas adoptam e revisitam como “o carrossel de um projector de slides ou o zumbido de um rolo de filme de 8 mm ou 16 mm” (Bishop, 2012). No final da década de 1990, esta atracção por dispositivos mais antigos coincidiu com o surgimento de outros media, particularmente com a introdução do DVD, em 1997, em que “da noite para o dia, o VHS tornou-se obsoleto, tornando os seus próprios equipamentos estéticos e de projecção abertos à reutilização nostálgica, mas a tecnologia mais antiga da celuloide era e continua a ser a favorita” (Bishop, 2012)<sup>330</sup>. A arte contemporânea é portanto um espaço heterogéneo, onde a obsolescência oferece ferramentas profícuas para “apreender a novidade da tecnologia antiga, da mesma forma [que] a transição tecnológica do passado pode ajudar-nos na investigação da transição actual” (Fossati, 2009, p. 23)<sup>331</sup>.

---

<sup>329</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “the digital, by contrast, is code, inherently alien to human perception. It is, at base, a linguistic model” (Bishop, 2012).

<sup>330</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “overnight, VHS became obsolete, rendering its own aesthetic and projection equipment open to nostalgic reuse, but the older technology of celluloid was and remains the favorite” (Bishop, 2012).

<sup>331</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “grasping the newness of old technology, similarly, technological transition from the past can help us in the investigation of the current transition” (Fossati, 2009, p. 23).

Neste sentido, a obsolescência não traça a destruição ou o desaparecimento de um material ou dispositivo, mas do seu valor: “as coisas são obsoletas quando caem em desuso por amor ou por uso, não quando deixam de existir” (Peters, 2015, p. 90)<sup>332</sup>. Desta forma, os artistas tiram partido da obsolescência dos media com diferentes objectivos, seja pela vontade de “recuperar o controlo dos processos, num ambiente tecnológico como o atual, excessivamente marcado pelas regras ditadas pela indústria” (Leal, 2011), ou pela necessidade de superar “uma pirotecnia e uma histriónica próprias daquilo que é novo, porque em parte só aquilo que se torna obsoleto, no sentido de que já não responde a uma exigência de atualidade, se pode tornar operativo” (Leal, 2011). Esta recuperação de tecnologias antigas pela arte contemporânea desconstrói portanto oposições lineares, conduzindo a uma ordem diferenciada dos seus usos e qualidades imaginárias e potenciais, desenvolvendo assim o que Thomas Elsaesser (2016) define como *poéticas da obsolescência* (“poetics of obsolescence”), que anunciam uma relação diferente

“entre presente, passado e futuro, não apenas por actos de anacronismo criativo, mas também por tratar a obsolescência tecnológica como uma âncora, lançada no mar revolto de um futuro incerto, provocado não apenas pela episteme do digital, mas também pela globalização da arte e da prática museológica” (Elsaesser, 2016, p. 111)<sup>333</sup>.

Deste modo, os museus apropriam-se do legado (material e simbólico) do cinema, embora formatos como o 8 mm ou o 16 mm estejam também em vias de desaparecimento devido à perda de equipamentos, componentes, assistência técnica ou mesmo películas filmicas. No entanto, através desta utilização de tecnologias analógicas e digitais, os artistas contemporâneos repensam a própria ideia de cinema, bem como as suas possibilidades no interior do futuro digital. Tratam-se portanto de processos que permitem uma dimensão aberta e processual que destemporaliza a

---

<sup>332</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “things are obsolete when they fall out of love or out of use, not when they cease to exist” (Peters, 2015, p. 90).

<sup>333</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “between present, past and future, not just by acts of creative anachronism, but also by treating technological obsolescence like an anchor, cast into the churning sea of an uncertain future, brought on not only by the episteme of the digital, but also by the globalization of art and museum practice” (Elsaesser, 2016, p. 111).

aparente linearidade da tecnologia:

“a obsolescência implica uma relação especial do passado com o presente, que não segue a linearidade directa da causa e efeito, mas assume a forma de um loop, onde o presente redescobre um certo passado, ao qual atribui o poder de moldar aspectos do futuro que agora são o nosso presente” (Elsaesser, 2016, p. 113)<sup>334</sup>.

## **2. Continuidades e Descontinuidades: Relações Intermediais sob o Signo do Digital**

### **2.1. Da Película ao Digital em 4.56.20 de João Tabarra**

#### **2.1.1. Instalação e Fragmentação**

Agindo numa mobilidade contínua e contígua entre a película e o vídeo, a dupla de cineastas Jean-Luc Godard e Anne-Marie Miéville começou a trabalhar conjuntamente sobre os dois formatos a partir da segunda metade da década de 1970. Ao incorporarem a película no vídeo e o vídeo na película, os realizadores projectaram uma reflexão sobre o que aproxima e diferencia os dois formatos. Neste contexto, destacam-se os filmes-ensaio *Ici et Ailleurs* (1974), *Numéro Deux* (1975) e *Comment Ça Va* (1976); e, duas séries de doze episódios realizadas para a televisão francesa denominadas por *Six Fois Deux/Sur et Sous la Communication* (1976) e *France/Tour/Détour/Deux/Enfants* (1977-1978). Ao conciliarem num mesmo plano imagens cinematográficas e videográficas, estas obras constituíram um “corpo filmico [que] surge de uma fusão dos suportes, que pode ir até ao desaparecimento completo de qualquer signo distintivo, ou seja, até a uma transubstanciação real dos suportes numa nova imagem” (Dubois & Melon & Dubois, 1988, p. 289)<sup>335</sup>. Esta dinâmica de

---

<sup>334</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “obsolescence implies a special relation of past to present that no longer follows the direct linearity of cause and effect, but takes the form of a loop, where the present rediscovers a certain past, to which it then attributes the power to shape aspects of the future that are now our present” (Elsaesser, 2016, p. 113).

<sup>335</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “corps filmique [qui] naît d’une fusion des supports pouvant aller jusqu’à la disparition complète de tout signe distinctif, c’est-à-dire jusqu’à une véritable transsubstantiation des supports en une nouvelle image” (Dubois & Melon & Dubois, 1988, p. 289).

*transubstanciação* é convocada particularmente no filme *Numéro Deux* (1975), um retrato da vida doméstica, sexual e laboral de uma família da classe média francesa, que foi definido por Godard como “um documentário sobre a sexualidade dos habitantes da baixa da cidade de Grenoble” (Godard apud Delilia & Dosse, 1975, p. 28)<sup>336</sup>. Tal como enunciava o seu título, este filme ordenava-se num sucessivo movimento entre entidades duplas: “« “Dois” é "mais que um" (e "não é três"), "dois" é "e" é cinema e vídeo, Caim e Abel, som e imagem, homem e mulher, filhos e pais, fábrica e paisagem, cu e política, etc.” (Dubois & Melon & Dubois, 1988, p. 289)<sup>337</sup>.

Em 2015, foi encontrada uma pequena bobina nos arquivos da Cinémathèque Française, em Paris, que continha um trailer realizado por Godard e Miéville para divulgarem o filme *Numéro Deux* nas salas dos cinemas comerciais. Este trailer, que nunca foi exibido, apresentava planos experimentais que evocavam a pornografia, a política e a vida quotidiana da família que protagonizava o filme – como os planos de uma mulher jovem a beber café e a dançar, uma criança a escrever numa ardósia ou uma mulher mais velha a cortar cenouras. O artista João Tabarra recebeu este trailer das mãos de Nicole Brenez, historiadora e programadora da Cinémathèque, que lhe propôs que revisitasse o seu conteúdo, porém a partir de uma contrapartida imposta pelo próprio Godard: o artista poderia usar os quatro minutos, cinquenta e seis segundos e vinte frames do trailer desde que lhe enviasse uma cópia digital de alta qualidade realizada a partir do negativo original em 35 mm.

É com base nesta origem que assomaram os sete filmes que compunham a exposição 4.56.20 de João Tabarra (Solar – Galeria de Arte Cinematográfica de Vila do Conde, Vila do Conde, 2016) (**fig. 43**). A denominação do projecto, baseada na duração original do trailer, inscrevia a sua proporção duplamente profusa e restritiva: a designação numérica 4.56.20 versava a sua subordinação a uma duração e número de *frames* precisos, mas apelava identicamente àquilo que constituía a matéria que

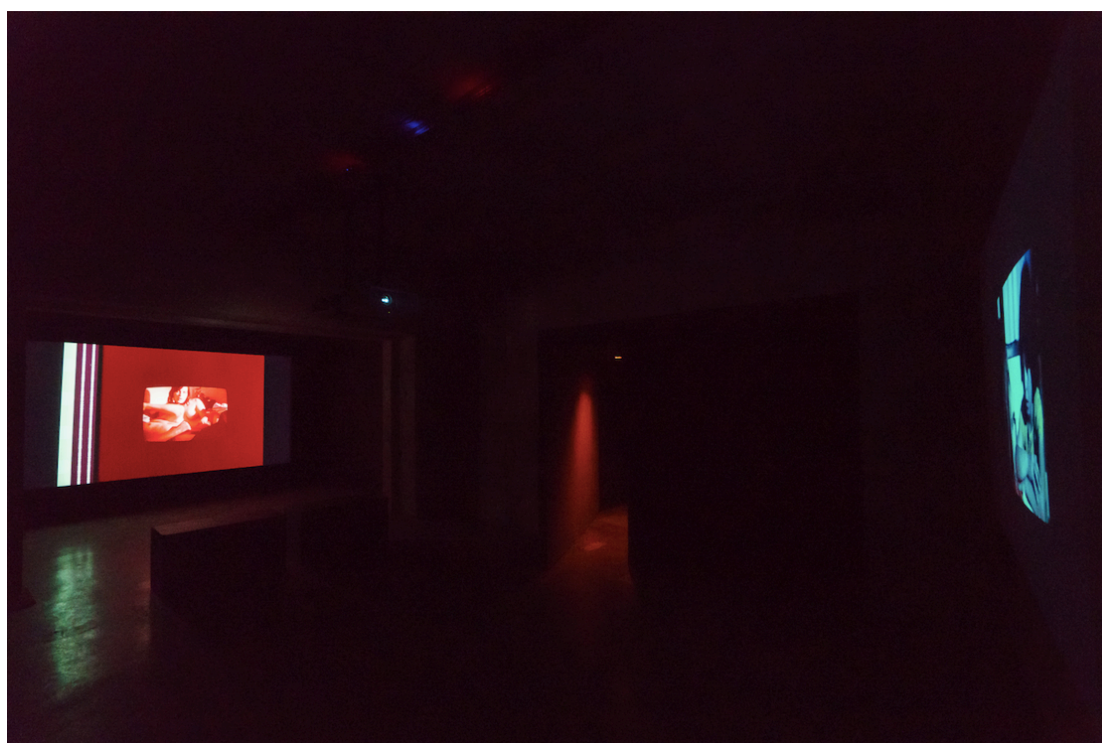
---

<sup>336</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “a documentary on the sexuality of the inhabitants of lower Grenoble” (Godard apud Delilia & Dosse, 1975, p. 28).

<sup>337</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “« Deux », c’est « plus que un » (et « ce n’est pas trois »), « deux » c’est « et », c’est le cinéma et la vidéo, Caïn et Abel, le son et l’image, l’homme et la femme, les enfants et les parents, l’usine et le paysage, le cul et la politique, etc.” (Dubois & Melon & Dubois, 1988, p. 289).



podia ser potencialmente expandida pelo artista. Esta vídeo-instalação traduzia identicamente um movimento heurístico já inscrito na sua ascendência, na medida em que o trailer de Godard e Miéville visibilizava certos elementos frequentemente ocultos nos filmes, como a imagem de uma *china girl*. No início de um rolo de película havia alguns *frames*, frequentemente com imagens de uma mulher, que não eram destinados ao visionamento público, mas existiam como guias de referência do equilíbrio e da densidade tonal para os técnicos de laboratório. Estas imagens, que se denominavam por *china girls*, foram omnipresentes no cinema desde os anos 1920, embora existissem sempre encobertas nas bordas da celuloide. Hoje são marcas espectrais do desenvolvimento tecnológico dos filmes, uma vez que o seu desaparecimento se deve sobretudo à passagem do analógico ao digital.



**Fig. 43 – João Tabarra, vistas da exposição ‘4.56.20’ (2017), Solar – Galeria de Arte Cinemática, Vila de Conde, Portugal. Créditos fotográficos: João Brites. Cortesia do artista.**

A vídeo-instalação *4.56.20* fragmentou a totalidade do trailer em sete vídeos distintos apresentados em loop. Esta obra de Tabarra realizou portanto uma operação de (des)montagem, trabalhando sobre significados inesperados que as imagens auferiam no (des)encontro da sua separação e distribuição espacial. Ao fragmentar o

filme original, a descontextualização e a recontextualização dos seus sons e imagens formaram novos discursos fílmicos e temporalidades, na medida em que este deslocamento fez com que os seus sentidos também se alterassem, originando uma ruptura entre a reprodução e a transformação, entre o *mesmo* e o *outro*.

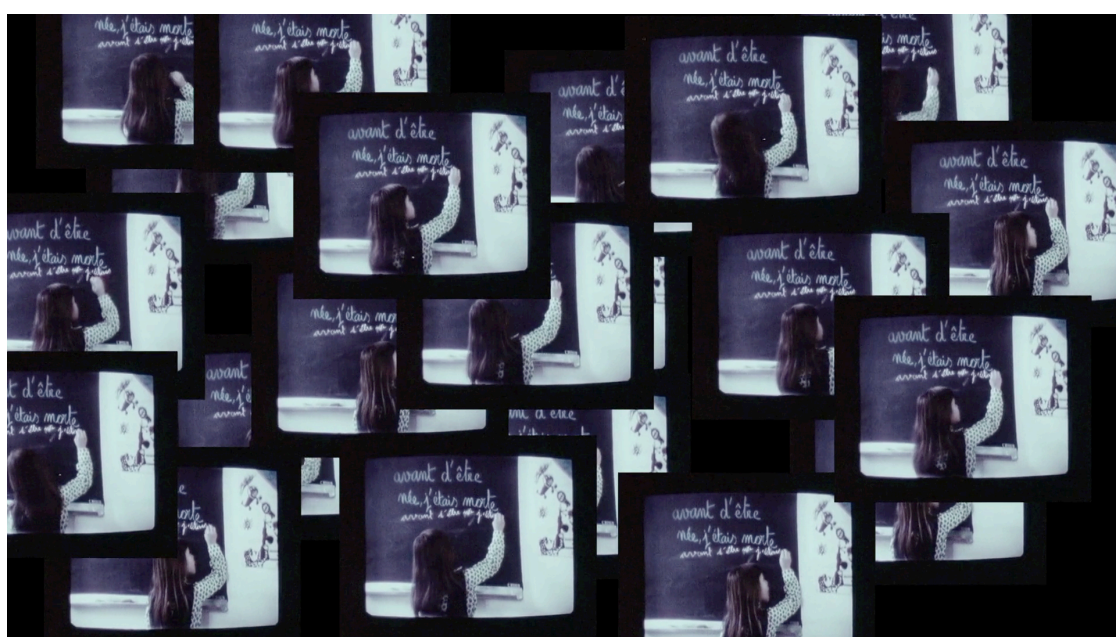
A vídeo-instalação 4.56.20 explorava este trailer através de sete categorias definidas por Nicole Brenez no ensaio *Under Reconstruction* (2013) que caracterizava determinadas particularidades do cinema de Jean-Luc Godard. Estas frases assomavam em 4.56.20 enquanto denominação e mote a cada um dos vídeos da instalação. Se *Numéro Deux* observava a realidade social da sua época (interligando metáforas e processos que envolviam o trabalho, o sexo, o lazer, a família ou a cultura), Tabarra reproduziu a vitalidade ainda actual destas questões. A este propósito, Jonathan Rosenbaum (2016) sublinha que *Numéro Deux* e 4.56.20 exploram de modo semelhante várias contradições ligadas aos

“modos como a adição se pode tornar subtração o solitário se pode tornar colectivo, o som se pode tornar imagem, a pertença à família se pode tornar solidão existencial, uma fábrica se pode tornar paisagem, a morte se pode tornar nascimento, a fertilidade do negro se pode tornar na esterilidade do branco, e como o vídeo se pode tornar cinema” (Rosenbaum, 2016).

Na sua forma instalada, 4.56.20 não se cingia à ordem circunscrita do trajecto, mas a uma espécie de circularidade que fechava em si todos os filmes. Embora os filmes estivessem espalhados por várias salas havia uma unidade entre os sete vídeos, que era edificada por um rastro sonoro que gerava uma continuidade de sala para sala, onde era possível ouvir vestígios do primeiro filme na sala do último, bem como ter uma experiência sonora inversa quando se fazia o percurso contrário de saída da exposição – o fim transformava-se num reinício.

Esta circularidade entre o começo e o fim era modelar no primeiro filme da instalação, que se distanciava dos restantes pela sua natureza expositiva. Este vídeo era intermediado por uma espécie de montra, emergindo enquanto introdução à exposição, por surgir no hall de entrada da Galeria Solar e por sumarizar várias questões e contradições que envolviam esta exposição. Sendo sintomaticamente prefaciado pela frase *romper a cadeia de representações*, este vídeo mostrava uma criança a escrever numa ardósia a frase “avant d’être née, j’étais morte” (“antes de ter

nascido, eu estava morta”) – uma imagem única no meio de um fundo negro, que se ia multiplicando ao longo do vídeo, originando um desdobramento múltiplo seu dentro de um mesmo plano, até acabar novamente numa imagem única (**fig. 44**). Os espectadores eram compelidos a encostarem-se ao vidro da montra para, a partir da forma opaca dos seus corpos, conseguirem ver estas imagens. Sendo o primeiro e o último a ser visto na exposição, este vídeo parecia propor ao espectador que iniciasse a sua visita emancipando-se de fundamentos e conhecimentos prévios: que se aproxima-se literal e simbolicamente das imagens.



**Fig. 44** – João Tabarra, *still* do filme *Romper a cadeia de representações*, instalação filmica ‘4.56.20’ (2017).

Na primeira sala do percurso expositivo encontravam-se duas projecções denominadas por *proporcionar um momento de reflexão*, e, *construir um lugar para as imagens que ainda não sabemos como produzir* (**fig. 45 e 46**). Transformando o som em imagem, o vídeo designado por *proporcionar um momento de reflexão* consistia exclusivamente de material que é geralmente omitido durante a projecção do filme: a imagem da banda-sonora, manchas castanhas de película virgem, e, números invertidos que oscilavam numa ordem entre 3, 4 e 5. Estas imagens eram acompanhadas pela voz de Sandrine Battistella, a actriz que actuava como mãe no filme de Godard e Mièville, e que pronunciava frases como “regarder tranquillement,

regardez quoi? parfois on écoute, on peut regarder” ou “c’est un film qui tu peux regarder, tranquillement, honnêtement”. Abordando o princípio *godardiano* de que as imagens são produzidas tanto para o olho como para o ouvido, este vídeo desconectava o som da parte material que o inscrevia na película, e que víamos agora na imagem. Neste sentido, o sonoro e o visual proporcionavam uma potencialidade distinta e autónoma, enfatizando a ideia de que “a imagem visual nunca mostrará o que a imagem sonora enuncia” (Deleuze, 2006, p. 355), na medida em que “nenhuma das duas faculdades se eleva ao exercício superior sem atingir o limite que a separa da outra, mas referindo-se à outra separando-a” (Deleuze, 2006, p. 332). Na parede oposta, o vídeo denominado por *construir um lugar para as imagens que ainda não sabemos como produzir* apresentava uma única acção constituída pela imagem da avó da família em *Numéro Deux* a descascar uma cenoura. A constância desta acção era periodicamente interrompida por pequenos sobressaltos, perturbando o nosso sentido de posição em relação à imagem, pois se os movimentos rotineiros e familiares deste gesto favoreciam a mentalização de um movimento normal, esta acção era depois desestabilizada pela sua repetição em *loop*, inscrevendo um movimento que

“não é o retorno do idêntico; em que não é o mesmo como tal que retorna. (...) A repetição restitui a possibilidade do que era, torna-o possível de novo; é quase um paradoxo. Repetir algo é torná-lo possível de novo. (...) Uma situação é uma zona de indecidibilidade, de indiferença entre uma singularidade e uma repetição” (Agamben, 2008, p. 328)<sup>338</sup>.

---

<sup>338</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “is not the return of the identical; it is not the same as such that returns. (...) Repetition restores the possibility of what was, renders it possible anew; it's almost a paradox. To repeat something is to make it possible anew. (...) A situation is a zone of undecidability, of indifference between a uniqueness and a repetition” (Agamben, 2008, p. 328).



Fig. 45 – João Tabarra, *still* do filme *Proporcionar um momento de reflexão*, instalação filmica '4.56.20' (2017).



Fig. 46 – João Tabarra, *still* do filme *Construir um lugar para as imagens que ainda não sabemos como produzir*, instalação filmica '4.56.20' (2017).

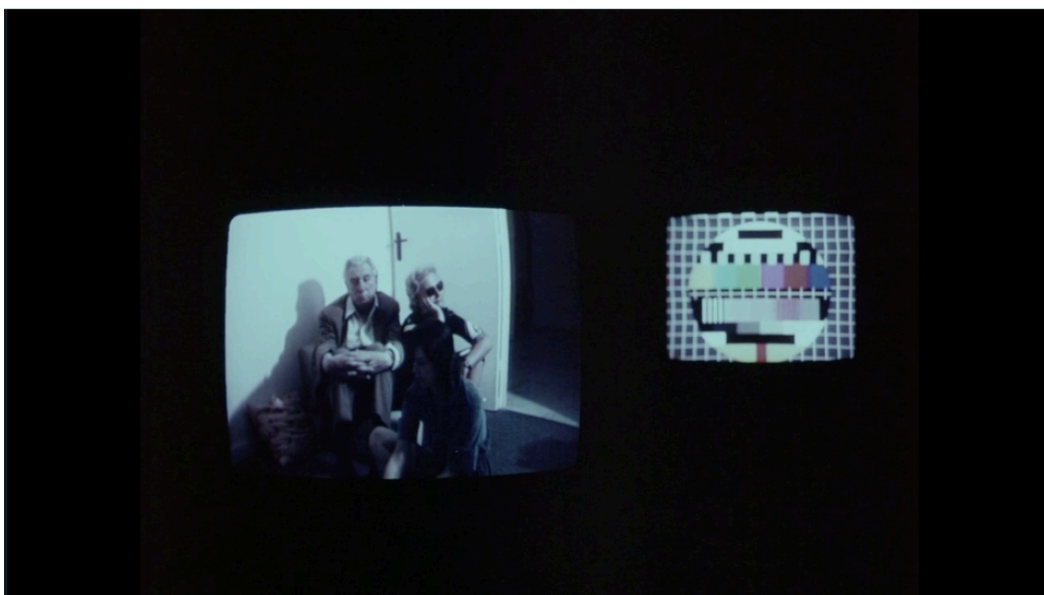
A sala seguinte apresentava um vídeo designado pela frase *simbolizar o modo como a ideologia obscurece o mundo*: víamos duas imagens da mesma acção, constituída pela filmagem de Sandrine Battistella a masturba-se (**fig. 47**). No mesmo plano, sob um fundo negro, aparecia uma imagem em vídeo maior e uma outra menor,



que correspondiam à versão original e à versão restaurada do fotograma em 35mm. Embora inicialmente parecessem ser imagens idênticas do mesmo evento, existia um diferimento entre as duas: se na imagem *restaurada* víamos repetidamente um movimento muito subtil feito pelo braço esquerdo da mulher, enquanto a sua mão direita continuava entregue à masturbação; na imagem *original*, esse gesto apenas ocorria uma vez. No vídeo seguinte, nomeado pela expressão *atestar da impossibilidade de produção de uma imagem revolucionária num mundo capitalista* (**fig. 48**), uma banda-sonora semelhante ao som de um vinil riscado num gira-discos acompanhava a intercalação de quatro imagens distintas: o avô e o neto assistiam a um jogo de futebol pela televisão; os avós apareciam sentados juntos; duas crianças surgiam sentadas à mesa; e, por fim, ocorria, num mesmo plano, a imagem dos avós sentados juntos e a de um ecrã televisivo com um gráfico de cenário, convocando o lugar da televisão como produtor de uma espécie de torpor e de “estados no proclives a la revolución sino a olvidarse de si mismo a desactivarse” (Ponsa, 2017, p. 238).



**Fig. 47 – João Tabarra, *still* do filme *Simbolizar o modo como a ideologia obscurece o mundo*, instalação filmica ‘4.56.20’ (2017).**



**Fig. 48** – João Tabarra, *still* do filme *Atestar da impossibilidade de produção de uma imagem revolucionária num mundo capitalista*, instalação filmica ‘4.56.20’ (2017).

O vídeo *encorajar o espectador a ouvir o som*, que aparecia na sala seguinte, envolvia repetições e sobreposições de dois planos diferentes que, apesar da sua designação, eram paradoxalmente imagens mudas (**fig. 49**). No primeiro destes planos aparecia a imagem do filho entediado a comer à mesa da cozinha, enquanto a mãe, atrás de si, e vestida apenas com um roupão entreaberto, dançava ao som de música que não se ouvia. No segundo plano, a mãe sentada ao lado do avô parecia ouvir música em auscultadores, enquanto a filha se envolvia numa qualquer actividade imperceptível no lado direito do ecrã. O plano final deste vídeo era um segmento do primeiro plano do filme *Numéro Deux*, que incluía um ecrã televisivo com estática vermelha, o rosto da mãe, as palavras MON, TON e SON em coluna vertical e, numa posição oposta a SON, o termo IMAGE. Este jogo de palavras evocava quer a companhia de produção filmica de Godard que produziu o filme (a Sonimage), como o significado de “*son*” enquanto pronome pessoal e sensação auditiva. Por fim, o último vídeo, prefaciado pela frase *erigir uma barreira contra as imagens convencionais* (**fig. 50**), apresentava imagens que afirmavam e problematizavam polaridades conexas: “Sandrine e Pierre; no interior e no exterior do apartamento; a dormir ou acordados; o avô e a avó; o irmão e a irmã; e a imagem e o som (representados visualmente pela banda sonora)” (Rosenbaum, 2016). Incitando-nos a reflectir sobre a transitabilidade das imagens, *4.56.20* encerrava igualmente um

pensamento sobre as possibilidades da interrogação, o que era perceptível no final deste vídeo: a imagem sintomática de duas crianças numa varanda, a olhar para algo que se encontrava fora de campo, para um horizonte não visível – a representação da imagem imaginada, projectada e por vir.

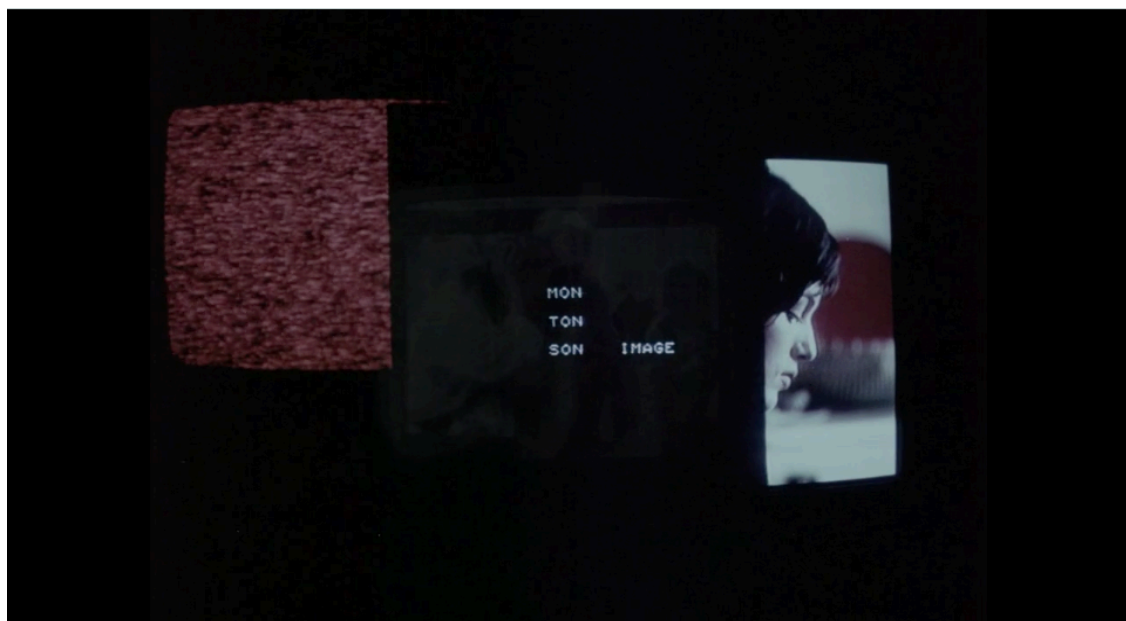


Fig. 49 – João Tabarra, *still* do filme *Encorajar o espectador a ouvir o som*, instalação filmica '4.56.20' (2017).



Fig. 50 – João Tabarra, *still* do filme *Erigir uma barreira contra as imagens convencionais*, instalação filmica '4.56.20' (2017).



A propósito desta utilização de múltiplos formatos por Jean-Luc Godard, Raymond Bellour (2013) afirma que este utilizava a

“televisão e o vídeo para inventar outra forma de estar no cinema, abrindo outra dimensão do cinema, enquanto o espectador se vê aqui confrontado com um *outro cinema*, que em parte toma emprestado aspectos do cinema que se relacionam com a sociedade e o espetáculo, mas não se reduz apenas a isso” (Bellour, 2013, p. 7)<sup>339</sup>.

Este *outro cinema* é o alicerce da exposição 4.56.20 que, através de vários planos de edição imagética e sonora, realizou uma desconstrução do carácter objectual singular do trailer, conciliando as relações horizontais da montagem cinematográfica com o princípio vertical da simultaneidade instalativa. A desconstrução da unidade da obra permitiu portanto enfatizar as suas questões originais, ao mesmo tempo que originou outras.

### 2.1.2. Autenticidade e Digitalização

A economia contemporânea do múltiplo e da circulação de imagens em movimento assoma no contexto da prática artística como um desafio à singularidade e à especificidade da obra de arte. Se, como vimos, a película capta um traço indicial pro-fílmico ao conceber uma cópia directa da realidade física, tratando-se daquilo que Erika Balsom (2017) denomina por *reprodutibilidade referencial* (“referential reproducibility”); por outro lado, existe uma outra forma de reprodutividade relacionada com o modo como a imagem pode ser infinitamente copiada, gerando uma *reprodutibilidade circulatória* (“circulatory reproducibility”), que transforma esse traço singular em algo múltiplo: “o seu poder reside na capacidade de tomar este signo singular e torná-lo móvel através da produção de fac-símiles potencialmente

---

<sup>339</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “television and video to invent another way of being at the cinema, opening up another dimension of cinema, while here the spectator finds him- or herself confronted by an *other cinema*, which in part borrows from aspects of cinema that relate to society and spectacle but is not reducible to only that” (Bellour, 2013, p. 7).

inumeráveis” (Balsom, 2017)<sup>340</sup>. Contudo, esta reprodutibilidade infinita é ilusória, na medida em que a reprodução perde parte do seu sentido com a tecnologia digital, pois não há *cópia* no sentido literal da palavra, e o que se reproduz é a própria fórmula matemática da imagem, do texto ou do som: “o que se guarda em algum lugar não é mais um ‘original’, mas uma matriz técnica, um molde ou modelo (...), de onde sairão as reproduções, estas sim – e apenas elas – destinadas à fruição massiva” (Machado, 1996, p. 17).

Com o advento do digital, as doutrinas referenciais da preservação e do restauro fílmico envolveram-se em questionamentos relacionados com a diversidade material do suporte, as complexidades logísticas do arquivo, os graus variáveis de manipulação das imagens ou os enredamentos da obsolescência, colocando assim em causa “todos esses valores sagrados do arquivo, como a originalidade, a singularidade, a proveniência e a protecção do objecto material [que] se tornaram irrelevantes, pois o digital transforma toda a cultura material em dados infinitamente reproduzíveis” (Horak, 2010)<sup>341</sup>. No contexto do restauro fílmico, a rapidez de intervenção e manipulação das imagens consentida pelos processos digitais radica numa relação tensionada entre a fidelidade e a deturpação.

Enquanto expressão de memória e património comum, os arquivos fílmicos auferiram relevância nos discursos historiográficos a partir da década de 1960, embora tenha sido após a Conferência Geral da Unesco em Belgrado (1980), que a relevância cultural das imagens em movimento, e a necessidade primordial da sua protecção, preservação e divulgação foram oficialmente reconhecidas (Catanese, 2014). Se o arquivo fílmico envolve as práticas de recolha, preservação e apresentação do património cinematográfico, o restauro de filmes pode ser definido como o conjunto de processos que visam reverter a perda ou a deterioração das imagens em movimento (Read & Meyer, 2000, p. 66). Desta forma, o restauro digital

---

<sup>340</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “its power resides in the ability to take this singular sign and render it mobile through the production of potentially innumerable facsimiles” (Balsom, 2017).

<sup>341</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “all those hallowed archival values like originality, uniqueness, provenance, and protection of the material object, have become irrelevant, as the digital turns all material culture into infinitely reproducible data” (Horak, 2010).

implica a transferência de uma obra para um novo suporte, determinando uma *recontextualização* (Fossati, 2011, p. 173), seja pela duplicação do filme num novo meio ou pela sua possível exibição numa multiplicidade de locais. Por outro lado, o advento da reprodução da imagem pelo computador originou uma separação entre o meio de apresentação e o meio de armazenamento (Fetveit, 2007, p. 60); algo que não existia em práticas artísticas anteriores como a pintura, em que a imagem era apresentada e armazenada num mesmo suporte.

Esta abordagem às possibilidades e aos limites do restauro filmico digital inscreve dois discursos contraditórios: se, por um lado, a digitalização representa o término do filme como o conhecemos; por outro lado, o digital não marca a defunção dos filmes ou dos seus arquivos, mas uma potencialidade renovada, uma vez que as técnicas de computação desempenham um papel cada vez mais relevante nas práticas de restauro, sobretudo quando se tratam de obras que sofreram danos devido a acidentes físico-mecânicos ou à deterioração química do seu material (Fossati, 2011, pp. 16-27). Partindo de uma ideologia de retorno à origem, Paolo Cherchi Usai (2006) afirma que um filme em película deverá ser sempre transferido para um suporte analógico. O restauro deve portanto proteger não apenas o objecto, mas a sua especificidade material-orgânica, e, conseqüentemente, a sua identidade cultural e histórica. Trata-se não apenas de preservar as imagens como artefactos, mas conservar todo um sistema de experiência cinematográfica que cinge elementos como o filme, o projector e o ecrã (Cherci Usai, 2006, p. 150). Contrariando esta concepção de Usai, Giovanna Fossati (2011) afirma que a duplicação filmica digital é hoje essencial no processo de restauro, que não deve ter por objectivo manter o formato original (seja o filme de 35 mm ou de 16 mm), mas preservar as suas particularidades visuais (como a cor, o granulado, a saturação ou o contraste), isto é, os elementos mais relevantes para a experiência do público (Fossati, 2011, p. 71). Porém, cumpre afirmar que o digital envolve questões problemáticas relacionadas com o pré-requisito da codificação-descodificação para a circulação dos filmes, ou o surgimento de novas formas de arquivo digital na internet que, embora permitam práticas mais participativas e acessíveis, questionam o papel dos arquivos filmicos e dos museus do cinema: "eles podem fechar as portas aos novos media, ou, aceitá-los e desafiar alguns dos seus

pontos-de-vista e suposições sobre os media cinematográficos. Seja qual for a escolha, ela determinará o seu futuro" (Fossati, 2011, p. 15)<sup>342</sup>.

Os processos envolvidos na preservação digital dos filmes altera a relação com as imagens em movimento ao “os *re-historicizá-los*, colocando-os num presente indiferenciado” (Negri, 2016, p. 52)<sup>343</sup>. Se as imagens analógicas carregam em si um sinal do seu passado; as imagens digitais parecem habitar num presente permanente (Negri, 2016, p. 52). Inscrevendo estas tensões ligadas à reprodutibilidade, ao original e à preservação das imagens em movimento, João Tabarra trabalhou na exposição 4.56.20 sobre duas digitalizações diferentes: uma sem correcção de imagem, reiterando assim a origem do negativo e a passagem do tempo sobre ele; e outra, totalmente restaurada, e, por conseguinte, sem o invólucro vestigial do passado sobre ela. Neste sentido, esta exposição actuava sobre a *qualidade historicizada* das imagens analógicas (embora estas já não tivessem uma relação física com o suporte original), colocando-as porém em confronto com a qualidade temporal suspensiva da imagética digital.

As instalações fílmicas na arte contemporânea existem em edições limitadas, convocando assim uma dialéctica entre desaturização e re-auratização. Apesar das inúmeras possibilidades actuais de circulação e multiplicação das imagens em movimento, os filmes experimentais ou feitos por artistas impõe com frequência modelos restritivos ligados à qualidade única da obra de arte, isto é, a uma *economia da exclusividade* (“economy of exclusivity”) (Lütticken, 2009) que anula ou compromete a capacidade destes circularem e serem apresentados: “Se pedir emprestado um DVD a uma galeria, ele chega geralmente com um papel branco, marcado com a etiqueta APENAS CÓPIA DE VISUALIZAÇÃO; quando um coleccionador compra o mesmo DVD em edição limitada, ele recebe uma embalagem cuidadosamente elaborada, assinada e numerada pelo artista” (Bishop, 2012)<sup>344</sup>. Esta

---

<sup>342</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: "as a response they could either close their doors to new media, or accept them and challenge some of their views and assumption about the film medium. Whatever the choice, it will determine their future" (Fossati, 2011, p. 15).

<sup>343</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “re-historicizes them by placing them in an undifferentiated present” (Negri, 2016, p. 52).

<sup>344</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “If you borrow an artist’s DVD from a gallery, it usually arrives in a white paper slip, with VIEWING COPY ONLY marked clearly on

questão aplica-se sobretudo à apresentação de obras criadas em película devido ao número decrescente de espaços expositivos equipados para projecções em 16 mm ou 35 mm: quando estes filmes são exibidos assumem a condição de acontecimento especial pelo encontro com o original.

Neste sentido, a ideia de autenticidade contrapõe-se à de reproduzibilidade, uma vez que se baseia na suposição de que a disponibilidade limitada é uma condição necessária para a obra ser autêntica (Balsom, 2017). Por outro lado, a capacidade do filme ser reproduzido digitalmente em vários formatos foi também a sua chave de entrada no museu: “um modo de expressão teve de se adaptar ao espaço expositivo, e não o inverso” (Cherchi, 23, p. 213)<sup>345</sup>. Desta forma, as imagens digitais no contexto das instituições de arte tradicionais conduzem a um questionamento paradoxal, dado que a digitalização foi inicialmente pensada como uma forma de escapar do espaço de exibição, ou seja,

“libertar a imagem. (...) Em ambos os lados do fosso digital sente-se um certo descontentamento. Por um lado, a imagem digital parece estar sujeita a um novo aprisionamento, um novo confinamento dentro dos muros do museu e da exposição. Por outro lado, o sistema de arte parece estar comprometido com a exibição de cópias digitais, em vez de originais” (Groys, 2008, p. 82)<sup>346</sup>.

A exposição 4.56.20 trabalhava diversamente sobre as tensões acima enunciadas, que estão paradigmaticamente representadas no filme *simbolizar o modo como a ideologia obscurece o mundo*, em que um movimento quase imperceptível diferenciava a imagem restaurada da imagem original, integrando assim um pensamento sobre o original e a cópia, a autenticidade e a falsidade. Dessacralizando

---

the label; when a collector buys the same DVD in a limited edition, he or she receives a carefully crafted container, signed and numbered by the artist” (Bishop, 2012).

<sup>345</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “un mode d’expression a dû s’adapter à l’espace d’exposition plutôt que l’inverse” (Cherchi, 23, p. 213).

<sup>346</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “set the image free. (...) On both sides of the digital divide one feels a certain discontent. On one side, the liberated digital image seems to be subjected to a new imprisonment, a new confinement inside the museum and exhibition walls. On the other side, the art system seems to be compromised by exhibiting digital copies instead of originals” (Groys, 2008, p. 82).

o filme que lhe serve de base (quer do seu autor original, como do seu suporte analógico), as fragmentações e pequenas modificações dos vídeos de Tabarra reflectem sobre o paradigma quebrado de imagens e sons contemporâneos – sublinhando o papel da digitalização enquanto dispositivo que coloca uma série de questões essenciais para pensar a imagem na contemporaneidade, tal como os binómios entre “imagem e/ou texto; distância e/ou proximidade; recepção passiva e/ou participação interactiva; imagem “plana” bidimensional e/ou ambiente virtual tridimensional; olhando através de uma “janela para o mundo” e/ou “imerso num espaço sem horizonte” (Elsaesser, 2006, p. 17)<sup>347</sup>.

## **2.2. Dispositivos e Activação: as obras de Alexandre Estrela e Diogo Evangelista**

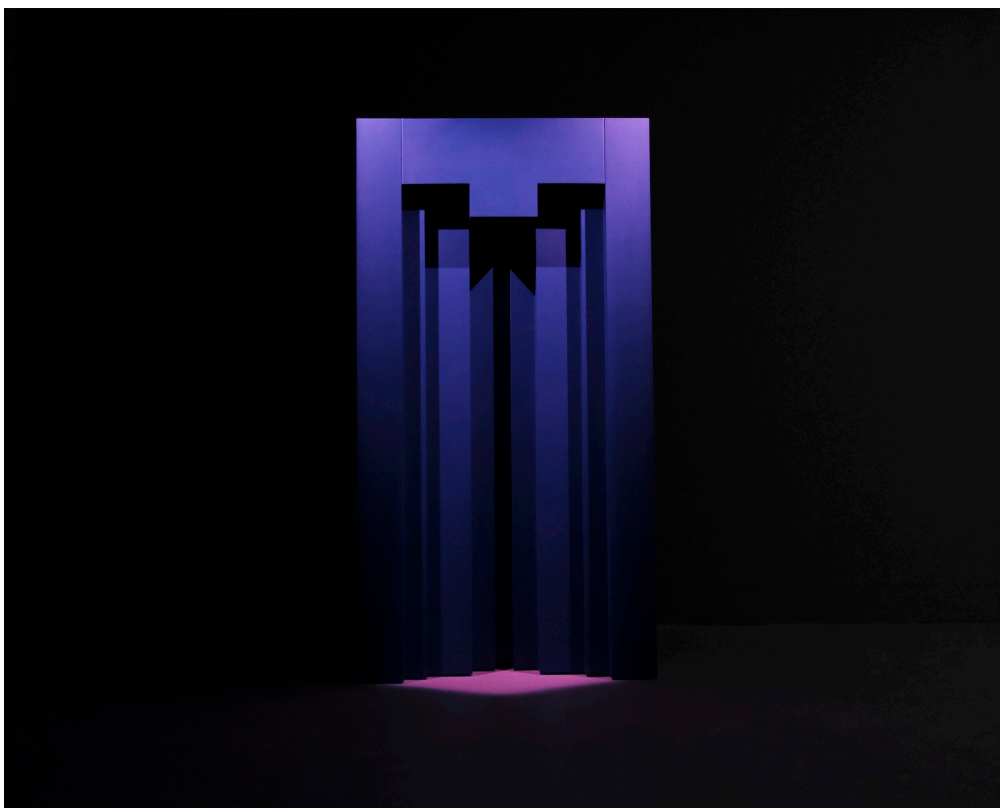
### **2.2.1. *Blind Faith*: a Animação e a Hiper-Realidade**

No lado ocidental dos templos, santuários e túmulos do Antigo Egipto havia usualmente uma porta-falsa. Enquanto lugar do ocaso – cuja expressão latina *ocassum* remete sintomaticamente à *descida de um astro*, à *queda* e ao *fim*<sup>348</sup> –, o Ocidente era o ponto de entrada do espírito que partiu, e esta porta-falsa actuava como dispositivo de passagem entre o domínio divino e humano, isto é, um limiar entre o físico e o metafísico. Fundando-se nesta matéria de transformação e transcendência, a escultura *Gateway* (2020) (**fig. 51**) de Diogo Evangelista (Lisboa, 1984) evocava as portas-falsas egípcias para aludir a esta transição dimensional implicada na própria denominação da obra, que remetia simultaneamente ao portal de entrada arquitectónico e à porta de ligação informática, mas também a uma maneira de alcançar determinado *fim*.

---

<sup>347</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “image and/or text; distance and/or proximity; passive reception and/or interactive participation; two-dimensional “flat” image and/or three-dimensional virtual environment; looking through a “window on the world” and/or “immersed in a horizonless space” (Elsaesser, 2006, p. 17).

<sup>348</sup> Ver: <https://origemdapalavra.com.br/palavras/ocaso/>



**Fig. 51 – Diogo Evangelista, *Gateway* (2020), Escola das Artes da Católica do Porto, Porto, Portugal. Créditos fotográficos: Carlos Lobo. Cortesia da Escola das Artes da Católica do Porto.**

Esta obra integrava a exposição *Blind Faith* (Escola das Artes da Universidade Católica do Porto, curadoria de Nuno Crespo, Porto, 2020), onde Evangelista procurava exprimir uma espécie de pacificação com uma ideia de *fim*: não enquanto lugar de cessação ou termo, mas de passagem, de um *ir além de*. Era sob este signo que se formava a obra *Reflexivity Without Subjectivity* (2020) (**fig. 52**), uma pintura sobre plexiglass em forma de estrela pentagonal, que recorria a este símbolo associado a ritos iniciáticos e místicos para interpelar conceitos de mutação, renascimento e afinidade entre os humanos, o universo e planos superiores de espiritualidade. Este pentagrama espelhado continha em si, e, ao mesmo tempo, projectava a exposição, enfatizando a própria natureza do espelho: este coloca-nos dentro de um espaço virtual e, por consequência, no interior de um real que é a projecção de uma outra realidade. Dando continuidade ao trabalho que Evangelista tem desenvolvido sobre perspectivas especulativas acerca do real e da cognição, a exposição *Blind Faith* procurava materializar o sentimento de plenitude que antecede a desmaterialização de um corpo; algo potenciado na exposição, onde o corpo

aparecia representado unicamente pela projecção virtual do visitante no espelhamento desta estrela pentagonal.



**Fig. 52 – Diogo Evangelista, vistas da exposição ‘Blind Faith’ (2020), Escola das Artes da Católica do Porto, Porto, Portugal. Curadoria de Nuno Crespo. Créditos fotográficos: Carlos Lobo.**

**Cortesia da Escola das Artes da Católica do Porto.**

Estas pintura e ecultura eram completadas na exposição pelo vídeo que a denominava: *Blind Faith* (2020) (8’32’’, loop) (**fig. 53**) foi produzido em CGI (*computer-generated imagery*), com imagens geradas através de computação gráfica, acentuando um “efeito de virtualização espacial na realidade tangível do espectador” <sup>349</sup>. O filme *Blind Faith* mostrava um lugar simultaneamente desconhecido e familiar ao unir a tangibilidade do real à ambiguidade de uma ficção onírica ou alucinatória. Existiam assim determinados elementos sonoros e imagéticos no vídeo – como o som da tosse, de corvos, de desabamentos, de chuva, de vento ou de cantos celestiais e de sinos, entre outros – que geravam uma determinada atmosfera simbólica e um estado de espírito no espectador. Por outro lado, a

<sup>349</sup> Citação retirada de entrevista ao artista.



projectão deste vídeo num ecrã de tamanho real em relação ao espaço da exposição concebida um deslocamento daquela paisagem para a sala, criando uma identificação de escala entre a realidade e o ficcional.



**Fig. 53 – Diogo Evangelista, *still* do filme *Blind Faith* (2020). Cortesia da Escola das Artes da Católica do Porto.**

O artista procurou recriar uma espécie de materialização computorizada de *experiências de quase-morte* – cuja matéria subjectiva, transcendente e mística incluem com frequência vivências fora do corpo, contacto com seres sobrenaturais, ou, a perda e diminuição do medo da morte. O *quase* surgia portanto nesta exposição como um espaço que inscrevia as ambivalências, evasões e contradições discursivas sobre a morte, bem a sua condição subordinada à imagem: “afinal, [a morte] só existe através das representações poéticas do invisível que lhe dão uma consistência, uma densidade, uma forma. (...) na mentalidade colectiva a morte não é fundamentalmente uma ideia abstracta mas um somatório de imagens” (Urbain, 1997, pp. 383-384).

O cinema é uma forma inerentemente ligada à animação que, nascendo desta, sempre a deslocou “além do seu limite, apenas para no final se tornar um caso particular de animação” (Manovich, 2001, p. 302)<sup>350</sup>. A palavra *animar*, e os termos que dela descendem como a *animação*, resultam da derivação latina *animare* que

---

<sup>350</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “to its boundary, only to become one particular case of animation in the end” (Manovich, 2001, p. 302).

significa “dar alma ou vida a”<sup>351</sup>. *Blind Faith* convoca portanto, de forma irônica, este sentido dado à expressão *animar*, não apenas pela evocação que faz de vivências de limiar entre a vida e a morte, mas também pela própria imagética da *animação* computadorizada que recria estas mesmas experiências. Esta obra insere-se portanto numa nova cultura visual denominada por Gaudreault e Marion (2015) como *animagem* (“animage”) – uma imagem que já não é uma impressão precisa do mundo, mas “uma imagem que se move ao ritmo da animação. (...) O cinema está a regressar à animação. E é a animação, como forma de cinema em sentido amplo, que está a surgir como o principal princípio estruturante do cinema na era digital” (Gaudreault e Marion, 2015, p. 175)<sup>352</sup>.

A *blind faith*, ou a *fé cega*, era uma referência à pintura *A Parábola dos Cegos* (1568) do flamengo Pieter Bruegel, o Velho, cuja origem remetia à passagem bíblica: “deixai-os; cegos são e condutores de cegos; e se um cego guia a outro cego, ambos vêm a cair no barranco”<sup>353</sup>. Esta expressão idiomática censura os profetas que “cegos porque falsos, que se fazem de guias; e crítica as multidões, cegas porque crédulas, que se deixam por eles conduzir aos tropeços” (Ferreira, 2002, p. 175). Bruegel representou no plano pictórico a expressão medular desta parábola: a ideia de um cego que guia outros cegos dirigindo todos ao mesmo abismo; embora todos mantenham a cabeça voltada para cima, firmando também porventura aquilo que Jacques Derrida (2010) afirmou de “que se reconhecem os cegos pela maneira de erguerem a cabeça para cima, (...) o olho interior procura aperceber a eterna luz que brilha no outro mundo” (Derrida, 2010, p. 19). A convocação desta referência na exposição actuava como um pensamento acerca de uma cegueira que transita na contemporaneidade, algo representado identicamente na paisagem pseudo-histórica medieval do vídeo, que acentuava a ideia de um neo-medievalismo contemporâneo.

---

<sup>351</sup> Ver: Definição retirada do dicionário da Infopédia – Dicionários Porto Editora: <https://www.infopedia.pt>

<sup>352</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “an image that moves to the beat of animation. (...) Cinema is returning to animation. And it is animation, as a form of cinema in the broad sense, that is rising up as cinema’s primary structuring principle in the digital age” (Gaudreault e Marion, 2015, p. 175).

<sup>353</sup> Ver: O Evangelho Segundo São Mateus.

A noção de *realidade virtual* é intrínseca ao relacionamento do humano com a imagem – uma relação que não irrompeu com o advento da tecnologia digital, mas com a existência de vários espaços de ilusão e imersão que foram sendo produzidos durante séculos (Grau, 2007)<sup>354</sup>. Embora a virtualidade seja uma experiência ubíqua na existência humana, a tecnologia digital produzida desde o final do século XX tem conduzido a um aluimento crescente das referências convencionais do espaço e do tempo, bem como das concepções que definem o que é físico e imaterial (Lévy, 1999). Por outro lado, embora o digital esteja intrinsecamente associado ao virtual e à ideia de desmaterialização, este tem também uma dimensão física perfilhada numa linhagem de afinidades entre a natureza e a técnica. Estes parentescos são oriundos da dependência tecnológica por fontes energéticas como o carvão, o petróleo e o gás, mas sobretudo pela diversa matéria mineral, rochosa e metálica que integra actualmente alguns dos principais dispositivos de tecnologia contemporâneos. Por conseguinte, a tecnologia dos media encontrou uma materialidade na densidade da terra que se tornou profícua para compreender a nossa condição tecnológica presente<sup>355</sup>.

---

<sup>354</sup> Oliver Grau (2003) afirma que a busca por um espaço visual ilusório, imersivo e virtual remete à Antiguidade. A este propósito, Grau analisa os frescos da Villa dei Misteri (Pompeia) e da Villa Livia (Primaporta), os espaços de ilusão do Renascimento e do Barroco, os panoramas, o Cinerama, o Sensorama, o cinema expandido, o 3D, o Omnimax ou o IMAX.

<sup>355</sup> Esta extensa mobilização do meio ambiente pelos media tem sido teorizada por autores como Sean Cubitt (2017), Jennifer Gabrys (2011), Richard Maxwell e Toby Miller (2019) ou Jussi Parikka (2015), este último designando-a como *novo materialismo* (“new materialism”), onde os computadores actuais podem ser entendidos como “an crystallization of past two hundred to three hundred years of scientific and technological development, geological insights, and geophysical affordances” (Parikka, 2015, p. 137). Por outro lado, Sean Cubitt (2017) usa a noção de *ecomedia* para interrogar o impacto físico que as práticas dos media têm sobre o meio ambiente. Contrariando um dos mitos mais propalados inscrito numa abordagem sobretudo *imaterialista* dos media, Cubitt afirma que a suposta imaterialidade do cinema, da televisão ou da internet está verdadeiramente aportada em processos materiais de produção, distribuição e exibição: fitas incontáveis de celuloide, milhões de quilómetros de cabos de transporte de conteúdos, ou o lixo espacial que se desprende dos satélites de comunicação. Desta forma, esta dimensão material dos media visibiliza certas realidades inconvenientes, na medida em que não existem novos materiais ou fontes de energia, mas apenas mais fluxos cíclicos de extracção, zonas de conflito e locais ambientalmente vulneráveis, onde acabam despejados os resíduos destes dispositivos electrónicos.

A exposição *Blind Faith* evidencia esta problemática da virtualização através da metáfora da morte, que aqui é completada pela convocação de vivências de limiar entre planos visíveis e ocultos, por experiências espelhares ou pela recriação computadorizada de um local e tempo que não existem (ou persistem apenas virtualmente, tal como, de alguma forma, o próprio lugar da morte). Por outro lado, esta questão da morte é projectada na natureza digital da animação de *Blind Faith*, cuja imagética detém manifestamente uma *frieza asséptica* (“aseptic coldness”), que nas palavras de Gaudreault e Marion (2015), faz com que as obras digitais pareçam hiper-realistas, que mostrem uma representação mais real do que a própria realidade, mas também “um lado depreciativo, porque também sugere desumanidade, morte, ausência de calor e vitalidade. Como o adjectivo *estéril*, usado para indicar segurança, protecção e preservação da vida – e o contrário: um vazio, a ausência de vida” (Gaudreault e Marion, 2015, p. 74)<sup>356</sup>. Neste sentido, *Blind Faith* parece convocar num mesmo movimento dois conceitos antagónicos: se por um lado, mostra um filme realizado pelos mesmos mecanismos que configuram a sociedade contemporânea da *simulação* e do *hiper-real*, onde existe uma hegemonia do simulacro enquanto “imagem na qual nada é encoberto” (Baudrillard, 1991, p. 56); por outro lado, apresenta três obras que, na sua tentativa de evocarem o mistério e a transcendência, convocam propósitos ocultos e enigmáticos.

### 2.2.2. Meio Concreto: Dispositivo enquanto Acto Heurístico e Profano

A palavra *meio* tanto define uma ideia espacial de *centro*; como o modo ou o veículo que faz algo se manifestar. Este último sentido é expressivo quanto ao seu uso

---

Mas dentro da ilusão de imaterialidade própria das tecnologias digitais, o que é em parte desmaterializado “is our media of storage, in the sense that they are no longer physical objects we can hold in our hands as much as they are data codes kept in computer files. This dematerialization and standardization allows data to be stored in a computer and enables smoother operations of translation between formats, as well as further possibilities for editing and manipulation” (Fetveit, 2007, p. 60).

<sup>356</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “a deprecatory side, because it also suggest inhumanity, death, the absence of warmth and vitality. Exactly, precisely, like the adjective sterile, used to indicate security, protection, and the preservation of life – and the contrary: a void, the absence of life” (Gaudreault e Marion, 2015, p. 74).

no contexto artístico, ao significar uma matéria intermediária e instrumental que é determinante para que imagens possam aparecer e de que forma o farão. O *meio* abrange portanto uma *mediação* – algo que decorre ou se situa processualmente *entre* dois pontos. E este processo da mediação confere significado ao conteúdo, uma vez que todas as imagens encontram-se subordinadas às condições técnicas e às características mediais com as quais as percebemos: “o meio portador é em si mesmo veículo de significado e confere possibilidade das imagens serem percebidas (...) é a encenação através de um meio de representação que funda o acto da percepção” (Belting, 2014, p. 32). O meio detém por conseguinte uma qualidade heurística, uma palavra que descende do grego antigo *heurisko*, que designa a ideia de “encontrar”, “descobrir”, “inventar” ou “obter”. Inserindo-se num movimento de *descoberta*, e, por consequência, de *manifestação de algo*, o meio está assim intrinsecamente relacionado com a acção do descobrimento.

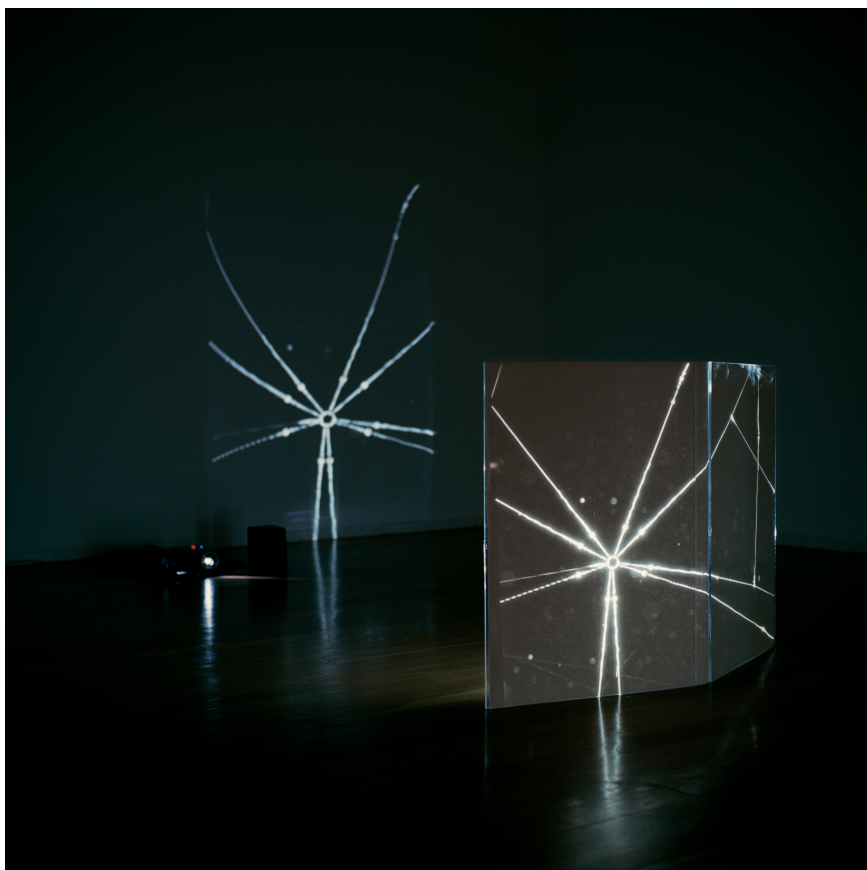
Este propósito heurístico do meio – enquanto mecanismo que permite a descoberta de algo – tem afinidade com as noções de *presença* e de *ausência*: algo que, existindo, se presentifica; ou, que, estando ausente, existe, embora numa forma oculta. A *presença* e a *ausência* exprimem portanto uma realidade que, mais imanente do que transcendente, subsiste no interior de uma certa estrutura ou estado: “o facto ou condição de estar presente”, “o estado de estar ausente ou fora” ou “estar ou ocupar um lugar determinado”. Expressando a correspondência geral de uma coisa com o seu lugar, estes dois estados ou condições possuem igualmente uma relação íntima com um *enigma da imagem* (Belting, 2014). Neste sentido, o meio é um mecanismo subjectivo de desvendamento, que se relaciona ontologicamente com a própria ideia de *imagem*, que é formada tanto por algo que se manifesta, como por uma dimensão encoberta e inapreensível: “ela [presença] está presente no seu meio (de outro modo não poderíamos vê-la) e, no entanto, refere-se a uma ausência, da qual ela é uma imagem. Lemos o “aqui e agora” da imagem num meio, em que ela se apresenta aos nossos olhos” (Belting, 2014, p. 43).

A exposição *Meio Concreto* de Alexandre Estrela (curadoria de Ricardo Nicolau, no Museu de Arte Contemporânea de Serralves, Porto, 2013) – a mais extensa mostra de trabalhos do artista até então, onde apresentou uma selecção de instalações realizadas entre 2007 e 2012 – fundava-se justamente neste *enigma da imagem*, tal como definido por Belting (**fig. 54 e 55**). A exposição era formada por

uma presença adiada da imagem, que existia num *vir a ser* moldado pela imaterialidade imagética e a materialidade escultórica dos dispositivos que a visibilizavam. Ao interrogar as potencialidades das imagens em movimento, e as características específicas dos seus dispositivos, a exposição encontrava na sua denominação dúplice o sentido mais intrínseco e ambíguo que a formava: o *meio* traduzia-se aqui simultaneamente enquanto “metade de um todo” (uma unidade dividida em duas partes) e “media” (um mecanismo para mostrar a imagem), mas também como um elemento em que “a memória do sujeito completa e activa em simultâneo os dispositivos adormecidos” (Estrela, 2013, p. 224).



**Fig. 54 – Alexandre Estrela, vistas da exposição ‘Meio Concreto’ (2020), Museu de Serralves, Porto, Portugal. Curadoria de Ricardo Nicolau. Créditos fotográficos: André Cepeda. Cortesia do artista.**



**Fig. 55 – Alexandre Estrela, vistas da exposição *Meio Concreto* (2020), Museu de Serralves, Porto, Portugal. Curadoria de Ricardo Nicolau. Créditos fotográficos: André Cepeda. Cortesia do artista.**

A exposição *Meio Concreto* desdobrava-se em dois percursos distintos nos quais eram activadas diferentes peças consoante o dia fosse par ou ímpar. Desta forma, a cada visita viam-se obras projectadas e outras “em potência”. A exposição circunscrevia portanto um pensamento heurístico sobre o processo de aparecimento e de desaparecimento da imagem, uma vez que nos dois momentos estas obras assumiam duas diferenças de potencial: “quando activados, os dispositivos projectam as imagens que seguem o seu curso natural liquido. Mas quando voluntariamente desactivadas, as peças entram num estado latente adormecido, um bloqueio expositivo que abre espaço para uma nova leitura e interpretação” (Estrela, 2013, p. 224). Se projectar implica uma transferência para o *fora*, aqui também se tratava de convocar uma dimensão projectiva do filme, bem como uma gestão de forças em latência que existem *dentro* destes objectos técnicos, problematizando também os próprios limites de re(a)presentação dos dispositivos.

A questão do virtual enquanto potencialidade tem uma matriz aristotélica, tendo sido tratada na obra *Metafísica* (em grego, *além das coisas físicas*), onde Aristóteles (IV a.C.) afirma que as entidades que constituem o mundo podem ser entendidas simultaneamente como realidade e potencialidade, uma vez que possuem uma existência real no mundo, mas todo o existir é a actualização de uma potencialidade. Tendo sido parcamente reformulado até ao século XIX, o conceito de virtual moveu-se da filosofia grega antiga até ao pensamento escolástico e teológico da Idade Média, até ser interpelado pela filosofia e ciência modernas, e, finalmente, radicar numa reflexão ligada à tecnologia da simulação digital. No final do século XIX, o filósofo Henri Bergson (1859-1941) repensou e questionou a problemática clássica do virtual tendo em conta o seu carácter paradoxal: ou seja, o seu princípio negativo de *contradição* ligado a algo que não pode simultaneamente *ser e não-ser*, pois “quando se reduz o virtual a um simples possível, tal como Aristóteles, dialeticamente, o desejou, as relações virtuais/atuais passam a ter uma forma negativa, de uma polaridade entre espaços vazios” (Fonseca, 2006). Bergson transformou portanto a definição conceptual do virtual passando “do "germe aristotélico", da virtude potencial dialógica, à multiplicidade processual, paradoxal e criativa do Tempo” (Fonseca, 2006). Se até então o pensamento ocidental estava alicerçado no domínio da não-contradição, passa agora a operar sobre o princípio do paradoxo.

Já, Gilles Deleuze afirma em *Diferença e Repetição* (1968) que o virtual não é uma possibilidade, uma vez que carece de realização, encerrando em si uma realidade plena que necessita ser actualizada:

“O virtual não se opõe ao real, somente ao actual. *O virtual possui uma plena realidade enquanto virtual.* (...) O virtual deve ser mesmo definido como uma estrita parte do objecto real - como se o objecto tivesse uma das suas partes no virtual e aí mergulhasse como numa dimensão objectiva” (Deleuze, 2000, p. 342).

Esta problemática do virtual em Deleuze iria ser retomada por Pierre Lévy (2011), para quem o virtual não é uma não-realidade, mas uma não-presencialidade que detém existência e origina efeitos próprios, tratando-se portanto daquilo “que existe apenas em potência e não em ato, o campo de forças e de problemas que tende a resolver-se em uma actualização” (Lévy, 2008, p. 47). No contexto da circulação massiva de imagens desde a segunda metade do século XX, Jean Baudrillard (2011) fala identicamente de um colapso ontológico entre o real e o virtual, dado que o



excesso de informação visual “caracteriza-se não somente por eliminar a realidade, mas também a imaginação do real” (Baudrillard, 2011, p. 57). A expressão de *excesso* e de *ir além de* do prefixo “hiper-” dá sentido à definição desta onnipresença do virtual face à presença cada vez menos presente do real, originando-se assim uma “hiper-realidade” (Baudrillard, 2011), onde já não é possível produzir uma *imagem-enigma*. Para Baudrillard, a imagem hegemónica na sociedade da simulação é portanto o simulacro: imagens sem enigma ou mistério, que nada escondem, e que tudo dão a ver.

Atendendo a esta conjuntura sobre o real, o actual e o virtual, a exposição *Meio Concreto* explorava as duas faces dos aparelhos de projecção (o que se projecta para fora e o que se encontra no seu interior), inscrevendo uma reflexão sobre o percurso da imagem e as virtualidades que se envolvem neste processo. É por esta razão que foi pedido ao curador da exposição, Ricardo Nicolau, que, durante a preparação da exposição, substitui-se a expressão “obras apagadas” por “peças em suspensão, em espera”, uma vez que “não há para ele [o artista] nenhuma distinção entre as imagens projetadas (vídeos, filmes e diapositivos) e os dispositivos que permitem a sua apresentação (projetores, ecrãs)” (Nicolau, 2013, p. 184). O modo como esta exposição trabalhava a virtualidade tem reflexo nas teorias de Deleuze e Lévy, uma vez que esta veiculava uma relação intrínseca entre o virtual e o actual, jogando com a questão da não-presencialidade enquanto antinomia da não-realidade, ao trabalhar sobre dispositivos que existiam entre a potência e a actualidade.

A abordagem a esta dimensão liminar pode ser também relacionada com a questão do *automatismo*, a designação dada ao que define o carácter de uma determinada actividade, moção ou reacção que funciona por si mesma. Segundo Edmond Couchot (2007), o movimento em direcção a um *tornar automático* das técnicas figurativas surgiu primitivamente na história das imagens: “as marcas de mãos nas paredes das grutas já testemunham esta tendência, independentemente do seu significado simbólico” (Couchot, 2007, p. 181)<sup>357</sup>. Contudo, esta tendência à automatização não foi constante ou sistemática. O período renascentista do início do

---

<sup>357</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “the handprints on the walls of Magdalenian caves already bear witness to this tendency, regardless of their symbolic significance” (Couchot, 2007, p. 181).

século XV marcaria o primeiro trajecto mais consistente em direcção a ela, através de procedimentos ópticos como a *perspectiva linear* (Couchot, 2007, p. 181). Todavia, a automatização das imagens apenas se estabeleceu definitivamente a partir do século XIX, primeiro com o advento da capacidade de fixação e reprodução da fotografia, e, posteriormente, com a ilusão de movimento do cinema e a transmissão automática e em directo da televisão.

De acordo com Stanley Cavell (1971), o automatismo fotográfico na base do meio filmico cinge uma “sucessão de projecções mundiais automáticas” (Cavell, 1971, p. 73)<sup>358</sup>. Além desta produção mecânica de uma imagem da realidade, os automatismos filmicos são reproduções mágicas de um *mundo invisível* (“unseen world”) (Cavell, 1971, p. 40), onde podem existir dois meios à sua disposição: “o primeiro é o *meio fotográfico*, onde a emulsão da celuloide capta *visões do mundo*, mas o segundo é o mundo que se dá a ver, como diz Cavell “não a realidade como tal, mas projecções da realidade” (Cavell, 1971, p. 166)<sup>359</sup>. Neste sentido, D. N. Rodowick (2007) afirma que as teorias de Stanley Cavell (1971) nos encorajam a repensar “a noção de um meio como um horizonte de potencialidades” (Rodowick, 2007, p. 84)<sup>360</sup>, tendo em conta que os automatismos são “culturais e mecânicos” (Rodowick, 2007, p. 48)<sup>361</sup>. Por conseguinte, a existência de uma arte não é definida apenas pela natureza dos seus materiais físicos ou das suas propriedades estruturais, mas sobretudo pelas diversas formas de expressividade que estes possibilitam: “ao explorar o seu potencial, descobrimos as condições de possibilidade de um meio; ao superá-los ou esgotá-los, podemos de facto criar um novo meio e novos poderes de

---

<sup>358</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “succession of automatic world projections” (Cavell, 1971, p. 73).

<sup>359</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “the first is the photographic medium where the celluloid emulsion captures views of the world, but the second is the world that gives itself to be viewed, as Cavell says “not reality as such, but projections of reality” (Cavell, 1971, p. 166).

<sup>360</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “the notion of a medium as a horizon of potentialities” (Rodowick, 2007, p. 84).

<sup>361</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “cultural as well as mechanical” (Rodowick, 2007, p. 48).

pensamento e criação” (Rodowick, 2007, p. 45)<sup>362</sup>. As imagens digitais vieram porém envolver um modo de automatização diferente das imagens, uma vez que estas são agora o resultado de um cálculo automático feito por um computador onde, como vimos, não há mais relação ou contacto directo com a realidade: “os processos de criação de imagens não são mais físicos (relacionados ao material ou à energia), mas “virtuais”” (Couchot, 2007, p. 183)<sup>363</sup>.

A exploração dos automatismos dos aparelhos é uma particularidade marcada no trabalho de Alexandre Estrela que, não se sujeitando meramente ao número de possibilidades impostas pelo dispositivo técnico, subverte frequentemente o funcionamento da imagem videográfica ou trabalha sobre as suas falhas. Embora as obras do artista que serão agora abordadas não tenham integrado a exposição *Meio Concreto*, a relação que estabelecem com a dimensão interior das máquinas, e com uma interpelação fissurada do processo de medialidade, dão-lhes características relevantes para contextualizar a relação entre o *meio* e a *concretitude* no trabalho do artista. Neste sentido, em *TV Burner* (2002), Estrela transformou um aparelho de televisão em dispositivo de revelação fotográfica. Esta obra era baseada na exibição de uma imagem estática (o negativo de uma das fotografias célebres do deserto do artista norte-americano Ansel Adams) num aparelho televisivo durante um longo período de tempo, levando a que o seu cinescópio se fosse queimando lentamente, até gerar um negativo fantasmagórico que ficava permanentemente marcado no ecrã, imprimindo assim uma imagem (em positivo) na sua superfície. A obra ficava completa quando o aparelho de televisão, após anos de uso, se avariava definitivamente. Outro possível exemplo é a obra *One in a Million (version two)* (2003), onde o artista captou uma série de imagens nocturnas de uma viagem de automóvel pelas ruas de Manhattan. Ao utilizar uma câmara de vídeo defeituosa, o fluxo imagético era marcado pela presença constante de um pixel avariado, assomando como uma linha negra em movimento que pairava e se agitava no ar sobre as ruas nova-iorquinas.

---

<sup>362</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “in exploring their potential we discover the conditions of possibility of a medium; in exceeding or exhausting them we may in fact create a new medium, and new powers of thought and creation” (Rodowick, 2007, p. 45).

<sup>363</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “the image-making processes are no longer physical (material or energy-related), but “virtual”” (Couchot, 2007, p. 183).

A potencialidade e a manipulação intencional do erro na obra de Estrela gera uma interrupção na linearidade medial da informação, jogando assim com a frustração e o medo da falha que envolve a nossa dependência quotidiana dos dispositivos tecnológicos. No texto *Elogio da Profanação* (2007), Giorgio Agamben declara que profanar significa *dessacralizar, devolver ao uso humano e tornar comum*, mas “o uso aqui não aparece como algo natural; aliás, só se tem acesso ao mesmo através de uma profanação” (Agamben, 2007, p. 58). Ao trabalhar sobre falhas e disfunções (im)previstas, estas obras envolvem-se nesta acção que dimensiona o tornar profano – isto é, o *volver ao comum* destes aparelhos para lhes dar um novo uso que rompe com as suas estruturas aparentemente fixas.

Vilém Flusser (1985) afirma que o humano é cada vez mais *funcionário* de máquinas pré-programadas, vivendo numa ilusão de controlo, embora esteja sempre sujeito às possibilidades delimitadas pelo dispositivo. O autor afirma portanto que a função dos artistas deverá ser “branquearem” a caixa preta, penetrando no seu interior para interferirem na própria engenharia do dispositivo e conceberem formações não previstas no aparelho (Flusser, 1985, p. 11). A este propósito, Gilbert Simondon observa que as condições para o verdadeiro aperfeiçoamento das máquinas não pressupõem “um incremento do automatismo, mas sim uma ampliação da margem de indeterminação do modo de funcionamento da máquina” (Simondon apud. Machado, 1997, p. 7). Estes trabalhos de Estrela interpelam assim ideias de *automatismo* e de *autonomia*: estas obras cingem um confronto entre estes dois sentidos, trabalhando duplamente sobre um carácter determinístico e sobre uma auto-determinação – mesmo que o acto criativo sobre o aparelho continue subjugado ao seu (des)funcionamento. Quer através de processos heurísticos em potência, ou de formas de profanação dos mecanismos tecnológicos, os aparelhos assomam nestas obras enquanto dispositivos tecnológicos, mas também como conjuntos de forças que constituem “formações abertas que não requerem estruturas sistémicas, mas que detêm potencial para múltiplas realizações” (Broeckmann, 2005, p. 203)<sup>364</sup>.

---

<sup>364</sup>Tradução original pela autora do original em inglês: “open formations which do not require systemic structures, but that hold the potential for manifold realizations” (Broeckmann, 2005, p. 203).

## **2.3. *Lua Cão* de Alexandre Estrela e João Maria Gusmão e Pedro Paiva: a Porosidade do Espaço Medial entre a Película e o Vídeo**

### **2.3.1. Exposição e Dispositivos em Potência**

A questão do *meio* é igualmente central na problemática da intermedialidade, uma prática onde a percepção da obra é com regularidade acompanhada por uma reflexão sobre os meios utilizados (Belting, 2014, p. 64). Como vimos, a intermedialidade pode ser definida como um conjunto dinâmico e evolutivo de relações entre os media, onde novas dimensões de percepção e experiência são indagadas a partir de um espaço intermediário, que mais do que à associação remete à pluralidade. Deste modo, a intermedialidade pode ser entendida como “um aspecto operativo de diferentes media, que está mais intimamente ligado à ideia de diversidade, de discrepância e de hipermediação (no sentido de Bolter e Grusin) do que à ideia de unidade, harmonia e transparência” (Kattenbelt, 2008, pp. 25-26)<sup>365</sup>. Por conseguinte, a intermedialidade é correntemente reflectida enquanto *estado* – um modo volúvel, processual e indeterminado, que está ancorado em “noções de colisão e de remediação, mesclagem, indefinição, sobreposição e cruzamento que acabam por se tornar num ser da obra, na obra, na obra como um todo” (Savage, 2008, p. 166)<sup>366</sup>. Não se trata somente de reflectir sobre a condição intermedial enquanto simultaneidade e densidade, mas pensar sobre o que se origina no contacto entre diferentes media.

---

<sup>365</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “an operative aspect of different media, which is more closely connected to the idea of diversity, discrepancy and hypermediacy (in the sense of Bolter and Grusin) than to the idea of unity, harmony and transparency” (Kattenbelt, 2008, pp. 25-26).

<sup>366</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “notions of collision and remediation, blending and blurring, overlapping and crossing that ultimately become a being of work, the work, the work as a whole” (Savage, 2008, p. 166).



**Fig. 56 – Alexandre Estrela, *Viagem ao Meio* (2010), Galeria Zé dos Bois, Lisboa. Cortesia do artista.**

Registando a viagem ao interior de um túnel de drenagem de 1.200 metros, perfurado dentro da cratera vulcânica das Sete Cidades no arquipélago dos Açores, o filme *Viagem ao Meio* (2010) de Alexandre Estrela sobrepõe dois percursos e cruza dois meios distintos (**fig. 56**): um filme em 16 mm (60', em loop, cor, som) e um vídeo (120', em loop, cor, som). Apresentada numa bancada em madeira com o comprimento do cone de projecção do filme, esta obra resultava da exposição da celuloide à luz pelo desdobramento de uma bobina de 600 metros de película virgem de 16 mm, desde a entrada do túnel até ao seu centro. A imagem do filme derivava em parte pelo facto da fita de celuloide ter sido arrastada pelo chão do túnel, tornando visível uma acção abrasiva sobre a sua imagem, bem como uma progressão do negro até ao branco, uma vez que a ausência de luz no centro do túnel deixou o filme virgem. Este mesmo caminho até ao centro do vulcão foi gravado posteriormente com uma câmara de vídeo que seguiu o trilho do filme à mesma velocidade filmica de vinte e quatro imagens por segundo. Esta complementaridade é identicamente manifesta no facto do filme conceder uma métrica ao vídeo, visto que este

“fornece um ponto de fuga à experiência de luz estruturalista do filme. O

vídeo regista o túnel em todo o seu comprimento, mas o filme vai apenas até ao meio. Assim, quando a bobine termina passado uma hora, encontramos-nos no centro do túnel, e a meio da viagem do vídeo. Nesse momento, a bobine é invertida e o filme é reproduzido em sentido inverso, conferindo à peça uma estrutura simétrica. Tanto o vídeo como o filme terminam em simultâneo, mas em lados opostos do túnel” (Estrela, 2013, p. 239).

Rudolf Arnheim (1969) afirma que observar um homem a explorar uma caverna implica olhar para um acontecimento no espaço, em que novos aspectos da caverna se revelam em sucessão. Deste modo, tal como vimos no capítulo anterior, pode-se falar de uma narrativa que, além de ser necessariamente percebida no tempo, também pode ser percepcionada no espaço:

“a exploração de uma gruta ou a deambulação por um espaço arquitectónico necessitam tempo, mas o acontecimento resultante é de natureza espacial, também na medida em que elas se baseiam numa deslocação física do corpo. De modo mais geral, um acontecimento pode ter uma dimensão espacial (...) certas formas fílmicas que insistem mais na espacialidade do que na temporalidade” (Aumont & Michel, 2009, pp. 190-191).

Alicerçando-se justamente na exploração de uma gruta, o filme de Alexandre Estrela criava uma narrativa simultaneamente *espacial* (pelo percurso espacializado que determina a sua criação) e *temporal* (pela dimensão intrínseca de ser um filme, algo inerentemente temporalizado pela sua duração): trata-se assim da associação entre uma *espacialização do tempo* e uma *temporalização do espaço*. Por outro lado, esta obra formava-se pelo embate da materialidade do filme com a fisicalidade do mundo, inscrevendo literalmente a condição indicial e causal da imagem analógica, uma vez que, como vimos, a privação de conexão física entre o objecto e a imagem digitalizada transforma o *índice* em *ícone* (Gaudreault & Marion, 2015).



**Fig. 57 – Alexandre Estrela e João Maria Gusmão e Pedro Paiva, vistas da exposição ‘Lua Cão’ (2020), Galeria Zé dos Bois, Lisboa, Portugal. Curadoria de Natxo Checa. Créditos fotográficos: Lais Pereira. Cortesia do artista.**

Inscrevendo o mesmo sentido dúplice da exposição analisada anteriormente, esta *viagem ao meio* era uma jornada literal ao *meio* enquanto espaço físico, mas também enquanto lugar intermédio de paralelismo entre formatos distintos. Esta significação da obra aufere maior sentido pela sua integração na exposição *Lua Cão* (apresentada no espaço de uma antiga oficina no Bairro Alto, curadoria de Natxo Checa e produção da Galeria Zé dos Bois, Lisboa, 2017), que derivava de uma intersecção entre as obras de Alexandre Estrela e da dupla João Maria Gusmão e Pedro Paiva, consistindo em vinte e um filmes, organizadps em cinco constelações, que eram activadas em momentos distintos da visita (**fig. 57 e 58**). Tal como sucedia em *Meio Concreto*, as projecções de vídeo de Alexandre Estrela e os filmes em 16 mm de Gusmão e Paiva iam-se transformando performativamente durante a exposição: a cada quinze minutos esta mudava, seguindo um roteiro técnico de quatro horas, orientado por um projeccionista que estava responsável por ligar e desligar os equipamentos. A aparente unicidade da *exposição* dava lugar a uma pluralidade composta por várias *exposições*, que concertava com a proposta intermedial que unia estas obras em vídeo e em película. Tratava-se novamente de uma experiência adiada,



persistindo em potência, como forma diferida e posposta.



**Fig. 58 – Alexandre Estrela e João Maria Gusmão e Pedro Paiva, vistas da exposição ‘Lua Cão’ (2020), Galeria Zé dos Bois, Lisboa, Portugal. Curadoria de Natxo Checa. Créditos fotográficos: Lais Pereira. Cortesia do artista.**

A denominação *Lua Cão* é a tradução literal de *Moon Dog*, um fenómeno atmosférico raro (cuja designação científica em português e inglês é *paraselene* – em latim “ao lado da lua”<sup>367</sup>), que produz um halo lunar de luz intensa causado pela refacção lumínica da lua, criando uma ilusão óptica em que parecem coexistir três “luas” distintas. Esta expressão era também o pseudónimo de Louis Thomas Hardin (1916-1999), um músico, cosmologista e poeta norte-americano com deficiência visual. Embora a exposição se realiza-se num encontro entre formatos diferentes, existia ao mesmo tempo uma semelhança estética, discursiva e temática que aproximava os universos de Estrela e de Paiva e Gusmão. Esta afinidade era paradigmática nas duas obras que introduziam a exposição, e que veiculavam

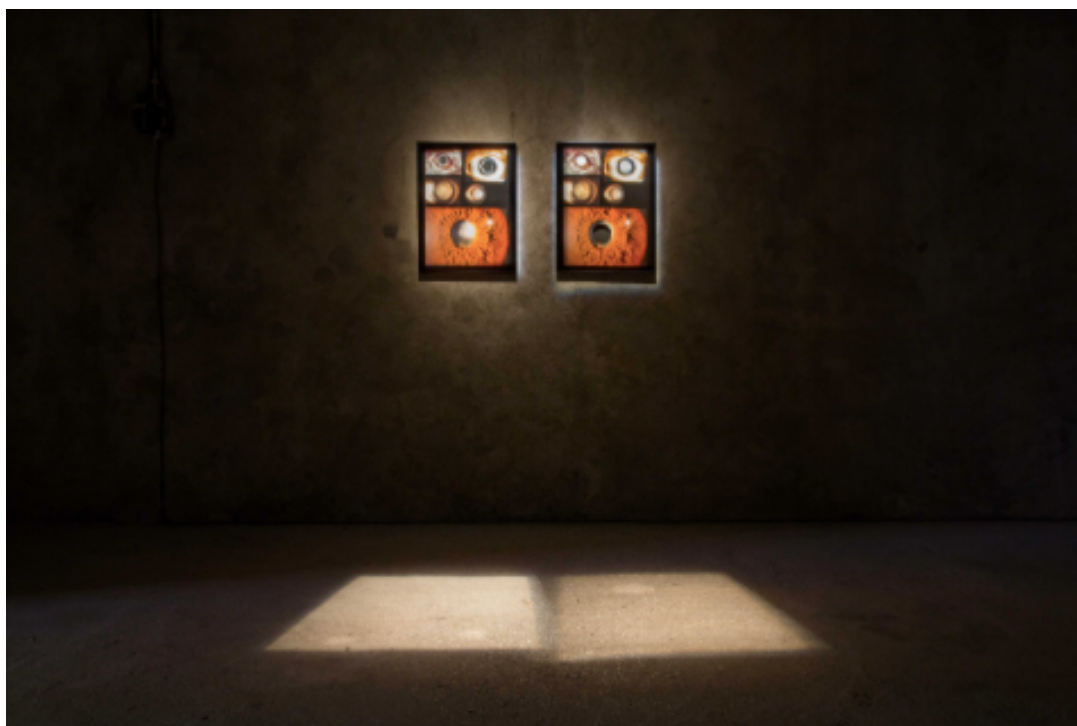
---

<sup>367</sup> Ver: Definição retirada do dicionário da Infopédia – Dicionários Porto Editora: <https://www.infopedia.pt>

correspondências entre si: se *3 Sóis* (2009) (**fig. 59**) de Gusmão e Paiva era um filme em 16 mm (0'5'', em loop, cor, sem som) que apresentava uma exposição tripla do sol vista do desfiladeiro oceânico da Boca do Inferno em Cascais; já, *Moondog (dias pares, dias ímpares)* (2013) (**fig. 60**) de Estrela apresentava duas impressões a jacto de tinta perfuradas, formadas por uma composição de vários olhos humanos e de animais com cataratas profundas, em que o branco leitoso dentro da retina aproximava o olho de uma paisagem lunar. Outro exemplo era o filme em 16 mm *Onda* (2001) (2'43'', em loop, cor, sem som) de Gusmão e Paiva, que revelava uma rocha negra lentamente engolida por uma onda oceânica através de uma gravação em câmara lenta extremamente prolongada, e a sua relação com a projecção de vídeo *Waterfalls* (2010) (2'54'', em loop, cor, som) de Estrela, que mostrava um vertiginoso movimento de câmara contrapicado, realizado sobre copas de árvores, e acompanhado pelo som de uma gota de água a cair. Quando o movimento hipnótico e imersivo parava, dando lugar a uma imagem estática, o observador projectava na imagem imóvel um movimento inexistente. A este efeito perceptivo dá-se o nome de “waterfall effect”.



**Fig. 59** – João Maria Gusmão e Pedro Paiva, *still* do filme *3 Sóis* (2009).



**Fig. 60 – Alexandre Estrela, *Moondog (dias pares, dias ímpares)* (2013), exposição ‘Lua Cão’ (2020), Galeria Zé dos Bois, Lisboa, Portugal. Curadoria de Natxo Checa. Créditos fotográficos: Lais Pereira. Cortesia do artista.**

Questionados sobre a razão que os conduzem a trabalhar quase exclusivamente com filmes em 16 mm – contrariando a tendência mais vinculada ao vídeo dos artistas da mesma geração –, Paiva e Gusmão afirmam que não detêm uma perspectiva antropológica sobre este formado, trabalhando-o a dois níveis:

“é um factor de síntese de composição que nos permite trabalhar uma situação e uma acção, normalmente desenvolvida por um sujeito ou vários sujeitos que nos facilita o empreendimento em que estamos a trabalhar nesse momento. Por outro lado, nós trabalhamos esse meio a nível fotográfico” (Paiva e Gusmão, 2005).

Em contrapartida, Alexandre Estrela sublinha que, conquanto o foco da sua obra seja o vídeo, e, embora não seja apóstolo da película, utiliza-a quando quer invocar uma certa veracidade, ou seja, uma

“presença não manipulável. Embora todos saibamos que tudo é manipulável digitalmente, gosto de pensar que a película nos faz ingenuamente

acreditar que nem tudo o é. (...) No filme vêes um modelo de construção de imagem, algo que ainda não tens com o vídeo. Com uma peça em vídeo, abstrais-te do aparelho e concentras-te só na projecção da imagem” (Estrela, 2013).

O confronto entre os formatos em *Lua Cão* era identicamente perceptível num centramento físico que envolvia os seus aparelhos de projecção. Se o meio se tornava directamente parte do conteúdo nas projecções em 16 mm de Paiva e Gusmão, que naturalmente direccionam a atenção do espectador para o aspecto estrutural, material e operativo do dispositivo de projecção; as técnicas heurísticas e perceptivas em que Estrela envolve os seus vídeos convocavam uma igual dimensão material que parece faltar à apresentação das imagens videográficas, criando um foco na forma como a máquina-vídeo transforma a percepção das imagens, mas também cria uma determinada espacialidade no lugar expositivo. Neste sentido, *Lua Cão* enfatiza a ideia de que estes aparelhos de projecção não são apenas um *meio*, mas uma forma de desvelamento, cuja envolvência num paradigma intermedial é representada paradigmaticamente pela coexistência lunar que denomina a própria exposição.

### 2.3.2. O Paradigma Intermedial: Intersticialidade e Ex-tensão

A palavra *intervalo* tem a sua origem em *intervallum*, uma expressão latina utilizada pelos soldados romanos para designarem o espaço que os separava da linha de batalha, isto é, entre o *inter* (“entre”, “no meio”) e o *valum* (“trincheira”, “paredes”)<sup>368</sup>. O *intervalo* exprime portanto uma ideia de espaçamento entre dois pontos, elementos, lugares ou épocas. Sendo um espaço de confluência entre obras de formatos diferentes, a exposição *Lua Cão* era marcada por *intervalos* que estes concebiam entre si: por um espaço intersticial e poroso que, ao inscrever essa ideia de *pôr defronte* ou *colocar em presença* elementos diferentes, enfatizava ainda mais as distinções e as afinidades entre os media. Neste sentido, estas relações envolviam-se no que Joachim Paech (1988) designa por *configuração* (“configuration”) para caracterizar a intermedialidade que existe entre determinadas formas de imagem que assomam “como um processo constitutivo, pelo qual esses elementos negoceiam uns com os outros no seu engajamento com a formulação de uma nova imagem” (Paech

---

<sup>368</sup> VER: <https://www.dicionarioetimologico.com.br/intervalo/>

apud. Kim, 2016, p. 36)<sup>369</sup>. O paradigma intermedial releva assim as diferenças materiais e técnicas entre os media, ao mesmo tempo que também considera os modos como essas estruturas diferentes se inter-relacionam numa nova forma de imagem.

Atendendo às distinções técnicas, físicas e materiais entre o digital e o analógico, a cineasta experimental Babette Mangolte (2013) questiona o porquê de ser tão difícil para a imagem digital expressar duração: “no filme (...) não há como ignorar a duração quando se manipula fisicamente um fragmento de filme. Nada disso existe na edição digital” (Mangolte, 2003, p. 267)<sup>370</sup>. A este propósito, D. N. Rodowick (2007) afirma que a experiência de duração perdeu a sua preciosidade com o digital; e, os vínculos causais com a realidade física enfraqueceram-se, quebrando assim a unidireccionalidade da narrativa cinemática, que entra agora em conflito “com os automatismos mais originais e poderosos da digitalidade – nomeadamente, a interactividade, o controlo, a modularidade e a programabilidade” (Rodowick, 2007, p. 179)<sup>371</sup>. Por outro lado, o autor afirma que as imagens digitais transmitem uma ideia de *presente*, tendo em conta a sua velocidade de captura e de visualização. Deste modo, as imagens conectadas ao *presente* perdem a sua indicialidade, fazendo com que “os nossos julgamentos perceptivos se tornem mais espaciais e menos temporais, mais icónicos e menos indexicais, embora esse iconismo seja uma saída para a notação simbólica” (Rodowick, 2017, p. 123)<sup>372</sup>. Como vimos anteriormente, esta sensação de *presente* é paradigmática na experiência das imagens em movimento na arte contemporânea, uma vez que é frequentemente o visitante a ditar a duração

---

<sup>369</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “as a constitutive process by which those elements negotiate with each other in their engagement with the formulation of a new image” (Paeck apud Kim, 2016, p. 36).

<sup>370</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “in film (...) there is no way to ignore duration when you physically manipulate the piece of film. Nothing like this exists in digital editing” (Mangolte, 2003, p. 267).

<sup>371</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “with the most original and powerful automatism of digitality – namely, interactivity, control, modularity, and programmability” (Rodowick, 2007, p. 179).

<sup>372</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “our perceptual judgements have become more spatial and less temporal and less indexical and more iconic, although this iconism is an output for symbolic notation” (Rodowick, 2017, p. 123).

temporal do seu visionamento, integrando uma dimensão espacial que interrompe os preceitos duracionais do cinema narrativo.

Em *Lua Cão*, o encontro entre as especificidades da película e as particularidades do vídeo remete à célebre formulação de *entre-imagens* de Raymond Bellour (1990), em que o vídeo assoma como o meio que realiza uma intersecção entre os demais media, configurando um espaço multidimensional e intermediário entre eles. A ligação entre estes dois formatos em *Lua Cão* faz-se justamente nesta transitividade de um *espaço-a-meio*, inscrevendo igualmente a qualidade lumínica que, estando no cerne do funcionamento dos dispositivos de projecção, enfatiza o carácter da luz enquanto “passagem, também no sentido de que é um espaço que se transforma ao longo do tempo, e que transforma o tempo” (Bruno, 2014, p. 56)<sup>373</sup>, abrindo assim a possibilidade de se sentir o fluxo temporal e a experiência duracional como “um fenómeno externo e interno. (...) Afinal, esta forma de observação espacial e atmosférica da luz está, pela própria natureza do seu sujeito, ligada ao tempo” (Bruno, 2014, p. 56)<sup>374</sup>.

Por outro lado, Kiene Brillenburg Wurth (2006) afirma que a intermedialidade projecta uma temporalidade suspensiva, na medida em que é feita por estados em transição, inacabados e processivos, ligando-se assim ao “«ainda não» não só como forma híbrida que ainda não pode ser determinada, mas também como extensão temporal que se realiza sempre provisoriamente no acontecimento de um instante” (Wurth, 2006, p. 2)<sup>375</sup>. De acordo com Karen Savage (2008), o uso da palavra *extensão* (“ex-tension”) por Wurth é particularmente profícua para reflectir sobre as conexões temporais das formas intermediais, uma vez que estas convocam um movimento de desvanecimento ou diluição (“*fade*”), que é usado na linguagem

---

<sup>373</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “a passage also in the sense that it is a space that transforms over time, and that transforms time” (Bruno, 2014, p. 56).

<sup>374</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “an external and an internal phenomenon. (...) After all, this form of spatial, atmospheric observation of light is, by the very nature of its subject, linked to time” (Bruno, 2014, p. 56).

<sup>375</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “the «not-yet» not only as a hybrid form that cannot yet be determined, but also as a temporal ex-tension that is always only provisionally realized in the happening of an instant” (Wurth, 2006, p. 2).

cinematográfica para insinuar a existência de uma passagem do tempo: “o fade é uma *ex-tensão*: é um momento de traço que pode se estender tanto nos *espaços em que foram, quanto no espaço que está prestes a acontecer*” (Savage, 2008, p. 168)<sup>376</sup>.

*Lua Cão* existia justamente no interior desta condição em potência da temporalidade intermedial. A exposição inscrevia uma ontologia temporal e duracional singular pelo processo performativo de ligação e de desligamento latente dos seus dispositivos de projecção, mas também pelo confronto que estabelecia entre a temporalidade automática do vídeo e a temporalidade analógica da película, que aqui eram ainda articuladas à temporalidade da experiência do espectador. Neste sentido, *Lua Cão* convocava a dimensão do *fade* enquanto *ex-tensão* (Savage, 2008): um espaço em latência, ainda por acontecer, que produzia temporalidades não lineares, conexões imprevistas e actualizações permanentes.

Hans Belting (2014) afirma que a medialidade auferiu um outro significado com as imagens técnicas contemporâneas. O digital conduziu a que o mundo já não seja imediatamente acessível aos nossos órgãos sensoriais (Belting, 2014, p. 41), deixando de fazer sentido falar de suporte ou de meio portador, uma vez que “o meio se torna incorpóreo, suprime-se o vínculo físico entre imagem e meio, que foi a regra dos meios analógicos até à chapa fotográfica” (Belting, 2014, p. 53). Contudo, apesar das transformações trazidas pelo digital, o meio assoma ainda como um veículo de *passagem*, detendo um papel heurístico essencial no desvendamento das imagens. Algumas das obras analisadas neste capítulo surgem portanto como formas de *resistência* a este desaparecimento do meio, potenciando o enigma que constitui a imagem enquanto *forma daquilo que aparece*.

Estas obras perfilham portanto um mesmo entendimento aberto e processivo sobre o meio, olhando para ele como algo que está continuamente “em estado de auto-transformação. (...) Nesta perspectiva, os automatismos são tanto o material da

---

<sup>376</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “the fade is an ex-tension: it is a trace moment that can extend in both the spaces that were and the space that is about to happen” (Savage, 2008, p. 168).

criação estética e o resultado das práticas artísticas” (Rodowick, 2017, p. 42)<sup>377</sup>. Por conseguinte, estas obras problematizam o modo como as imagens técnicas aparecem, como se relacionam entre si, e, particularmente, como se pode reflectir sobre a nossa própria experiência cinematográfica intermedial. Por outro lado, a configuração *resistente* destas obras revê-se no seu interesse pelas dimensões latentes e irreveladas dos dispositivos, bem como pelo foco que dão a uma intersticialidade que releva a ideia de que “diante do objecto técnico, qualquer que ele seja, é necessário divergir de novo. É necessário tornar-se crítico” (Virilio, 2000, pp. 34-35). Isto é, resistir às dominações dos aparelhos e desconstruir as suas funções, dando-lhes outras utilizações, e repensando aquelas que já os constituem: a arte como um lugar de outras heurísticas, outras descobertas.

---

<sup>377</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “in a state of self-transformation. (...) In this perspective, automatism is both the material of aesthetic creation and the result of artistic practices” (Rodowick, 2017, p. 42).



## CAPÍTULO 4

### O Arquivo em Reverso – O Devir da Origem

“Ce n’est pas le passé qui nous domine. Ce sont les images du passé”.

George Steiner (1992)

Walter Benjamin (2014) define o significado de *origem* (“ursprung”) opondo-o ao de *gênese* (“entstehung”): “‘Origem não designa o processo de devir de algo que nasceu, mas antes aquilo que emerge do processo de devir e desaparecer. (...) O seu ritmo só se revela a um ponto de vista duplo, que o reconhece, por um lado como restauração e reconstituição, e por outro como algo de incompleto e inacabado” (Benjamin, 2014, p. 32). A partir deste carácter dinâmico e inconcluso, Benjamin contraria a ideia de causalidade do progresso histórico para realizar um entendimento da história enquanto construção fragmentada e descontínua. Esta ideia *benjaminiana* denota portanto a desconstrução de qualquer *origem* totalitária, uma ruptura com a linearidade que propicia um resgate de fenómenos não concretizados, transformando-os e resignificando-os.

A compreensão da *origem* enquanto movimento transitivo, de um contínuo *vir a ser*, alinha com a desvinculação que Michel Foucault estabelece entre o singular e o plural na regulação das visibilidades arquivísticas, ao separar os “‘arquivos’ (no plural) – como lugares físicos que se podem visitar – do ‘arquivo’ (no singular), as regras gerais que regulam o visível e o articulável ou o que é visível e dizível” (Foucault apud. Røssaak, 2017, p. 183)<sup>378</sup>. A noção de *devir* consona portanto com esta significação do *arquivo* enquanto lugar em contínua construção e inacabamento, que desloca a sua matéria para sentidos mais oclusivos e menos conformados. Por outro lado, o advento da tecnologia digital veio afectar a criação, a apresentação e a recepção dos filmes, tal como o modo como estes são arquivados e preservados enquanto património cinematográfico.

---

<sup>378</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “‘archives’ (in plural) – as physical places one can visit – from ‘the archive’ (in singular) as pertaining to general rules regulating the visible and the articulable or what is seeable and sayable” (Foucault apud. Røssaak, 2017, p. 183).

Se a investigação da história é uma prática performativa onde o entendimento do passado é sempre o de um “tempo e lugar que é inevitavelmente anacrónico em relação às suas fontes” (Chambers, 2016)<sup>379</sup>, trata-se portanto de uma experiência aberta às possibilidades de um presente também mutável. Esta dimensão liga-se assim à própria etimologia da palavra *origem* que, associando o latim *origo* (“início, origem”) à raiz do verbo *oriri* (“elevar-se, tornar-se visível, aparecer, surgir”)<sup>380</sup>, inscreve um valor heurístico próprio das imagens do arquivo. Desta forma, pode-se convocar o pensamento sobre o arquivo de Jacques Derrida (2001), que sublinha que este existe sempre numa relação com algo que retorna à origem para gerar uma abertura para o futuro: “a palavra e a noção de arquivo parecem, numa primeira abordagem, apontar para o passado, remeter a índices da memória consignada, lembrar a fidelidade da tradição. (...) Ao mesmo tempo, mais que uma coisa do passado, antes dela, o arquivo deveria *pôr em questão* a chegada do futuro” (Derrida, 2001, pp. 47-48).

Partindo deste enquadramento, este capítulo irá problematizar as relações entre as imagens em movimento e o arquivo nas obras dos artistas Daniel Barroca, Ricardo Valentim, Vasco Araújo, Filipa César e Ângela Ferreira. Detendo o arquivo como horizonte de actuação, estas obras abordam uma tradição ligada à apropriação cinematográfica e ao *found footage*, reflectindo sobre temas como a montagem de imagens em profundidade, a natureza processual do documento ou as questões que envolvem o pós-colonialismo e os seus projectos inacabados e em potência. Actuando sobre fantasmagorias, redescobertas e transfigurações arquivísticas no presente, a maioria das obras em análise convergem identicamente num pensamento acerca da transformação contemporânea da experiência do arquivo, fixando assim o desígnio de Marc Bloch (1954) de que a nossa concepção do passado depende do tipo de questões que colocamos, particularmente no contexto daquilo que constitui actualmente o que “o neologismo de Terry Smith descreve como uma *iconomia*. Essa economia de ícones, imagens e signos [que] existe num sensorio obscuro, cobrindo a paisagem

---

<sup>379</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “time and place that is inevitably anachronistic with respect to its sources” (Chambers, 2016).

<sup>380</sup> Ver: <https://www.infoescola.com/linguistica/etimologia/>

social e cultural” (Smith apud. Enwezor, 2008, p. 40)<sup>381</sup>. Trata-se da enunciação de uma economia contemporânea de circulação de imagens, que influencia o entendimento dos arquivos, impondo um regime de representação icónica moldado por imagens instantâneas, ubíquas e mediadas (Smith, 2006).

## **1. As Manifestações do Arquivo: Documentário, História e Apropriação**

### **1.1. O Cinema e o Real**

Na obra *A Arte do Cinema* (1933), Rudolf Arnheim afirma que existem diferenças fundamentais entre as imagens do cinema e as imagens da realidade visual, que estão relacionadas com fenómenos como a “conjugação da bidimensionalidade com a irreabilidade da imagem cinematográfica – uma irreabilidade devida à ausência da cor, às dimensões do *écran* e ainda a outros factores. Disto resulta que as dimensões e as formas não aparecem no *écran* nas suas proporções reais mas distorcidas pela perspectiva” (Arnheim, 1989, p. 22). Cumprindo uma intenção modernista, Arnheim refuta o entendimento de que o cinema é uma mera reprodução mecânica da vida real, declarando que este é sobretudo um “veículo irreal”. O advento do cinema aconteceu num momento histórico em que a pintura renunciava à preponderância da analogia, levando a que este herdasse uma *tradição de semelhança* apoiada na “constatação empírica da forte impressão de realidade produzida pelo filme, [onde] vários teóricos viram aí o último ponto de uma história das artes representativas concebida como aspiração a uma cada vez maior analogia” (Aumont & Marie, 2009, p. 22). Embora o livro de Arnheim tenha perdido a urgência, ou esteja mesmo datado em relação a certas características – como o facto dos filmes serem hoje maioritariamente a cores, tenha havido um aperfeiçoamento das técnicas de 3D ou se tenha alterado a relação espacial do corpo com os ecrãs –, este texto continua actual pelo foco que coloca na “enorme distância existente entre olhar simplesmente para algo e olhar para algo que é projetado a partir da matéria do filme” (Bonetti, 2011, p. 123).

Enquanto dispositivo que captura a imagem do mundo automaticamente, o referente corresponde no cinema ao seu registo, àquilo que ao ser mostrado

---

<sup>381</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “Terry Smith’s neologism describes it, an iconomy. This economy of icons, images, and signs exists in a murky sensorium, blanketing the social and cultural landscape” (Smith apud. Enwezor, 2008, p. 40).

transforma-se no testemunho de uma realidade perceptiva, atendendo à sua capacidade automática de produzir e expor *imagens do real*. A inseparabilidade com esta qualidade referencial tem como gênero paradigmático e legitimador o documentário, que se funda intrinsecamente numa relação indexical com a *realidade*. Contudo, mesmo que a sua essência seja sinónimo do registo fílmico, os documentários são a representação de um mundo que “serve como evidência de uma perspectiva, de um argumento ou de um encontro” (Nichols, 2001, p. 42)<sup>382</sup>. O cinema documental expressa portanto uma *impressão de realidade* que se inscreve nesta ligação indexical com o mundo enquanto marca, sensação ou sinal que dele se retira. Neste sentido, toda a representação veicula uma deformação daquilo que representa, e a realidade apresentada pelo filme é sempre uma tradução e uma forma mediada. Deste modo, mesmo as imagens mais híper-realistas são uma representação submetida a determinadas ideologias imagéticas e a certos modos de ver.

Perfilhando simultaneamente o real e a ficção, a imagem cinematográfica está intimamente relacionada com uma dinâmica construída entre a *revelação* e o *engano* (Xavier, 2003). A criação de um filme documental implica que o cineasta dê sempre um enquadramento e um ponto-de-vista subjectivo sobre os sujeitos, os ângulos, os sons e as palavras que filma. Nesta perspectiva, a imagem cinematográfica é também “uma reflexão da imagem numa consciência de si-câmara” (Deleuze, 2009, p. 122) – ao mesmo tempo que enquadra e mostra as imagens, a câmara também se instala nelas como um “ser-com” (Deleuze, 2009, p. 117). Neste sentido, a correspondência indicial do cinema coloca-o sempre numa condição tensionada entre *ser* e *parecer*:

“Com as tecnologias contemporâneas, ele está apto de produzir o artifício real da cópia de uma falsa cópia da realidade, ou mesmo a falsa cópia real de uma falsa realidade. (...) O que equivale a dizer que se tornou a forma imediata (ou “técnica”) de um antigo paradoxo, o da relação entre ser e aparecer (muito mais fundamental do que as relações exibidas por toda parte do virtual e do real)” (Baidou, 2005, p. 692)<sup>383</sup>.

---

<sup>382</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “serves as evidence of a perspective, an argument, or an encounter” (Nichols, 2001, p. 42).

<sup>383</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “Avec les technologies contemporaines, il est apte à produire l’artifice réel de la copie d’une fausse copie du réel, ou encore, la fausse

Neste enquadramento, Maria Lind e Hito Steyerl (2008) afirmam que as imagens documentais estão envolvidas numa dualidade contemporânea pois, embora sejam mais influentes do que nunca, são cada vez menos confiáveis e mais manipuláveis. Esta duplicidade actual face ao documentário emerge pelo facto deste penetrar cada vez mais as esferas particulares dos sujeitos através das interfaces digitais. No entanto, a tecnologia digital conduziu a uma perda da relação entre a matriz, o original e a cópia, retirando o propósito à *reprodução*, dado que esta passa a ser somente uma formulação matemática e algorítmica da imagem. Desta forma, a digitalização assoma simultaneamente como “ameaça e promessa” para as imagens ao ser uma “forma de desrealização”, contra a qual o documentário “deve afirmar-se, e ainda oferecer novas ferramentas para a criação e distribuição de imagens não ficcionais, revitalizando este campo de prática” (Balsom & Peleg, 2016, p. 16)<sup>384</sup>. Portanto, a representação já não conjectura a existência de uma realidade a ser representada, e, como vimos, o abandono do real conduz a uma perda de diferenciação entre o representante e o representado: “já não é o real, pois já não está envolto em nenhum imaginário. É um hiper-real” (Baudrillard, 1991, p. 8).

## 1.2. Relações entre História e Cinema. O Estado de Crise do Documentário

O século XX foi o primeiro a ser substancialmente registado pelas imagens técnicas, particularmente pelo cinema, que existe como uma forma de evidência histórica e temporal: “poderíamos dizer que o cinema não apenas regista a aparência visual do tempo passado, mas a própria passagem do tempo” (Gunning, 1998, p. 1)<sup>385</sup>. A este propósito, Antoine de Baecque (2007) afirma que foi Walter Benjamin quem concebeu a metáfora mais apurada e poética sobre as afinidades entre o processo

---

copie réelle d'un faux réel. (...) Ce qui équivaut à dire qu'il est devenu la forme immédiate (ou « technique ») d'un antique paradoxe, celui des rapports entre l'être et l'apparaître (bien plus fondamentaux que les rapports partout exhibés du virtuel et de l'actuel)” (Baidou, 2005, p. 692).

<sup>384</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “must assert itself, and yet it offers new tools for the creation and distribution of nonfiction images, revitalizing this field of practice” (Balsom & Peleg, 2016, p. 16).

<sup>385</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “we could say that cinema not only records the visual appearance of past time, but the passage of time itself” (Gunning, 1998, p. 1).

cinematográfico e o processo histórico: “folhear um filme como o atlas histórico de um dado momento” (Benjamin apud. Baecque, 2007, p. 12)<sup>386</sup>. A concordância entre o cinema e a história estabelece-se portanto numa dinâmica comum constituída pelo facto de ambos se projectarem continuamente um sobre o outro, uma vez que este constrói uma imagem que nunca está fora da história (Comolli, 1997, p. 13). Neste sentido, esta capacidade singular do cinema em captar os vestígios da realidade, transforma-o numa forma arquivística automática, dada a sua competência em revelar acontecimentos históricos de uma forma “quase heurística, para se tornar uma “projecção” do mundo” (Baecque, 2017, p. 19)<sup>387</sup>.

O cinema e a história partilham assim uma mesma capacidade em moldarem representações sobre o mundo, sendo “duas artes de sugestão, dois modelos de representação, duas narrativas sensíveis do mundo” (Kracauer apud. Baecque, 2007, p. 15)<sup>388</sup>. A partir desta historicidade ontológica do cinema, Jacques Rancière (2017) afirma que a arte cinematográfica *representa* a história segundo três modelos distintos e complementares: “o tipo de trama em que um filme consiste, a função de memorialização que ele cumpre e a maneira como atesta uma participação em um destino comum” (Rancière, 2017, p. 249). Trata-se de olhar para a história numa acepção tradicional ligada à recolha de factos trabalhados por certos enredos de filmes; um exercício de memorização executado pelo cinema enquanto crónica dos tempos e prática de memória; e, uma potencialidade de destino comum cumprida na participação dos espectadores perante o visionamento de um mesmo filme.

A problemática entre a história e o cinema foi abordada de outra forma no artigo *O Filme: uma Contra-Análise da Sociedade?* (1976) de Marc Ferro, onde este afirma que a câmara revela “o segredo, ela ilude os feiticeiros, tira as máscaras, mostra o inverso de uma sociedade, seus “lapsus”. (...) as imagens (...) constituem a

---

<sup>386</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “feuilleter un film comme l’atlas historique d’un moment donné” (Benjamin apud. Baecque, 2007, p. 12).

<sup>387</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “quasi heuristique, à se faire « projection » du monde” (Baecque, 2017, p. 19).

<sup>388</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “deux arts de la suggestion, deux modèles de représentation, deux narrations sensibles du monde” (Kracauer apud. Baecque, 2007, p. 15).

matéria de uma outra história que não a História, uma contra-análise da sociedade” (Ferro, 1976, pp. 202-203). Sendo autónomo de diversos poderes que ordenam uma sociedade, o cinema pode agir como um *contra-poder* desta, seja através de elementos transmitidos sem a intenção do realizador ou pelo intermédio de “estruturas e organizações sociais, essencialmente nos filmes não documentários que não têm a função de informar” (Moretinn, 2003, p. 17). De acordo com Ferro, a manifestação deste movimento de contra-análise sucede mais transparentemente quando grupos marginalizados – que não participam do poder instituído e representativo da sociedade – assumem com os seus próprios recursos a criação das imagens. Neste sentido, a essência histórica do cinema enquanto forma de revelação dá-se frequentemente por aqueles que constituem uma realidade segregada, pois este contra-poder tem a potencialidade de revelar não apenas o que se vê, mas também o que está oculto.

Tal como nos processos da história, as imagens envolvidas nos procedimentos da memória actuam umas sobre as outras, reinventando-se em configurações tensionadas entre o objectivo e o subjectivo (Lundemo, Blom & Røssaak, 2016). Estas dimensões estão na base das práticas documentais que, durante as últimas décadas, têm conquistado o domínio da arte contemporânea. Se o início do século XXI testemunhou “uma preocupação crescente em *re-apresentar* o passado” (Friedman, 2019 p. 6)<sup>389</sup>, diversos artistas trabalham hoje processos de construção de sentidos sobre esta *realidade* passada ou presente, por vezes actuando sobre uma desconstrução estética e metodológica do género documental. Neste contexto, é possível identificar uma dupla trajetória: cineastas que procuram reinventar uma relação com o real abrindo-se à arte; e, artistas que buscam regenerar as formas artísticas em processos de experimentação, abrindo-se ao real (Caillet, 2014). Tratam-se portanto de obras que concebem processos de simbolização e construção de sentido sobre a realidade, sendo sempre uma forma subjectiva e construída de olhar para ela.

Historicamente, o documentário é uma forma que surge em estado de crise (Lind & Steyerl, 2008), uma condição que se envolve intrinsecamente no trabalho que este desenvolve no espelhamento de determinadas convulsões políticas, sociais e

---

<sup>389</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “a rising concern with re-present-ing the past” (Friedman, 2019 p. 6).

económicas do passado e do presente<sup>390</sup>. Por outro lado, esta inclusão de formas documentais no domínio artístico foi muitas vezes considerada problemática, por serem entendidas como contrárias à própria ideia de arte. Por conseguinte, os documentários foram

“principalmente forjados no campo da arte, mas negados repetidamente como tendo qualquer participação nele. Eles foram percebidos como estando “além da arte, mas fazendo parte dela”. Este paradoxo leva à sucessiva inclusão e exclusão das formas documentais no campo da arte, e abre uma zona de conflito em que diferentes ideias de arte (e a sua relação com a vida) colidem e se transformam” (Lugon apud. Lind & Steyerl, 2008, pp. 14-15)<sup>391</sup>.

Há uma pluralidade de filmes identificados como *não-ficção*, mas que não se integram totalmente nas particularidades que formam o género documental. Se até aos anos 1960 o cinema se dividia simplesmente entre documentário e ficção, esta bipolaridade foi problematizada pelo advento de obras que não podiam ser classificadas dentro destes dois géneros, dando origem assim à categoria do *experimental*, que pode ser definido como tudo o que não pode ser “enquadrado nem como ficção, nem como documentário. Mas recentemente começou-se a falar em *documentários experimentais*, ou seja, um conceito de documentário que expõe uma dupla negação: “a negação da ficção e a negação do próprio documentário” (Machado, 2011, pp. 6-7). Porém, essa mesma indefinição e ambivalência tem contribuído para o sucesso e a difusão das práticas documentais que, oscilando entre arte e não-arte, contribuíram para conceber “novas zonas enredadas entre o estético e

---

<sup>390</sup> A inserção do documentário no campo da arte é marcada historicamente por momentos de crise social e política, como foi o caso dos “early years of Soviet communism with its debates about productivism and factography, the Great Depression of the 1930s in the US and reformist documentary photography, anti-colonial movements and the birth of the film essay, the counter-hegemonial movements of the 1960s and ‘70s, and nouvelle vague documentary as well as conceptualist documentation” (Lind & Steyerl, 2008, p. 14).

<sup>391</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “primarily forged within the art field, but repeatedly denied any part in it. They were perceived as being “beyond art, yet very much a part of it.”<sup>17</sup> This paradox leads to the successive inclusion and exclusion of documentary forms from the field of art and opens up a zone of conflict in which different ideas of art (and its relation to life) clash and transform each other” (Lugon apud. Lind & Steyerl, 2008, pp. 14-15).



o ético, entre o artifício e a autenticidade, entre a ficção e o facto, entre o poder documental e o potencial documental, e entre a arte e as suas condições sociais, políticas e económicas” (Lind & Steyerl, 2008, p. 16)<sup>392</sup>.

### 1.3. Arquivo, Apropriação e Citação de Imagens

As evoluções tecnológicas ocorridas nas últimas décadas conduziram a uma transformação progressiva nos modos de produção e de difusão das práticas documentais. O documentário é cada vez mais visto através de dispositivos como *smartphones*, *tablets* ou computadores, bem como através de páginas participativas (como o Youtube, o Vimeo ou o UbuWeb) ou comerciais (como a Netflix, a HBO ou o iTunes). Estas diversas plataformas contemporâneas despontaram portanto como espaços alternativos aos arquivos tradicionais. A capacidade de acesso ao visionamento conduziu assim à renovação de formas de apropriação e à reutilização de imagens, uma prática associada comumente ao *found footage*, e que está historicamente ancorada no cinema experimental. Neste contexto, artistas e cineastas utilizam diversos métodos e técnicas para trabalharem sobre determinado material encontrado, sendo que a edição (sobretudo a montagem) é um dos exercícios mais relevantes nestas práticas pelas conexões novas que pode acrescentar a estas imagens. Deste modo, a reutilização de imagens encontradas consagra um *pensamento em acção da história*, na medida em que esta prática de apropriação, e consequente edição, é acompanhada por “um pensamento de “museumificação”, no sentido em que pressupõe gestos fundamentais de colecção e conservação” (Thonon, 2008, p. 3)<sup>393</sup>.

Os termos *compilação*, *apropriação* e *colagem* constituem uma parte importante das nomenclaturas envolvidas nos filmes concebidos a partir do arquivo. Porém, as definições dadas ao *found footage* são tão complexas e intrincadas quanto a

---

<sup>392</sup>Tradução original pela autora do original em inglês: “new zones of entanglement between the aesthetic and the ethic, between artifice and authenticity, between fiction and fact, between documentary power and documentary potential, and between art and its social, political, and economic conditions” (Lind & Steyerl, 2008, p. 16).

<sup>393</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “une pensée de la « muséification » dans le sens où il présuppose les gestes fondamentaux de collection et de conservation” (Thonon, 2008, p. 3).

problematização acerca do que define o documentário. Para alguns artistas, cineastas e autores, o particípio passado da palavra *encontrado* (“found”) é essencial para definir esta prática, uma vez que a filmagem deve consistir em material filmico adquirido literalmente *por acaso*; para outros, esta definição é limitada, dado que também se pode *encontrar* material através de uma pesquisa em arquivo (Guldemon, 2012). Desta forma, o significado mais apropriado estará possivelmente na ideia de que se trata de material que, mais do que *encontrado*, foi *filmado* por outra pessoa (Bloemheuvel, Fossati & Guldemon, 2012, p. 10). Por outro lado, a expressão *filmagem de arquivo* (“archival footage”) foi associada principalmente ao filme documental, e a expressão *filmagem encontrada* (“found footage”) ao cinema experimental. No entanto, Jaap Guldemon (2012) afirma que o *found footage* torna-se *arquivístico* quando é recontextualizado dentro de um novo filme. Desfazendo assim a hierarquia convencional, em que a *filmagem de arquivo* tinha mais relevância do que a *filmagem encontrada*, as imagens (frequentemente amadoras) do *found footage* adquirem agora tanto valor histórico e social quanto os documentos armazenados em arquivos oficiais (Guldemon, 2012).

As novas plataformas participativas online facilitam o acesso à apropriação e à reutilização de filmes, dando origem a um *arquivo* caracterizado pelo *download* e *upload* que opera numa forma semelhante à do *found footage*, uma vez que partilha com ele alguns processos ligados à selecção, recontextualização ou apresentação de filmes (Fossati, 2012, p. 179). Os media digitais vieram portanto visibilizar uma comunhão entre a prática do *found footage* e formas online mais *democráticas* de arquivamento, pois ambos contestam o papel institucional dos arquivos no acesso ao património filmico:

“cineastas ligados ao found footage reescrevem a história do cinema com os seus próprios filmes. E fazem-no usando o próprio material dos arquivos. (...) O seu duplo papel de arquivistas e cineastas revela uma atitude “pós-arqueológica” semelhante: eles escrevem a história do cinema com as suas “partes e pedaços”, em vez de visarem uma grande narrativa” (Fossati, 2012, p. 179)<sup>394</sup>.

---

<sup>394</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “found footage filmmakers rewrite film history with the films themselves. And they do so by using the archives’ own material. (...) The double role of archivists and found footage filmmakers reveals a similar “post-archaeological”

Ao activarem este material de arquivo, despertando as suas potencialidades, os artistas e cineastas fazem dialogar os usos anteriores destas imagens com os contextos actuais nos quais elas agora emergem – sendo uma prática que se liga interiormente à forma como o imaginário cinematográfico se incorporou na nossa memória visual contemporânea.

#### 1.4. A Nova Febre do Arquivo

Convocando determinadas práticas de saber e mecanismos de poder, Gilles Deleuze (2005) afirma, a respeito das conceptualizações de Michel Foucault, que o arquivo não é um conjunto inactivo e neutro de artefactos históricos que guardam a memória do passado, mas um sistema discursivo dinâmico e actuante, que regula o que pode ser dito ou visto. A partir de uma perspectiva semelhante, Jacques Derrida começa por observar em *Mal d'Archive: une Impression Freudienne* (1995) que a palavra *arquivo* deriva do termo grego *arkheion*, que remete a “uma casa, um domicílio, um endereço, a residência dos magistrados superiores, os *arcontes*, aqueles que comandavam” (Derrida, 2001, p. 12). A estes eram atribuídos o dever de guardarem e assegurarem a segurança física dos documentos oficiais nas suas casas, mas também uma competência hermenêutica:

“Tinham o poder de *interpretar* os arquivos. Depositados sob a guarda desses arcontes, estes documentos diziam, de fato, a lei: eles evocavam a lei e convocavam à lei. (...) No cruzamento do topológico e do nomológico, do lugar e da lei, do suporte e da autoridade, uma cena de domiciliação torna-se, ao mesmo tempo, visível e invisível” (Derrida, 2001, p. 13).

O mal ou a febre referida por Derrida no subtítulo do seu texto sugere a fundação de um desejo pelo arquivo que procura “o momento da origem ou o início das coisas. Derrida usa o conceito psicanalítico de Freud ligada à compulsão de repetir – de recolectar/re-colectar na memória – que representa a pulsão de morte”

---

attitude: they write film history with its “bits and pieces” rather than aiming at a grand narrative” (Fossati, 2012, p. 179).

(Steedman apud. Boscacci, 2015, p. 3)<sup>395</sup>. Na teoria psicanalítica freudiana, o conceito de *pulsão de morte* define uma força desprendida de fenómenos psíquicos que, em oposição ao clamor da vida, opera silenciosamente no sentido da morte e da destruição. É a partir da interpretação desta concepção *freudiana* que Derrida formula o conceito de *mal de arquivo*, onde o apagamento surge como condição mesma para potencializar o arquivo através de uma energia muda que trabalha para o *destruir*: “com a *condição de apagar* mas também *com vista a apagar* seus “próprios” traços – que já não podem desde então serem chamados “próprios”. Ela devora seu arquivo, antes mesmo de tê-lo produzido externamente” (Derrida, 2001, p. 21).

Se este desejo fervoroso pelo arquivo nunca esteve tão presente como no século XX, as últimas décadas estimularam uma transformação profunda deste enquanto *conceito* e *objecto* (Røssaak, 2017). O arquivo na contemporaneidade designa com frequência um conjunto de bancos de dados na *World Wide Web* que operam como *campos* e *dinâmicas* (Blom, 2016), onde os conteúdos digitais estão intrinsecamente associados à infraestrutura arquivística: “uma vez que o arquivo é baseado na circulação de dados em rede, sua forma enfática se dissolve na camada de codificação e protocolo, em circuitos electrónicos ou fluxo de dados” (Blom, 2017, p. 12)<sup>396</sup>. Embora o arquivo possa ser definido como um depósito material de documentos organizado por alguma instância institucional, ele tem auferido uma condição cada vez mais imaterial com o desenvolvimento tecnológico. Existe portanto um paradoxo na forma como os arquivos fotográficos e filmicos estão a tornar-se descorporizados pela digitalização: ao mesmo tempo que esta lhes dá uma disponibilidade ilimitada; ameaça igualmente o desaparecimento material dos seus *objectos*. Por conseguinte, Wolfgang Ernst (2013) afirma que conquanto hoje se faça um uso metafórico da palavra *arquivo* para designar todas as formas possíveis de memória cultural, a Internet constitui na verdade um *trans-arquivo* (“transarchive”):

---

<sup>395</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “the moment of origin or the beginnings of things. Derrida uses Freud's psychoanalytic concept that the compulsion to repeat – to recollect/recollect in memory – represents the drive towards death” (Steedman apud. Boscacci, 2015, p. 3).

<sup>396</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “once the archive is based on networked data circulation, its emphatic form dissolves into the coding and protocol layer, into electronic circuits or data flow” (Blom, 2017, p. 12).

cuja “infraestrutura arquivística (...) é sempre temporária, respondendo à sua permanente reescrita dinâmica” (Ernst, 2013, pp. 84-85)<sup>397</sup>.

Ao contrário das estruturas arquivísticas tradicionais, os arquivos digitais são compilados numericamente, sendo acessíveis através de operações matemáticas que formam novos modos de temporalidade:

“a microtemporalidade das operações de processamento de dados (sincronização) é assim sobreposta ao macrotempo do arquivo histórico. Os arquivos realmente novos são microarquivos, tanto temporal quanto espacialmente, onde o processamento de dados ocorre em tempo real e no espaço mais menor possível, de modo que entra em jogo uma memória rápida de ultra-curto-prazo” (Ernst, 2013, p. 86)<sup>398</sup>.

Estas ambivalências espaço-temporais ligam-se a uma lógica de *permanência* do digital, que combina a memória com o armazenamento, e o efêmero com o duradouro. O digital produz portanto um *efêmero durável* (“enduring ephemeral”) (Chun, 2008) que parece persistir permanentemente, mesmo quando caminha para a sua obsolescência. Por conseguinte, Joan Gibbons (2007) refere a potencialidade de uma nova cultura da memória advinda destes sistemas digitais – uma *memória emergente* (“emergent memory”) que assoma e vem à superfície potenciada justamente pela fluidez e instabilidade da tecnologia digital (Gibbons, 2007, p. 139).

## **2. Do Traço à Fantasmagoria**

### **2.1. O Coberto, o Apagado, o Destruído e o Ruído em Daniel Barroca**

#### **2.1.1. Origem Traçante, Resistência e Presença**

Sendo paradoxalmente um *constituente* do objecto e um elemento

---

<sup>397</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “The archival infrastructure (...) is only ever temporary, in response to its permanent dynamic rewriting” (Ernst, 2013, pp. 84-85).

<sup>398</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “the microtemporality of the data-processing operations (synchronization) is thus superimposed on the historical archive’s macrotime. The really new archives are microarchives, both temporally and spatially, where data processing takes place in real time in the minutest space, so ultra-short-term fast memory comes into play” (Ernst, 2013, p. 86).

*desvinculado* deste, o *traço* (“trace”) em Jacques Derrida (2002) tem uma associação física e indicial com a matéria dita real, formando porém uma forma de alteridade face a ela. Derrida sublinha portanto a existência de uma *origem traçante* (“l’origine traçante”), que é aquilo que permanece “como rastro, na medida em que se separa do rastro, da origem do rastro. É aí que há um rastro e há o início de um arquivo” (Derrida, 2002, p. 22)<sup>399</sup>. É justamente a partir dos atributos desta *origem traçante* que se parece formar a obra *The Covered, Erased or Destroyed Films – Noise* (2005) de Daniel Barroca (Lisboa, 1976), uma vídeo-instalação em dois canais e exibida em *loop*, que foi primeiramente apresentada numa exposição homónima na Galleri Image (em Aarhus, Dinamarca, 2010) (**fig. 61 e 62**)<sup>400</sup>.



**Fig. 61 – Daniel Barroca, still do filme *The Covered, Erased or Destroyed Films – Noise* (2005).**

<sup>399</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “comme trace dans la mesure où c’est séparé du tracement, de l’origine traçante. C’est là qu’il y a trace et qu’il y a commencement d’archives” (Derrida, 2002, p. 22).

<sup>400</sup> O domínio de acção artística de Daniel Barroca envolve-se frequentemente num exercício sobre o reaparecimento de traços abandonados e esquecidos; operando de forma regular sobre um arquivo de imagens encontradas, que o artista transverte e reintegra em filmes, livros, slides ou esculturas.

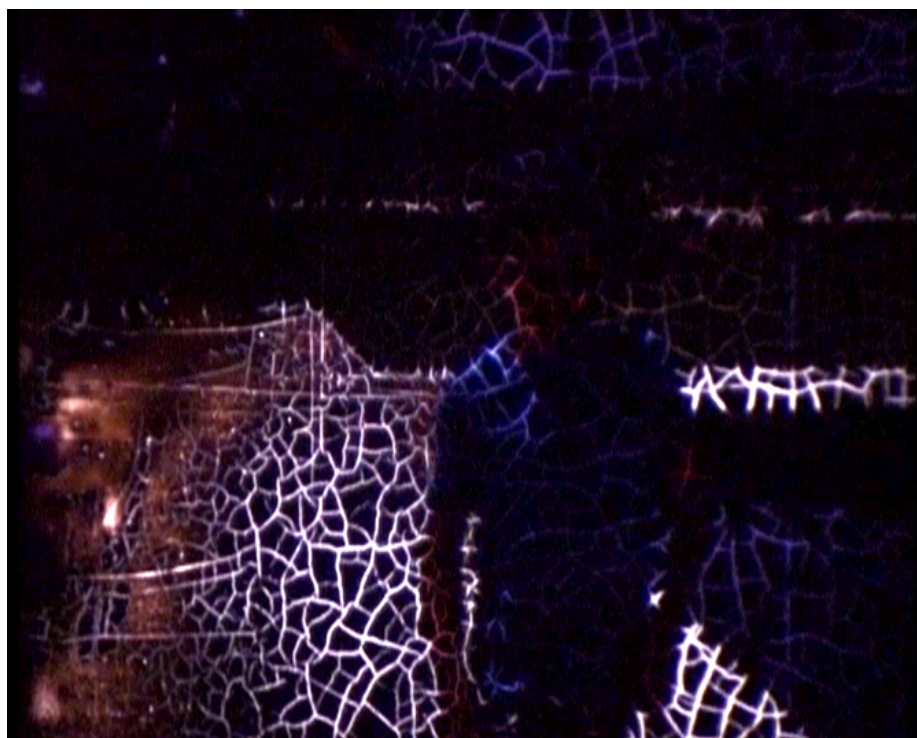


Fig. 62 – Daniel Barroca, *still* do filme *The Covered, Erased or Destroyed Films – Noise* (2005).

*The Covered, Erased or Destroyed Films – Noise* tem como alicerce um filme em formato super 8 que Barroca encontrou numa loja de venda de objectos em segunda mão, em Lisboa. Embora o contexto original do filme não fosse conhecido pelo artista, este criou uma leitura ficcionalizada para as suas imagens, cujos elementos e ambiência aludiam à realidade de um círculo de classe alta numa colónia portuguesa em África, no final da primeira metade do século XX: vários homens e mulheres conviviam livremente em redor da piscina de uma casa modernista, enquanto um empregado negro, vestido com um uniforme branco, entrava em cena servindo-lhes bebidas. Estas imagens foram sujeitas a uma nova forma figurativa pelo artista, que aplicou manchas de tinta sobre o filme, cobrindo-o definitivamente, ao mesmo tempo que lhe adicionou uma faixa sonora composta pelo som de vento forte.

A substituição do silêncio e da visibilidade límpida das imagens pela adição e apagamento veio enfatizar o carácter vestigial deste filme. Entre a citação e a negação, *The Covered, Erased or Destroyed Films – Noise* parece asseverar o temperamento do arquivo enquanto algo que intrinsecamente se manifesta “na forma de traços. Ele contém o potencial de fragmentar e de desestabilizar a lembrança

registada, ou a história como escrita” (Merewether, 2006, p. 10)<sup>401</sup>. Esta desestabilização da memória, e dos seus modos de registo, convoca o *traço* enquanto *resto*, como aquilo que permanece e resiste (mesmo que numa forma vestigial); e, como *resistência*, não-mostração. Trata-se portanto de uma experimentação sobre o arquivo, abordando a sua realidade em desaparecimento, mas também as suas diversas potencialidades de reinscrição.

Partindo de uma metodologia contemporânea ligada à apropriação, reconfiguração e ressignificação de material preexistente, Catherine Russell (2018) concebeu o conceito de *arquivologia* (“archiveology”) que, unindo ao *arquivo* o sufixo grego *-ologia*, refere o uso das imagens de arquivo enquanto linguagem (Wiebe, 2019, p. 10). A autora analisa um amplo conjunto de obras artísticas, em particular curtas-metragens experimentais ligadas à vanguarda e à tradição do *found footage*, mas também práticas filmicas amadoras vinculadas a plataformas da internet, uma vez que esta apropriação imagética tornou-se mais acessível com as ferramentas digitais. Segundo a autora, o propósito desta apropriação de imagens passa pelo desvelamento de sentidos até então desconhecidos, activando uma espécie de energia sónica que existe de forma latente quando as imagens são extraídas da sua circunstância original, manifestando uma *transformação do cinema em arquivo*: “artistas de cinema e media estão a transformar o cinema numa linguagem arquivística, ajudando-nos a repensar a história do cinema como uma rica fonte de visão sobre a experiência histórica” (Russell, 2018, p. 12)<sup>402</sup>.

Neste sentido, *The Covered, Erased or Destroyed Films – Noise* desconstrói a figuração transparente das imagens para apresentar uma *presença a negativo*: se diversos filmes de *found footage* empregam “processos de destruição como

---

<sup>401</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “in the form of traces. It contains the potential to fragment and destabilize either remembrance as recorded, or history as written” (Merewether, 2006, p. 10).

<sup>402</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “film and media artists are transforming cinema into an archival language, helping us to rethink film history as a source of rich insight into historical experience” (Russell, 2018, p. 12).



ferramentas de transformação” (Gunning, 2012, p. 54)<sup>403</sup>, esta obra concebe justamente uma *des-representação* (um representar de outro modo sem evidenciar a figuração original do representado), onde a tentativa de esvaziamento da visibilidade conduz paradoxalmente a um realce desta (Barroca, 2012). Deste modo, esta obra releva uma dimensão melancólica ligada interiormente à imagem fílmica do *found footage*, que opera sobre uma ideia de *desaparecimento* associada a filmes que foram desconsiderados e abandonados, tal como age sobre a própria vulnerabilidade material das imagens. Embora se possa questionar se o *found footage* é uma forma elegíaca, esta prática parece estar verdadeiramente alicerçada em certos modos de ressurreição: “uma forma profundamente enraizada na nossa historicidade: forjar um sentido dialéctico do nosso passado como um processo constantemente disponível para as revisões do futuro” (Gunning, 2012, p. 54)<sup>404</sup>.

A denominação desta obra associa o encoberto ao apagado e ao destruído, articulando-os ao ruído. Esta articulação – que é simultaneamente uma *separação*, uma vez que coloca o *ruído* numa categoria à parte separada por um traço – vem evidenciar a criação de uma forma fílmica que é da “mais da aparição do que das aparências” (Durafour, 2017, p. 20)<sup>405</sup>. A significação original da palavra *ruído* tem um sentido sonoro. Trata-se de um sinal indesejado recebido pelos rádios AM, que os levam a produzir um ruído acústico audível (a “estática”). Comprometendo a transparência do se ouve ou do que vê, o ruído designa um desvio, um erro ou um distúrbio na fidelidade da transmissão visual, escrita ou sonora. Se o “ruído é qualquer som que interfere. É o destruidor do que queremos ouvir” (Schafer, 1991, p. 69), a perturbação da coerência figurativa destas imagens inscreve esta mesma ideia de que é necessário olhar além daquilo que transparentemente nos é dado a ver. O distúrbio potencia portanto um outro pensamento, porventura mais desconfortável, e consequentemente mais atento, sobre uma determinada circunstância.

---

<sup>403</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “processes of destruction as tools of transformation” (Gunning, 2012, p. 54).

<sup>404</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “it seems to me a form deeply embedded in our historicity: fashioning a dialectical sense of our past as a process constantly available to the revisions of the future” (Gunning, 2012, p. 54).

<sup>405</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “apparition more than of appearances” (Durafour, 2017, p. 20).

Esta recusa da representação narrativa fílmica foi tratada no conceito de *acinema* (1973) de Jean-François Lyotard<sup>406</sup>, que abordou certas formas fílmicas experimentais ligadas ao irrepresentável e a um desvio dos atributos do figural, propondo assim acolher o que é “fortuito, sujo, confuso, instável, pouco claro, mal enquadrado, super-exposto” (Lyotard, 1986, p. 349)<sup>407</sup>. Existe assim aqui uma permuta da *representação* pela *apresentação* (Durafour, 2017, p. 20), uma vez que Lyotard exclui todo o cinema que se apoia em modos narrativos ou figurativos (como é o caso do cinema surrealista) – ou seja, qualquer cinema no qual “the indexical analogism still plays the role of a *signifying* centre” (Durafour, 2017, p. 21). O movimento é o elemento mais diferenciador destas obras experimentais ao apresentarem uma extrema mobilidade (“abstracção lírica”) ou extrema imobilidade (“tableau vivant”). Esta natureza cinética irregular é descrita por Lyotard como uma espécie de pirotecnia: olha-se para a imagem como se estivéssemos perante a experiência intensa e inapreensível do fogo-de-artifício<sup>408</sup>. Não sendo de ordem, mas de transformação e plasticidade, a força do *acinema* manifesta-se nesta obra de Barroca pela interpelação que este faz do arquivo através da desconstrução da sua imagem, enfatizando a sua natureza em contínuo inacabamento (Foucault, 2005, p. 175). O arquivo assoma portanto em *The Covered, Erased or Destroyed Films – Noise* como um lugar onde o passado “é tocado pelos vapores adstringentes da morte, da destruição e da degeneração” (Enwezor, 2007, p. 47)<sup>409</sup>, elevando ao mesmo tempo uma potência criativa que parte da *destruição* para produzir outros modos de visão e pensamento sobre as imagens – que se distancia do original, remetendo porém sempre a ele.

---

<sup>406</sup> O termo surgiu primeiramente na edição *Cinéma: Théorie, Lectures* da *Revue d'Esthétique*, e, posteriormente, foi desenvolvido pelo autor em *Des Dispositifs Pulsionnels* (1973).

<sup>407</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “fortuitous, dirty, confused, unsteady, unclear, poorly framed, overexposed” (Lyotard, 1986, p. 349).

<sup>408</sup> A propósito deste carácter do *acinema*, Durafour (2017) fala de um *exo-cinema*, que explode a figuração representacional atacando-a do exterior (como o cinema das vanguardas), e de um *endo-cinema*, que corresponde a um cinema da imobilidade que implode a figuração desde o seu interior (como o cinema underground, literalmente do subsolo) (Durafour, 2017, p. 21).

<sup>409</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “are touched by the astringent vapors of death, destruction, and degeneration” (Enwezor, 2007, p. 47).

### 2.1.2. O Arquivo enquanto *Campo Cego* da Imagem

Segundo Maurice Halbwachs (1990), a historiografia é uma forma de construção narrativa e linear do passado que dissente da experiência inerentemente desconstrutiva da memória: “a experiência da História é longitudinal, interpreta o passado em perspectiva, e a experiência da memória é vertical, pois coloca o indivíduo ou o grupo em profundidade dentro do acontecimento, permitindo reconstruí-lo desde dentro” (Halbwachs, 1990, p. 80). Conciliando-se com esta forma verticalizada da memória, o arquivo visibiliza o que foi seleccionado e construído como memorização, embora seja sempre erguido “no solo macio entre a memória e a amnésia” (Hering, 2014, p. 13)<sup>410</sup>. Deste modo, *The Covered, Erased or Destroyed Films – Noise* privilegia uma visão sobre a memória enquanto processo aberto a múltiplos significados e anacronias, cujas imagens desdobram-se através de deslocamentos que jogam com esta perspectiva vertical que está “preocupado menos com origens absolutas do que com traços obscuros” (Foster, 2004, p. 5)<sup>411</sup>.

Esta perspectiva inacabada e aberta das imagens de arquivo consoa com a configuração do *fantasma* que, tal como as estruturas arquivísticas, desestabiliza o sentido linear e cronológico do tempo (Derrida, 1994), ao mesmo tempo que questiona a temporalidade pelo intermédio de uma perturbação espacial: “assombrar é permanecer onde não se pertence – *unheimlich* (estranho, mas literalmente “desagradável”) – é manchar a ordenação do espaço através de uma dobra do tempo” (Gibbons, 2007, p. 140)<sup>412</sup>. Neste sentido, o desaparecimento das imagens em *The Covered, Erased or Destroyed Films – Noise* desconstrói o tom nostálgico do filme original para catalisar o temperamento fantasmagórico que já existia originalmente no filme. Se, como afirma Avery Gordon (1997, p. 109), o fantasma abre um *campo cego*

---

<sup>410</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “on the soft ground between memory and amnesia” (Hering, 2014, p. 13).

<sup>411</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “concerned less with absolute origins than with obscure traces” (Foster, 2004, p. 5).

<sup>412</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “to haunt is to remain where one does not belong – *unheimlich* (uncanny, but literally ‘unhomely’) – it is to blur the ordering of space through a folding of time” (Gibbons, 2007, p. 140).

dentro da imagem, a obra de Barroca produz uma forma de apagamento que, ao ocultar a representação narrativa das imagens, actua justamente sobre esta dimensão dissimulada e inapreensível do fantasmático. Tal como na fantasmagoria, esta obra aborda o *aparecer de uma desapareição*, inscrevendo o problema fundamental que o espectral coloca à representação: “como pegar o visto e o falado e permitir que os elementos normalmente silenciosos e invisíveis que os sombreiam sejam visíveis e ouvidos” (Demos, 2013, p. 28)<sup>413</sup>.

Partindo de uma *aparição do inaparente* (“l'apparition de l'inapparent”), Jacques Derrida (1993) concebe o conceito de *espectropoética* (“spectropoétique”) para designar determinadas condições estéticas dos espectros, e o seu desafio à representação no contexto dos conflitos e falhas da Modernidade: “Derrida escreve, designando como “o espaço virtual da espectralidade” que opera na “afiada distinção entre o real e o irreal, o real e o inactual, o vivo e o não-vivo, o ser e o não-ser”” (Derrida apud. Demos, 2013, p. 52)<sup>414</sup>. Ao fazer *aparecer o não-visível no visível*, o filme *The Covered, Erased or Destroyed Films – Noise* encontra-se com a ideia de Derrida de que o *traço* é tudo aquilo que não se restringe ao presente, mas que se abre à potencialidade de outras ordens e formas. As imagens de Barroca re-apresentam e constroem assim uma outra *realidade*, ao mesmo tempo que recordam a sua imagética, agora enquanto vestígio e indício.

---

<sup>413</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “how to take the seen and the spoke and allow the normally silent and invisible elements that shadow them to be visible and heard” (Demos, 2013, p. 28).

<sup>414</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “the virtual space of spectrality” that operates in the otherwise “sharp distinction between the real and the unreal, the actual and the inactual, the living and the non-living, being and non-being”” (Derrida apud. Demos, 2013, p. 52).

## 2.2. O Arquivo e a Representação do Outro nas obras de Ricardo Valentim e Vasco Araújo

### 2.2.1. *Crescimento e Cultura*: Representação e Conhecimento

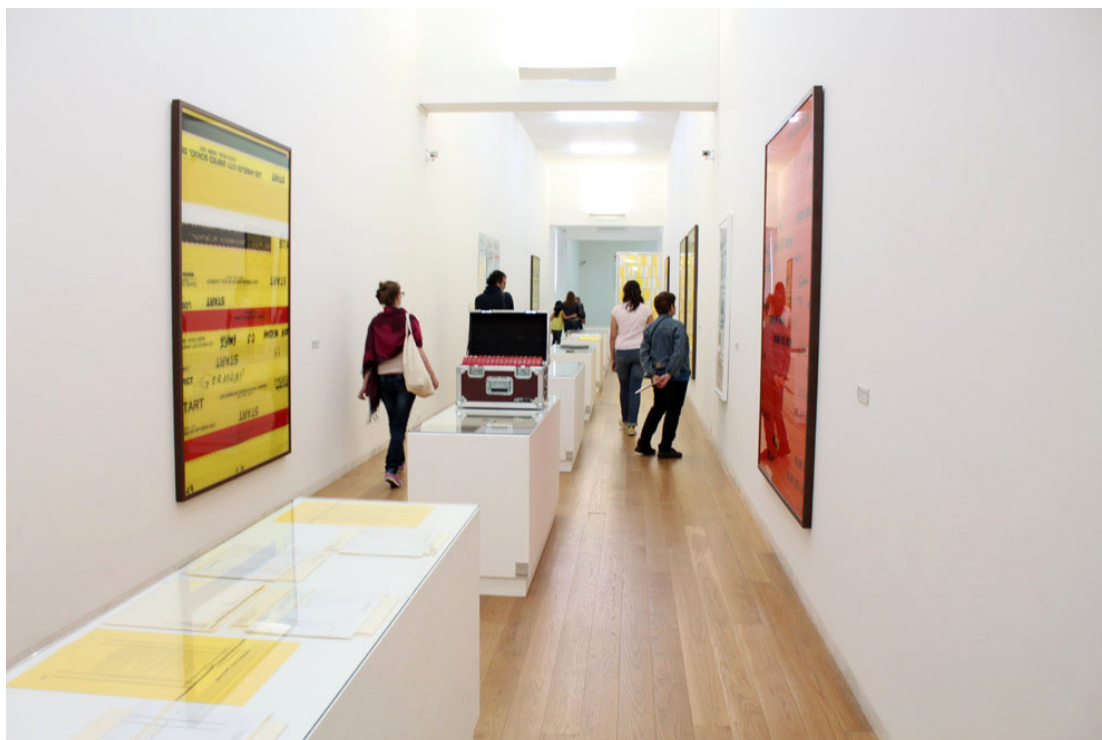
A origem latina do termo *fronteira* designa parte de um território *situado em frente*<sup>415</sup>. A exposição *Crescimento e Cultura* de Ricardo Valentim (Loulé, 1978)<sup>416</sup> (curadoria de Ricardo Nicolau, no Museu de Serralves, Porto, 2012) parecia buscar este sentido original da fronteira: não enquanto *limite*, mas como *olhar projectivo* – neste caso, um olhar além das demarcações que moldam os formatos de apresentação de filmes nos espaços museológicos. Esta ideia de *transgressão* era modelar na forma como esta exposição apresentava obras quer nas galerias do museu como no espaço do seu auditório, bem como pela materialização de certas obras em formatos como salas de aulas, ciclos de cinema ou conferências. A partir destas características espaciais e materiais, *Crescimento e Cultura* interpelava determinadas políticas de representação, e como estas são transmitidas por certos protocolos que regulam as partilhas de conhecimentos.

Sendo uma exposição que se envolvia num pensamento sobre a própria museologia, a obra que melhor representava esta questão era a *Film Festival* (2012) (**fig. 63**), uma instalação que exibia material gráfico (como cartazes, folhetos ou folhas-de-sala) em diversas vitrinas e paredes. Tratavam-se de elementos produzidos pelo artista para as suas exposições anteriores, e que, mais do que as contextualizar, eram parte integrante e essencial de cada projecto expositivo. Ou seja, estes objectos que têm como condição comum serem prolongamentos, contextualizações ou apêndices das exposições auferiam aqui um estatuto semelhante ao das obras, transformando o *contexto* no *acontecimento* em si, e, diluindo as fronteiras entre as peças e os objectos que as enquadram.

---

<sup>415</sup> Ver: <https://ciberduvidas.iscte-iul.pt/consultorio/perguntas/origem-de-fronteira/33098>

<sup>416</sup> Através de uma diversidade de meios (rádio, materiais impressos, fotografia ou escultura), Ricardo Valentim produz eventos e materiais fora das estruturas museológicas espaciais que lhe são convencionais, tendo um interesse pelos processos que envolvem a representação do outro ou sistemas de ensino e transmissão de conhecimentos.



**Fig. 63 – Ricardo Valentim, *Film Festival* (2012), exposição ‘Crescimento e Cultura’ (2012), Museu de Serralves, Porto, Portugal. Curadoria de Ricardo Nicolau. Créditos fotográficos: Filipe Braga.**

*Film Festival* denomina igualmente um *work-in-progress* do artista composto pela apropriação de um conjunto de documentários em formato 16 mm com carácter educacional e etnográfico, que foram produzidos para serem divulgados em escolas e bibliotecas norte-americanas e inglesas, entre as décadas de 1950 e 1970. Após comprar estes filmes através de plataformas online, o artista organizou diversas sessões de apresentação (sob a denominação de *Film Festival*), onde exibia estas obras que tinham como propósito original ensinar os costumes e hábitos de determinados povos (da África, da América Latina ou do Japão), mas também incidiam sobre outros temas como o comunismo, a arte *primitiva* africana ou o carnaval. Conquanto adoptassem o formato documental, e a sua criação tenha sido frequentemente assistida por cientistas sociais e historiadores, esta “caução científica não impede que a maioria dos filmes seja, vista à luz dos dias de hoje, particularmente incorrecta – sociológica, histórica, antropológica e potilamente falando” (Nicolau,

2012, p. 125)<sup>417</sup>. Embora este arquivo que compõe *Film Festival* não tenha sido apresentado na exposição em Serralves, o modo como o artista trabalha a apresentação destes filmes é paradigmática de algumas características da sua prática artística, que está intrinsecamente relacionada com uma reflexão acerca dos discursos envolvidos na construção e na definição da ideia de *outro*.

A obra do Valentim reflecte com frequência sobre como dada cultura seleciona aspectos visuais e concebe políticas de representação sobre o *outro* a partir de certos sistemas de valores, conceitos e práticas. Segundo Jean-Louis Comolli (2016), a *máquina* cinematográfica não é formada apenas por componentes técnicos (como a câmara, a película ou o projector), mas também por elementos simbólicos, económicos, discursivos e ideológicos: “o cinema nasce prontamente como máquina social, e portanto não advém da invenção única do seu equipamento, mas da suposição e verificação experimental, da antecipação e confirmação da sua *lucratividade social*; económica, ideológica e simbólica.” (Comolli, 2016, p. 283)<sup>418</sup>. Esta *máquina* simultaneamente técnica e ideológica era trabalhada nesta exposição de Valentim, que problematizava a relação com o *outro* através de filmes apropriados que apresentavam uma visão estereotipada e redutora sobre outras culturas, e que ao entrarem na imaginação colectiva, construíam imagens que inerentemente “medeiam a relação do indivíduo com a realidade” (Charaudeau & Maingueneau, 2004, p. 213). Em *National Types as Hollywood Presents Them* (1949), Siegfried Kracauer afirma que a indústria cinematográfica é duplamente uma “leader and follower of public opinion” (Kracauer, 2012, p. 246). Num movimento circular, o cinema de ficção tanto reproduz os estereótipos que habitam o imaginário social, como é responsável por os produzir. Ao retratar certas personagens (como estrangeiros, ou determinados

---

<sup>417</sup> Além de vários Film Festival apresentados em contextos galerísticos e museológicos, Valentim também já exibiu esta obra em salas de cinema. Estes filmes educativos, adquiridos através da Ebay pelo artista, foram apresentados no formato original e sem edição, procurando assim exaltar a ideia de que os propósitos da manipulação da montagem podem ser perceptíveis através de uma mera intervenção sobre a ordem da projecção.

<sup>418</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “the cinema is born immediately as a social machine, and thus not from the sole invention of its equipment but rather from the experimental supposition and verification, from the anticipation and confirmation of its social profitability; economic, ideological and symbolic” (Comolli, 2016, p. 283).

contextos como o homossexual ou a dona de casa), o cinema reflecte representações convencionais e esquemáticas que acredita serem as atitudes populares da época. Porém, estes filmes transformam essas mesmas atitudes, muitas vezes vagas, em imagens concretas:

“as nossas imagens dos povos estrangeiros resultam de uma relação entre factores objectivos e subjectivos, e Hollywood pode dar-lhes uma contribuição considerável se aumentar o factor objectivo no seu tratamento de personagens estrangeiras, na medida em que permita a opinião pública actual” (Kracauer, 2012, p. 257)<sup>419</sup>.

Portanto, o cinema *dá forma e é formado* por certas representações. O filme, enquanto testemunho histórico subjectivo, reproduz o horizonte sócio-cultural de dada sociedade, reflectindo as suas dinâmicas conscientes e inconscientes, objectivas e subjectivas, visíveis e obscuras: “a representação – mais do que um repertório de enunciados no qual se encarnam valores e visões de mundo – é uma forma viva da mediação, um terceiro simbolizante que se interpõe entre o um e o outro” (Guimarães & Lima, 2007, p. 146).

O colocar *em presença* de uma dada realidade perante a câmara pode ser inscrita na própria significação dúplice que envolve a palavra *objectiva*: um sistema óptico convergente utilizado numa câmara para definir a distância focal face a um objecto; ou, algo que se opõe ao subjectivo, sendo uma experiência imediata das coisas do real. No entanto, se a câmara (e a sua objectiva) são objectos que se encontram entre o olho e a realidade – entre a coisa e a representação –, esta exposição de Valentim evidencia este distanciamente mediador, uma vez que o aparelho cinematográfico realiza sempre uma transferência da *realidade da coisa* para a *realidade da representação*. Esta representação cinematográfica está intimamente subjugada a uma *impressão de realidade*, que se relaciona com a ideia de que *todo*

---

<sup>419</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “our images of foreign peoples result from a ratio between objective and subjective factors, and Hollywood can make a considerable contribution to international understanding by increasing the objective factor in its treatment of foreign characters to the extent that current public opinion will allow” (Kracauer, 2012, p. 257).



*filme é um filme de ficção* (Metz, 1977), visto que tem sempre um limite que o separa e o distingue do mundo (Metz, 1977, pp. 31-37).



**Fig. 64 – Ricardo Valentim, Contents of the Lecture ‘Models of Democracy’ (2012), exposição ‘Crescimento e Cultura’ (2012), Museu de Serralves, Porto, Portugal. Curadoria de Ricardo Nicolau. Créditos fotográficos: Filipe Braga.**

Além do material gráfico que compunha a obra *Film Festival*, a exposição *Crescimento e Cultura* era formada por uma instalação intitulada *Contents of the Lecture ‘Models of Democracy’* (2012) (**fig. 64**), e pelas obras filmicas *Standard Gauge* (2012) e *Inkblot Perception and Personality* (2012), que foram apresentadas no auditório do museu. A obra instalativa *Contents of the Lecture ‘Models of Democracy’* era constituída por uma constelação de pedestais, prateleiras e retroprojectores, onde apareciam objectos escultóricos (pintados ou em bruto) e imagens projectadas. Sem terem a sua proveniência revelada, estes objectos possuíam um significado sem o definir, isto é, podiam

“reflectir os significados a eles impostos, mas não deixar resíduos de tal imposição. Esses significados eram *Contents of the Lecture* – o conteúdo proposto

para uma conferência possível, mas até então não realizada, cujo título era “Models of Democracy” (...) Em alguns dos modelos, um “X” corre na diagonal de canto a canto, preenchendo a face do objecto num gesto que é um paradoxo – simultaneamente uma anulação e uma assinatura” (Leaver-Yap, 2012, p. 146).

Na proximidade dos objectos e das retro projecções encontravam-se ainda uma série de publicações com o título *Models of Democracy*, cujo formato e imagética reproduzia os elementos identitários de um livro de biblioteca, mas cujo interior era composto apenas por páginas em branco: “um vácuo de conteúdo e uma evidenciação da forma” (Leaver-Yap, 2012, p. 147). Por outro lado, Valentim transpôs os objectos escultóricos para fotografias, que foram fotocopiadas, e, posteriormente, metamorfoseadas em transparências pelos retroprojectores.

O retroprojector é um dispositivo que expande e engrandece as imagens através de uma projecção. Trata-se portanto de um dispositivo que produz ou projecta “o particular, o disperso e o heterogéneo em contraste com a homogeneidade do software de apresentação de hoje. (...) Aqui é possível agir, colocar informações em camadas, soltar uma imagem, colocar um objecto, anotar, comentar ou, como escreve Zielinski, construir uma 'coisa frágil de pensamento’” (Zielinski apud. Faubel, 2015, p. 22)<sup>420</sup>. Este aparelho surgiu na década de 1940, tendo sido uma tecnologia de apresentação inicialmente utilizada pela investigação policial e militar, migrando posteriormente para escolas, universidades e empresas, até se tornar obsoleto no final do século XX devido à proliferação dos projectores digitais. O título desta obra de Valentim indicia uma determinada discursividade subjectiva sobre a realidade, apontando para “estruturas emblemáticas que servem para regular ou estandardizar uma ideologia política” (Leaver-Yap, 2012, p. 147) – ou seja, para uma normatização que serve de referência e matéria representativa para a democracia. Deste modo, esta prática de heterogeneidade visual do retroprojector assoma aqui como uma forma simbólica de representação de certos modelos democráticos (através de um instrumento óptico que resiste à homogeneidade visual contemporânea).

---

<sup>420</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “the particular, the dispersed and the heterogeneous in contrast to the homogeneity of today’s presentation software. (...) Here it is possible to act, to layer information, to drop a picture, to place an object, to annotate, to comment or as Zielinski writes to construct a 'fragile thing of thought’” (Zielinski apud. Faubel, 2015, p. 22).

Já, a obra *Standard Gauge* (2012) é um “roubo-homenagem-explicita” (Valentim, 2012, p. 128) do artista a uma *exposição projecção* (“screening exhibition”) do cineasta experimental norte-americano Morgan Fisher. Este cineasta é conhecido pelas explorações filmicas estruturalistas, tendo tido uma antologia denominada por *Standard Gauge: Film Works by Morgan Fisher 1968-2003*, no Whitney Museum of American Art (Nova Iorque), em 2006. Esta antologia se viu como base a esta obra de Valentim, onde o artista substituiu as obras experimentais de Fisher por filmes educativos apropriados, ao mesmo tempo que replicou o panfleto editado pelo museu norte-americano, substituindo as imagens da brochura original por fotogramas dos filmes apresentados em Serralves, e o texto sobre o cineasta por um outro escrito por Ricardo Nicolau. Detendo assim uma natureza intimamente vinculada à apropriação – quer do modelo expositivo, como dos filmes apresentados nele –, a obra *Standard Gauge* era constituída por uma dupla projecção em 16 mm, onde o artista sincronizou duas bandas-sonoras provenientes de dois filmes educativos sobre música. Estes filmes foram originalmente exibidos em escolas norte-americanas nos anos 1970 com o objectivo de mostrar aos estudantes como era a música produzida em várias partes do mundo. Se na projecção da esquerda surgiam filmes sobre o reportório musical do território norte-americano; à direita, surgia a música de territórios e épocas distantes e exóticas (como o Japão, a África, a América Latina ou a Idade Média). Estas duas *narrativas* contaminavam-se, uma vez que a apresentação paralela e a inexistência de edição dos filmes conduzia a que o som dos mesmos se fundisse numa amálgama sonora. Através deste exercício de simultaneidade, *Standard Gauge* procurava problematizar simbolicamente as políticas de representação do *outro* no género filmico documental.

Se *Standard Gauge* foi definido como um “filme que é simultaneamente um festival de cinema” (Nicolau, 2012, p. 129), a obra *Inkblot Perception and Personality* (2012) seguiu uma estratégia semelhante, sendo baseada num teste psicológico sobre o comportamento da memória dos espectadores de cinema (o *Holtzman Inkblot Technique*), realizado por Wayne H. Holtzman, em 1961. Formando-se numa experiência desdobrada em dois momentos, neste teste os espectadores eram convidados a assistirem duas vezes ao mesmo filme com o intervalo de um mês. Valentim reproduziu esta experiência científica em *Inkblot Perception and Personality*, pedindo aos espectadores que regressassem após trinta

dias para reverem a obra. O filme do artista partilhava várias características do cinema experimental, particularmente do estruturalista, criando uma experiência visual abstracta a partir das pranchas que constituíam o teste original, e que assomavam aqui “para falar do nosso inconsciente óptico, dos nossos impulsos inconscientes, das formas elementares que permitem ao cinema agarrar a nossa atenção, através de fenómenos como movimento, duração, cor e forma” (Nicolau, 2012, p. 130). Este exercício sobre a memória e as competências interpretativas dos espectadores, colocava-os assim em confronto com a sua “familiaridade epistemológica em relação as normas da instituição, com o que eles já sabem sobre uma determinada situação” (Nicolau, 2012, p. 130).

Esta obra tinha portanto como alicerce uma experiência diferida de visionamento que, embora fosse realizada na sala de cinema e no contexto do seu ritual cerimonial colectivo, invocava de certa forma as experiências com imagens em movimento nos museus, que são intrinsecamente constituídas por actualizações, e esquecimentos. Por outro lado, a qualidade abstracta deste filme desconstruía a comum participação afectiva e mental (a *projecção-identificação*) que os espectadores estabelecem comumente com o filme narrativo (Morin, 1980). Como vimos no primeiro capítulo, houve uma alteração espacial nas experiências cinematográficas que, no contexto da arte contemporânea, conduziram a uma série de metamorfismos no comportamento dos espectadores. Ao mesmo tempo que repensava sobre diversas formas fílmicas de apresentação e representação, *Crescimento e Cultura* trabalhava sobre uma exposição que em parte é uma exibição de filmes, realizando-se portanto numa inversão da *espacialidade da galeria do museu* para a *espacialidade da sala de cinema* – o que contraria o movimento habitual operado pelos artistas que trabalham o filme no contexto da arte contemporânea.

### **2.2.2. *Pathosformel*: Representação e Montagem**

O olhar da Medusa, figura feminina da mitologia grega que petrificava quem a olhasse, invertia-se para fitar directamente um espelho que revelava um homem que a encarnava enquanto cantava um fado sobre a fatalidade do seu destino. *Entre Actos #1* (2020) (vídeo digital, 3’35’’, em *loop*, cor, som), um dos filmes-escultura que

constituía a exposição *Pathosformel* de Vasco Araújo (Lisboa, 1975)<sup>421</sup> (curadoria de Nuno Crespo, na Escola das Artes da Católica, Porto, 2020), operava através de um exercício desconstrutivo sobre a constância e a convencionalidade de determinados sistemas: a Medusa podia ser um homem, e que olhava directamente para um espelho. No mito foi a superfície espelhada do escudo que determinou a morte da Medusa. Este lugar interdito do olhar sobrevinha identicamente em *Pathosformel* que, evocando o campo complexo das dinâmicas entre o *eu* e o *outro*, dava continuidade a questões persistentes no trabalho de Vasco Araújo, como a reflexão sobre a condição humana e o devir da identidade como constructo de *vários eus*.

A exposição *Pathosformel* reflectia sobre a universalidade e a intemporalidade de grandes questões da condição humana como o amor, o desejo ou a morte, considerando que “se as imagens são nossos próprios olhos, elas são, também, os reflexos e os rastros de uma longa história de olhares que nos precederam, os fluxos e refluxos do presente, as pistas e as antevisões da longa aventura humana” (Samain, 2011, p. 39). A exposição *Pathosformel* tinha a mesma denominação de um filme realizado pelo artista no início de 2020, composto por uma série de episódios que também repensavam e questionavam determinados mitos da Antiguidade Clássica. A exposição e o filme estabeleciam entre si um jogo de aproximações e distanciamentos: a instalação principal que constituía a exposição era formada em parte por uma série de imagens coladas em camadas, que convocavam a experiência visual urbana, unindo imagens publicitárias a pinturas de Ingres, Rafael ou Bronzino; mas também era composta por materiais que foram utilizados durante as filmagens desse filme, como a presença de um dos seus cenários ou de uma figura em gesso que integrava uma das suas cenas. Além desta convocação espacial, existia um rastro sonoro na exposição formado por frases pronunciadas no filme que sobrevinham como um vestígio fantasmático do mesmo, mas que também pareciam dar voz aos retratos que compunham as suas paredes.

---

<sup>421</sup> A obra de Vasco Araújo busca expor o olhar do "outro" de forma crítica, mas também está interessada na ambiguidade das relações, na fragilidade dos sistemas, na maneira como formamos as nossas próprias realidades, e, a questões ligadas à identidade e sexualidade, virtude e moralidade, emoção e os instintos de desejo e paixão.



**Fig. 65 – Vasco Araújo, vistas da exposição ‘Pathosformel’ (2020), Escola das Artes da Católica do Porto, Porto, Portugal. Curadoria de Nuno Crespo. Créditos fotográficos: Carlos Lobo. Cortesia da Escola das Artes da Católica do Porto.**

Esta instalação era ainda completada por duas esculturas-vídeo denominadas por *Entre Actos* que, tal como a sua própria denominação, sugeriam uma ideia de intervalo, de interlúdio ou de algo intermédio face à totalidade da exposição, inclusivamente por implicarem uma experiência individual de visionamento (**fig. 65**). Além do já citado vídeo da Medusa, a outra escultura-vídeo exibia uma representação fílmica da pintura *La Mort de Marat* (1793) de Jacques-Louis David (1748-1825) composta pelo relato de uma carta escrita pelo retratado antes de morrer. Usando frequentemente a Antiguidade como metáfora do presente, David representou nesta pintura o momento iminente da morte de um dos líderes da Revolução Francesa, deslocando a morte do homem para a criação do seu mito.

A denominação da exposição e do filme derivava do conceito *pathosformel* desenvolvido pelo historiador de arte Aby Warburg (1866-1929), e que sugeria o “indissolúvel entrelaçamento de uma carga emotiva e de uma fórmula iconográfica” (Agamben, 2011, p. 132). Estas fórmulas de *pathos* deveriam ser consideradas como “expressões visíveis de estados psíquicos que se tornaram fossilizados nas imagens”

(Didi-Huberman, 2007, p. 16). A reflexão de Warburg compreendia três questões teóricas essenciais e indissociáveis: a *nachleben*, o *pathosformel* e o *empfindung*. O conceito de *nachleben* designava uma sobrevivência e pós-vida das imagens, que sucede quando os seus elementos são transportados entre culturas e tempos, não obedecendo a cronologias mas a combinações heterogêneas. Desta forma, António Guerreiro (2012) afirma que Warburg entende o termo *nachleben* como uma

“sobredeterminação temporal da história que não é a da continuidade do tempo cronológico não são nunca conteúdos mas valores expressivos que ganham forma naquilo a que chamou *Pathosformel*, fórmula de *pathos*, onde se dá a ver uma «mímica intensificada», uma gestualidade expressiva do corpo, com origem nas paixões e nas afecções sofridas pela humanidade” (Guerreiro, 2012).

A exposição de Vasco Araújo procurava reflectir sobre estes traços que definem a existência de uma gestualidade ligada à sobrevivência de certas formas expressivas ao longo da história da arte, tratando-se de gestos transmitidos e transformados desde a Antiguidade: “gestos de amor e gestos de combate, gestos de triunfo e de servidão, de elevação e de queda, de histeria e de melancolia, de graça e de fealdade, de desejo em movimento e de terror petrificado” (Didi-Huberman, 2013a, p. 22). Numa abordagem entre o cinema e o gesto, Giorgio Agamben (2008) afirma que as investigações de Warburg tinham como alicerce o “gesto como cristal da memória histórica” (Agamben, 2008, p. 11), sendo através da forma cinematográfica que o gesto é reencontrado. Mais do que uma imagem, o elemento essencial do cinema é a gestualidade: “o cinema reconduz as imagens para a pátria dos gestos” (Agamben, 2008, p. 12). A este propósito, Philippe-Alain Michaud (2013) sublinha que as propriedades figurais e gestuais do corpo são mais expressivas nos primeiros anos do cinema, uma vez que a gestualidade ainda não estava subjugada ao desempenho narrativo da indústria cinematográfica.



**Fig. 66 – Vasco Araújo, vistas da exposição ‘Pathosformel’ (2020), Escola das Artes da Católica do Porto, Porto, Portugal. Curadoria de Nuno Crespo. Créditos fotográficos: Carlos Lobo.**

**Cortesia da Escola das Artes da Católica do Porto.**

A instalação central que constituiu *Pathosformel* era composta por quarenta e duas imagens agregadas em conjuntos que uniam cartazes publicitários a reproduções digitais de diversos retratos pictóricos reconhecidos da história da arte (**fig. 66**). Além da convocação do processo constitutivamente fraccionado da memória, a combinação destes diversos fragmentos de imagens remetia a uma inscrição fantasmática do *gesto* enquanto elemento performativo envolvido na acção do rasgo e da colagem. Por outro lado, alguns dos retratos apresentados na exposição surgiam com os olhos rasurados. Estes olhares fendidos convocavam portanto a ideia de *crise* enquanto fractura e desarmonia.

Para o cineasta Serguei Eisenstein (2002), qualquer junção de fragmentos originava uma *terceira dimensão* que consistia “no fato de que dois pedaços de filme de qualquer tipo, colocados juntos inevitavelmente criam um novo conceito, uma nova qualidade, que surge da justaposição” (Eisenstein, 2002, p. 14). O fragmento, enquanto elemento autónomo e desvinculado de um todo, surgia em *Pathosformel* como uma multiplicidade que mobilizava e unia materiais heterogêneos, formando com eles uma unidade. Neste sentido, o fragmento assomava na exposição enquanto



convocação da ideia de montagem: havia uma densidade feita de imagens distintas dispostas numa mesma superfície, unindo diferentes contextos (onde a colagem fazia sobrelevar a própria noção do gesto). Portanto, tratava-se de uma montagem de imagens em *profundidade*, contrariando a montagem em *sequência* do filme.

Embora concretizando uma forma de organização diferenciada para as imagens, a exposição *Pathosformel* usava a montagem para também interpretar a própria noção de *Atlas Mnemosyne* de Aby Warburg: uma organização imagética que consistia em pranchas enumeradas preenchidas por conjuntos heterogêneos de imagens que originavam novas inteligibilidades entre si. O *Atlas Mnemosyne* reunia mais de duas mil imagens para a construção de cerca de setenta painéis que “respeitam as descontinuidades e as diferenças, e nunca apagam os hiatos temporais (por exemplo entre um levantamento arqueológico e uma fotografia contemporânea)” (Didi-Huberman, 2013b, p. 258). A esta montagem de imagens em pranchas do *Atlas Mnemosyne*, Georges Didi-Huberman (2013) comparou o método lectivo de Heinrich Wölfflin (1864-1945) – um dos fundadores da história da arte moderna, e, contemporâneo de Warburg –, que nos seus seminários empregava dois projectores em simultâneo para comparar imagens. No entanto, as montagens de Wölfflin eram baseadas em comparações bipolares, e as de Aby Warburg numa proliferação de polaridades (Didi-Huberman, 2013). Existiam assim diversas relações entre o cinema e o método de Warburg, dado que a organização do *Atlas* abordava elementos intrinsecamente cinematográficos, como a montagem e a “estética do movimento que, a partir do final do século XIX, exprimia-se no cinema nascente” (Michaud, 2013, p. 40). Partindo do signo da montagem *waburgiana*, a exposição *Pathosformel* inscrevia portanto a ideia de que “fazer um filme de fragmentos é antes de tudo, uma intenção de promover o encontro de ‘coisas’: tantas e tortas. É o desejo de ver entre as coisas. (...) a ‘ciência sem nome’ buscada por Warburg é (...) ‘uma iconologia do intervalo’” (Agamben, 2011, p. 137).

## 2.3. Do Feitiço da Película à Inversão dos Monumentos nas Obras de Filipa César e Ângela Ferreira

### 2.3.1. *Spell Reel*: Arquivo, Caleidoscópio e Fantasmagoria

Ancorado numa perspectiva alternativa sobre aquilo que foi silenciado ou encoberto, o *impulso anarquivístico* (“anarchival impulse”) define, segundo Hal Foster (2004), o trabalho de determinados artistas que interpelam “começos não realizados ou projectos incompletos – tanto na arte, quanto na história – que podem oferecer novos pontos de partida” (Foster, 2004, p. 5)<sup>422</sup>. O prefixo grego *an(a)-* exprime as ideias de “repetição”, “ascensão”, “mudança” e “sentido contrário”<sup>423</sup> – tratando-se de um acrescento à palavra *arquivo*, que lhe integra um propósito ambivalente entre a reiteração e a inversão, a subversão e a regeneração; elementos especialmente expressivos nas práticas artísticas que investigam narrativas pós-coloniais.

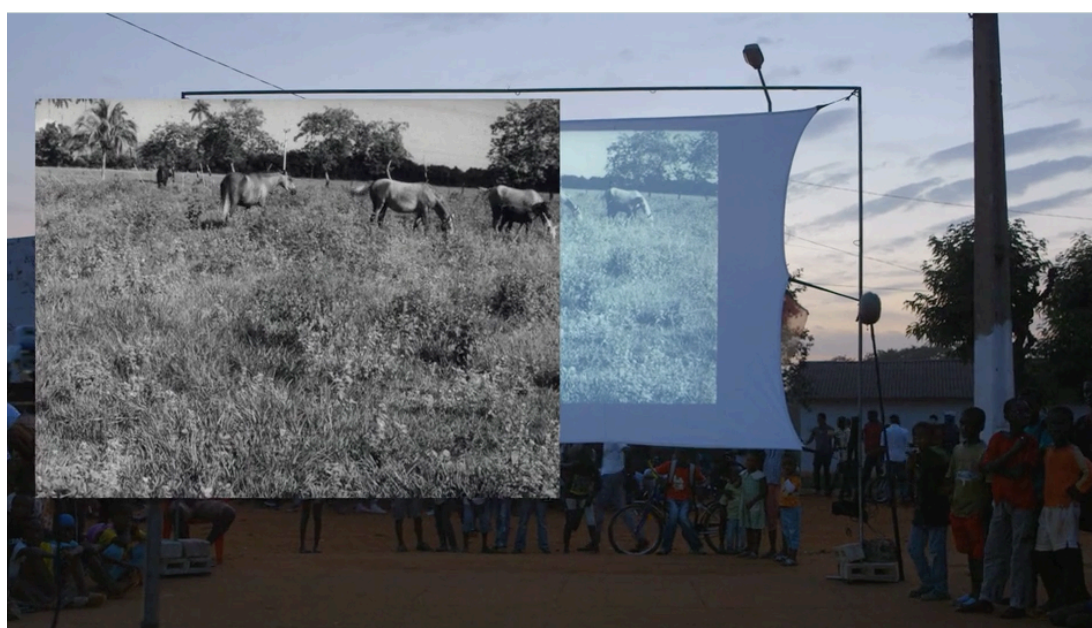


Fig. 67 – Filipa César, *still* do filme *Spell Reel* (2018).

<sup>422</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “unfulfilled beginnings or incomplete projects – in art and in history alike – that might offer points of departure again” (Foster, 2004, p. 5).

<sup>423</sup> Ver: Definição retirada do dicionário da Infopédia – Dicionários Porto Editora: <https://www.infopedia.pt>

Estruturado neste enquadramento *anarquivístico*, o filme *Spell Reel* (2017) (**fig. 67**) de Filipa César (Porto, 1975)<sup>424</sup> (video HD, 96', cor e p&b, som stereo) resulta de um projecto investigativo denominado por *Luta ca caba inda* (“A luta ainda não acabou”) conduzido, a partir de 2008, pela artista, Sana na N'Hada, Flora Gomes e Suleimane Biai, após a descoberta de um arquivo de filmes parcialmente destruído em Bissau. O projecto tem tido diferentes configurações, como a criação de um cinema ambulante na Guiné-Bissau, o livro *Luta ca caba inda – Time Place Matter Voice 1967-2017* (2018) ou a realização de diferentes filmes e conferências-performances. Este arquivo continha material filmado entre 1964 a 1980 por Sana Na N'Hada, Flora Gomes, José Bolama Cobumba e Josefina Crato que – com o apoio de nomes como Chris Marker ou Santiago Alvarez, e sob a iniciativa do líder independentista Amílcar Cabral do PAIGC<sup>425</sup> – receberam formação cinematográfica entre 1967 e 1972 no Instituto Cubano de Arte e Indústria Cinematográficos, de forma a documentarem a luta pela independência, e o consequente período pós-independentista. Fundado em 1977, o INCA – Instituto Nacional de Cinema e Audiovisual da Guiné-Bissau albergou a maioria deste arquivo fílmico. Contudo, o armazenamento impróprio, entre outros motivos de teor político-social, determinaram que fossem recuperáveis apenas cerca de quarenta das cem horas originais de filmagem. Na tentativa de restaurar estas películas, Filipa César entrou inicialmente em contacto com a Cinemateca Portuguesa (que sabia da existência deste arquivo, tendo inclusivamente enviado dezenas de latas para Bissau de forma a reacomodar os filmes) que disseram a César que “o arquivo era irrelevante”: “os seus argumentos

---

<sup>424</sup> Filipa César interessa-se pelos aspectos ficcionais do documentário, as fronteiras porosas entre o cinema e a sua recepção, e, as políticas e poéticas inerentes à imagem em movimento. Desde 2011, a artista pesquisa as origens do cinema do Movimento de Libertação Africana na Guiné-Bissau como laboratório de resistência às epistemologias dominantes.

<sup>425</sup> Para Amílcar Cabral, o cinema era um meio revolucionário basilar para “uma independência do gesto e do olhar e para a construção de uma memória própria” (Cunha, 2016, p. 16). Apesar da morte precoce de Cabral em 1973, a política cultural guineense continuou o modelo determinado pelo líder independentista de “estabelecer as bases para uma cultura cinematográfica que refletisse a identidade cultural dos povos da Guiné-Bissau e que fosse independente de quaisquer formas de representações e sistemas de produção colonialistas” (Cunha, 2017, p. 33).

eram o estado profundamente fragmentado e arruinado da colecção, que continha filmes inacabados ou filmagens não editadas e, finalmente, que a maioria dos seus rolos eram cópias erodidas de filmes estrangeiros existentes em melhor estado noutros arquivos” (César, 2016)<sup>426</sup>. Através do apoio do INCA, e de um trabalho colaborativo com parte dos cineastas que rodaram estes filmes, Filipa César trabalhou estas filmagens em ruína no Arsenal – Institut für Film und Videokunst em Berlim, realizando sobre elas um trabalho de investigação, recuperação e difusão. Esta trajectória do material, que testemunha o nascimento do cinema guineense, é o ponto de partida de *Spell Reel*, onde César filmou as diferentes fases deste projecto numa montagem que frequentemente sobrepõe as imagens antigas a preto e branco às imagens digitais contemporâneas.

Enquanto objecto de combinações múltiplas, o caleidoscópio é um brinquedo óptico com origem na cultura visual do século XIX, onde a cada movimento se aglutinam imagens diferentes, que criam contudo uma simultaneidade visual entre si. A cada movimento giratório, este aparelho origina uma visão fracturada pela montagem e remontagem de imagens. De acordo com Georges Didi-Huberman (2017), este modelo óptico relacionado com uma forma de visibilidade errática e constelatória teria interessado a Walter Benjamin por comprometer um duplo regime da imagem entre “a polirritmia do tempo, [e] a fecundidade dialética” (Didi-Huberman, 2017, p. 161). Benjamin associaria o telescópio a esta imagem caleidoscópica, na medida em que a imagem dialética pode ser entendida como um processo em que

““o passado [se vê] telescopado pelo presente’ (...), recorre por certo ao termo *telescopagem*, um dos seus preferidos, com a consciência do duplo paradigma que nele se encontra reunido: por um lado, o valor de *choque*, de violência, de embutimento – catastrófico ou sexual –, em suma, o valor de *desmontagem* que a ordem das coisas sofre nesse momento; por outro, o valor de *visibilidade*, de conhecimento, de distanciamento, em suma, o valor de *montagem*

---

<sup>426</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “their arguments were the deeply fragmented and ruined state of the collection, holding mainly unfinished films or unedited footage, and finally most of its reels were eroded copies of foreign films existing in better state in other archives” (César, 2016).

de que beneficiam a visão de perto e de longe, graças ao telescópio” (Didi-Huberman, 2017, p. 158).

Esta ordenação de imagens e temporalidades telescopadas parece estruturar *Spell Reel*, que é constituído pela articulação entre simultaneidades e (des)visibilidades. O termo *Spell Reel* vem de uma expressão inglesa que significa duplamente *matéria* e *feitiço*, unindo assim a bobina de cinema a um estado de encantamento. *Spell Reel* dá-se primeiro a ver através de uma imagem colocada em forma inversa: observamos soldados guineenses revezados por troncos de várias árvores numa perspectiva invertida de cima para baixo (**fig. 68**). Surgem depois no ecrã as palavras: : “o polião, vê os combatentes da liberdade, de cabeça para baixo” (“the kapok tree, sees the freedom fighters, upside down”). Esta primeira imagem feita numa ordem invertida parece apelar a um atributo particular deste filme relacionado com uma perspectiva em desvio de sentido que – entre o revirar, o sobrepor ou o enviesar – encerra uma outra possibilidade de visão sobre as imagens legadas pelos arquivos filmicos da Guiné-Bissau.



**Fig. 68** – Filipa César, *still* do filme *Spell Reel* (2018).

Estes primeiros planos do filme convocam igualmente um sentido mais interior da matéria cinematográfica: a árvore que observa os soldados, em português designada por mafumeira ou polião, que tem como constituinte a celulose, um dos

materiais na base da composição inicial das películas filmicas. Os soldados são assim observados em reverso por uma árvore que convoca organicamente a terra guineense e a película cinematográfica. O nitrato de celulose, ou o denominado *algodão-pólvora*, foi usado na fabricação de filmes até aos anos 1940. A sua alta inflamabilidade provocou inúmeros incêndios em cofres e salas de cinema, causando a perda de parte substancial do seu património cinematográfico. Embora os filmes em 16 mm nunca tenham sido fabricados com base em nitrato de celulose, a instabilidade química do seu material condena-os igualmente a um processo de decomposição conhecido por síndrome do vinagre, e que advém do facto de um dos produtos da degradação química da película ser o ácido acético, que também existe no vinagre e lhe dá o seu cheiro característico. O *síndrome do vinagre* provoca a perda das características mecânicas da película essenciais à sua reprodução (como a resistência, flexibilidade ou encolhimento), e compromete também a qualidade fotográfica da imagem, nomeadamente através da degradação da sua cor original. Neste sentido, como vimos, Paolo Cherchi Usai (2001) escreve que o filme em película é auto-destrutivo por natureza, não somente pela sua instabilidade química, mas também porque, a cada passagem sua pelo projector, este fica danificado. Desta forma, a materialidade da película é um relato do seu próprio desaparecimento, ou da sua transformação numa outra entidade (Usai, 2001, p. 89).

Neste sentido, os primeiros filmes marcam organicamente em si o signo da morte, onde o registo do real se faz acompanhado por um registo da passagem do tempo sobre ele (e, consequentemente, de uma desfiguração desse mesmo real). Indagando o início do cinema da Guiné-Bissau no momento da possível contingência do seu desaparecimento, a artista toma a forma das coisas conforme estas foram encontradas, apresentando o próprio apagamento das imagens, e assim assumindo

“a função enigmática das ruínas, na medida que nos transmitem sobretudo o sentimento de temporalidade (...) à “degradação biológica” das cópias, pode-se dizer com Derrida, que corresponde a fusão dos processos de rememoração e de representação na ladeira do esquecimento e da extinção” (Blümlinger, 2013, pp. 50-51)<sup>427</sup>.

---

<sup>427</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “la fonction énigmatique des ruines, dans la mesure où celles-ci nous transmettent avant tout le sentiment de la temporalité. (...) à la

*Spell Reel* carrega portanto em si a ausência num sentido duplamente mnemónico e material: interpela aquilo que se mantém enquanto desapareção na imagem, mas também na memória, articulando em si a afirmação de Derrida de que as condições de arquivamento implicam “tensões, contradições ou aporias (...) especialmente aquelas que esboçam um movimento de promessa ou de futuro não menos que de registo do passado, o conceito de arquivo não pode evitar conter em si mesmo, como todo e qualquer conceito, um certo peso de impensado” (Derrida, 2001, pp. 44-45).

Deste modo, a artista propõe trabalhar neste filme sobre uma perspectiva *derridiana*, onde o arquivo não remete apenas à memória e ao passado, mas abre-se para o que está *por vir*. Este propósito é demonstrado nesta obra pela exibição dessas imagens arquivísticas num cinema ambulante que percorreu a Guiné-Bissau, onde os filmes foram apresentados pelos seus realizadores, alongando assim ao presente a experiência colectiva do passado. Ao serem projectadas no mesmo local onde foram filmadas, as imagens encontram-se com o presente, quer num sentido temporal, espacial e geracional, através da introdução desta herança fílmica às audiências guineenses mais jovens.

---

« dégradation biologique » des copies, pourrait-on dire avec Derrida, correspond la fusion des processus de remémoration et de représentation sur la pente de l’oubli et de l’extinction (Blümlinger, 2013, pp. 50-51).

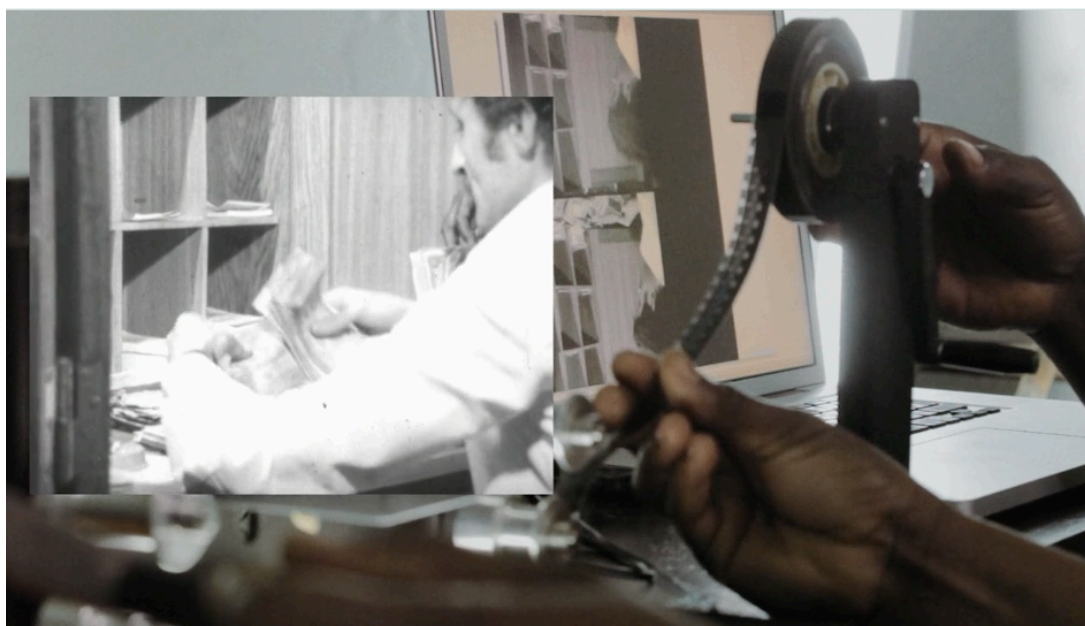


Fig. 69 – Filipa César, *still* do filme *Spell Reel* (2018).

Através da fragmentação de várias imagens dentro de uma mesma imagem, *Spell Reel* opera identicamente através de uma espacialização imagética que nivela dois tempos num mesmo tempo, ou dois lugares num mesmo lugar. O filme apresenta frequentemente planos sobrepostos de imagens, onde as filmagens do passado se incorporam com os fragmentos do presente. Trata-se de um sistema de sobreposição feito por pequenas janelas trans-temporais que são colocadas em relação umas com outras. Além das ligações horizontais e de sucessão inerentes à montagem, *Spell Reel* revela-se em *profundidade* (tal como sucedia, de outra forma, na exposição de Vasco Araújo), onde este processo de sobreposição inscreve outros estratos e sedimentações temporais e sógnicas para as imagens, como a colocação da forma fotográfica do fotograma em simultâneo com a sua forma fílmica – mostrando assim a mesma imagem em estados e tempos distintos (fig. 69).

Neste sentido, o filme trabalha num mesmo plano sobre aquilo que Jamie Baron (2012) afirma serem as três temporalidades envolvidas no trabalho realizado com filmes apropriados: “o “então” da filmagem de arquivo, o “agora” da produção do filme apropriado, e, o “agora” de assistir ao filme apropriado” (Baron, 2012, pp.



109-110)<sup>428</sup>. Desta forma, o autor sugere que existe uma *disparidade temporal* (“temporal disparity”) nos documentos de arquivo quando experienciados pelo espectador de um filme feito com imagens apropriadas, que percebe um *depois e agora* gerados dentro de um único texto, sendo justamente essa disparidade temporal que dá origem a um *efeito arquivo*: “por meio da sua (re)contextualização num filme de apropriação, e a consequente produção de disparidade temporal e efeito arquivo, o documento torna-se tanto “encontrado” quanto “arquivado”” (Baron, 2012, p. 113)<sup>429</sup>. Por outro lado, esta formulação de imagens em *Spell Reel* pode ser articulada com a afirmação de Vivian Sobchack (1999) de que podemos entender o documentário não apenas como um tipo de objecto filmico, mas como uma forma de *experiência* baseada “não apenas num objecto cinematográfico, mas também na “diferença” e “suficiência” vivenciadas num modo específico de consciência e de identificação com a imagem cinematográfica” (Sobchack, 1999, p. 241)<sup>430</sup>.

O fantasma é uma figura inerentemente anacrónica pelo retorno diferido que faz a um tempo ao qual não pertence, sendo o rastro de uma memória que irrompe no presente. A partir desta figura que trabalha com revelações e interstícios, *Spell Reel* inscreve-se no que T.J. Demos (2013) define como *estética dos fantasmas* (“aesthetic ghosts”): a forma como diversos artistas tratam a questão do pós-colonialismo através de uma estética espectral. O autor afirma que o reconhecimento dos fantasmas da história pode ser assim compreendido como uma actualização de problemas não resolvidos do colonialismo, que comunicam certas disfunções do presente:

---

<sup>428</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “the “then” of the archival footage, the “now” of the production of the appropriation film, and the “now” of watching the appropriation film” (Baron, 2012, pp. 109-110).

<sup>429</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “through its (re)contextualization in an appropriation film and the consequent production of temporal disparity and the archive effect, then, the document becomes both “found” and “archival”” (Baron, 2012, p. 113).

<sup>430</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “not only a cinematic object, but also the experienced “difference” and “sufficiency” of a specific mode of consciousness and identification with the cinematic image” (Sobchack, 1999, p. 241).

“contra a amnésia e o desconhecimento que tanto caracteriza a representação cultural e política europeia, os artistas aqui abordados podem ser pensados como conjuradores do “espectral”” (Demos, 2013, p. 8)<sup>431</sup>.

Segundo Demos, as práticas documentais contemporâneas são o modo mais produtivo de evocar a relação entre a vontade de fazer história pela imagem e pelo testemunho, e, o fenómeno de amnésia que caracteriza o actual contexto pós-colonial. Os fantasmas contêm em si o sentido de algo que foi interrompido; uma presença ligada ao inacabado e à potencialidade do retorno, uma vez que é uma entidade instável e em ruptura com a temporalidade linear. Tal como estas características do fantasma, as imagens de arquivo vivem numa potencialidade ligada ao regresso e ao desvelar: “se o fantasma é ruptura com o fluxo normal do tempo, ele também pode ser retorno ou repetição. Contrariando o descarte, ele volta para lembrar-nos daquilo que esquecemos, que pensávamos haver posto de lado” (Felinto, 2008, p. 50). Por outro lado, Michael O’Riley (2007) afirma que a fantasmagoria como modelo de resgate da história colonial pode levar a um excessivo enfoque no passado e na estética da opressão; levando a um desvio da atenção para certos problemas do presente que requerem intervenção imediata (O’Riley, 2007, p. 4).

O compromisso entre cinema e realidade física, que existe na própria ontologia da imagem cinematográfica, liga-se intrinsecamente ao documentário enquanto prática de não-ficção, cujo realismo é em si “a form of visual historiography” (Nichols, 1991, p. 177). Neste contexto, Okwui Enwezor (2008) afirma que a câmara é intrinsecamente uma *máquina de arquivar* (“archiving machine”):

“A imagem infinitamente reproduzível, duplicável, seja uma imagem fixa ou uma imagem em movimento, derivada de um negativo ou de uma câmara digital, torna-se uma imagem verdadeira de arquivo no domínio da sua reprodução mecânica, distribuição digital ou projecção múltipla. (...) O desejo de fazer uma

---

<sup>431</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “against the amnesia and misrecognition that characterizes so much of European cultural and political representation, the artists addressed herein might be thought of as conjurers of the “spectral” (...) a term I use to address the haunting memories and ghostly presences that refuse to rest in peace and cannot be situated firmly within representation” (Demos, 2013, p. 8).

fotografia, de documentar um acontecimento, de compor depoimentos como acontecimentos únicos está directamente relacionado com a aspiração de produzir um arquivo” (Enwezor, 2008, p. 12)<sup>432</sup>.

O atributo arquivístico da câmara vincula-se a um mecanismo envolvido em processos selectivos de visibilidade que, tal como nos arquivos, concebe construções de sentido a partir do momento em que selecciona, organiza ou legitima certos elementos e testemunhos: “o mundo como o vemos através de uma janela de documentário é ampliado, reduzido, dramatizado, reconstruído, fetichizado, miniaturizado ou modificado de outra forma. (...) Este é de facto o mundo que vemos, mas também é *um* mundo, ou, mais especificamente, uma visão *do* mundo” (Nichols, 1991, p. 113)<sup>433</sup>. Este mundo apresentado e construído pelas imagens de *Spell Reel* inscreve-se portanto num sistema de significação ligado à *tradução*: ao movimento de transpor a linguagem do real para a linguagem cinematográfica através de uma forma de *traduzibilidade* que impõe sempre um significado sobre o original (Benjamin, 2015, p. 72). Este caminho de desconstrução e reconstrução da realidade assoma em *Spell Reel* pela sua acção sobre visibilidades e invisibilidades, continuidades e descontinuidades, latências e rastros.

### **2.3.2. *Monuments in Reverse: Documento e Monumento, Articulação e Montagem***

Em *Archives, Documents, Traces* (1978), Paul Ricoeur une as noções de arquivo, traço e documento pela afinidade que estabelecem entre si enquanto

---

<sup>432</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “The infinitely reproducible, duplicable image, whether a still picture or a moving image, derived from a negative or digital camera, becomes, in the realm of its mechanical reproduction or digital distribution or multiple projection, a truly archival image. (...) The desire to make a photograph, to document an event, to compose statements as unique events, is directly related to the aspiration to produce an archive” (Enwezor, 2008, p. 12).

<sup>433</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “the world as we see it through a documentary window is heightened, telescoped, dramatized, reconstructed, fetishized, miniaturized, or otherwise modified. (...) This is indeed the world we see but it is also a world, or more exactly, a view of the world” (Nichols, 1991, p. 113).

elementos que relacionam o passado e o presente, a ocorrência e a evidência da sua ocorrência. O traço, vínculo de carácter indicial alicerçado ao rastro que as coisas deixam na sua passagem, é fulcral para compreender como os arquivos são formados: “Se se pode dizer que os arquivos são instituídos, e os seus documentos são recolhidos e conservados, é porque nos baseamos no pressuposto de que o passado deixou um rastro, que tornaram os monumentos e documentos em testemunhas do passado” (Ricoeur, 1984-1988, p. 119)<sup>434</sup>.

Partindo de uma igual abordagem ao início da cinematografia pós-independentista africana, a exposição *Monuments in Reverse* de Ângela Ferreira (Maputo, 1958)<sup>435</sup> (CAAA, curadoria de Ana Balona de Oliveira, Guimarães, 2015), reunia um conjunto de obras da artista realizadas entre 2008 e 2012. Esta exposição apresentava vários elementos *em processo*, tais como monumentos, desenhos, maquetes ou estudos reconcebidos em “arquivos escultóricos onde o passado insiste em intimar o presente para o inacabamento dos seus futuros” (Balona de Oliveira, 2015). A presente investigação centra-se numa das instalações da exposição, presente na Galeria 2 do CAAA, onde a artista colocou em diálogo uma constelação de objectos escultóricos, textuais e fílmicos. O primeiro desses elementos é a escultura-maquete *For Mozambique (Model n.º 1 for Screen-Tribune-Kiosk Celebrating a Post-Independence Utopia)* (2009)<sup>436</sup> que, pela sua própria forma, detém intrinsecamente

---

<sup>434</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “If archives can be said to be instituted, and their documents are collected and conserved, this is so on the basis of the presupposition that the past has left a trace, which has become the monuments and documents that bear witness to the past” (Ricoeur, 1984-1988, p. 119).

<sup>435</sup> Através de instalações em que agrega vários media a objectos escultóricos (vídeos, desenhos, fotografia, textos), Ângela Ferreira desenvolve uma obra assinalada por uma dimensão política, nomeadamente pelo impacto do colonialismo e pós-colonialismo na sociedade contemporânea, onde a artista utiliza frequentemente relações formais e espaciais baseadas em estruturas e elementos arquitectónicos.

<sup>436</sup> O monumento que constitui esta maquete foi primeiramente apresentado como uma escultura de grandes dimensões em 2008, sendo então completado por outros dois modelos: *For Mozambique (Model n.º 2 for Screen-Orator-Kiosk Celebrating a Post-Independence Utopia)* (2008) e *For Mozambique (Model n.º 3 for Propaganda Stand, Screen and Loudspeaker Platform Celebrating a Post-Independence Utopia)* (2008).

um carácter processual e arquivístico, reforçado pela colocação ao seu lado dos desenhos que lhe dão origem (**fig. 70**).



**Fig. 70 – Ângela Ferreira, vistas da exposição ‘Monuments in Reverse’ (2015), CAAA, Guimarães, Portugal. Curadoria de Ana Balona de Oliveira. Créditos fotográficos: Maria Luís Neiva. Cortesia do CAAA.**

Esta escultura-maquete era acompanhada por documentos e imagens relativas a um projecto intitulado *Nord contre Sud ou Naissance (de l'image) d'une Nation* (1977-1978) ideado por Jean-Luc Godard e Anne Marie Mièville para ser implementado em Moçambique, e pela projecção de dois filmes que expunham o sentimento celebratório do período pós-independentista moçambicano: um vídeo onde Bob Dylan interpreta a sua canção *Mozambique* (1976) e o filme *Makwayela* (1977) de Jean Rouch e Jacques d'Arthuys (**fig. 71 e 72**).





**Fig. 71 – Ângela Ferreira, vistas da exposição ‘Monuments in Reverse’ (2015), CAAA, Guimarães, Portugal. Curadoria de Ana Balona de Oliveira. Créditos fotográficos: Maria Luís Neiva. Cortesia do CAAA.**



**Fig. 72 – Ângela Ferreira, vistas da exposição ‘Monuments in Reverse’ (2015), CAAA, Guimarães, Portugal. Curadoria de Ana Balona de Oliveira. Créditos fotográficos: Maria Luís Neiva. Cortesia do CAAA.**

A convocação de uma forma voltada em sentido inverso – tal como o primeiro plano do filme de Filipa César – denomina esta exposição, que convoca projectos artísticos que nunca ultrapassaram o estágio “do estudo ou da maquete (a torre de Tatlin, as tribunas de Klucis, a série moçambicana de Godard), e contém imagens cuja visibilidade sempre foi limitada (nos últimos trinta anos, as projeções públicas de *Makwayela* contam-se nos dedos)” (Monteiro, 2018, p. 14). A maquete convoca a origem latina de *representar* (do termo *repraesentare*) que significa “conferir uma presença e a presença assim conferida não parece poder escapar às contingências das representações que em cada caso forem adoptadas para o fazer” (Duarte, 2016, p. 21). As maquetes são portanto instrumentos de imaginação e tradução de um pensamento em representação, encontrando-se entre o imaginário e a realidade de “objectos projetados no futuro” (Ayres apud. Alexandre, 2001, p. 14). A partir desta circunstância identitária potencial e processual da maquete, a exposição de Ferreira inscrevia simbolicamente os *traços* utópicos de acontecimentos e monumentos da pós-independência moçambicana que não se fixaram no seu objecto final.

A escultura-maquete *For Mozambique (Model n.º. 1 for Screen-Tribune-Kiosk Celebrating a Post-Independence Utopia)* (2009) foi inspirada pelas estruturas *agit-prop* de Gustav Klucis (1895-1938), realizadas para celebrar dois eventos históricos da então recente União Soviética, o IV Congresso do Comintern e o 5º aniversário da Revolução de Outubro de 1922. A construção destes quiosques temporários (nunca plenamente concretizados) serviriam como dispositivos de comunicação multimédia, posicionados nas ruas durante eventos importantes: “*stands* de livros, megafones e plataformas para oradores, lugares para posters, ecrãs para a projecção de filmes” (Ferreira, 2016, p. 247)<sup>437</sup>. Estabelecendo um vínculo entre o engajamento político e criativo soviético e a independência moçambicana, esta maquete-escultura encontrava-se no espaço expositivo juntamente com documentos e imagens alusivas a determinados eventos do cinema pós-colonial moçambicano. A partir de 1975, o

---

<sup>437</sup> Desta forma, neste único objecto, vemos o objectivo fundamental dos construtivistas: “the creation of utilitarian works whose structural organization and materials were aligned with the ideology of communism and contributed to the creation of a new society. The kiosk was intended to be a public locus for spreading “agitation and propaganda,” often shortened to agitprop” (Casden, 2020).

cinema cumpriu um papel importante na política cultural de Moçambique, particularmente após a criação do Instituto Nacional do Cinema Moçambicano (INC), uma das primeiras iniciativas culturais do primeiro presidente moçambicano, Samora Machel, e pensada para um país que

“praticamente não tinha experiência em produção cinematográfica e tampouco tinha um sistema de televisão, apresentava-se então como uma espécie de campo aberto à experimentação para a criação da imagem autêntica de um povo, de um país, que não apresentava histórico significativo de consumo de imagens audiovisuais próprias” (Soranz, 2014, p. 148).

*For Mozambique* era acompanhada por documentação imagética e textual relativa ao projecto *Nord contre Sud ou Naissance (de L'image) d'une Nation* (1977-1978) ideado por Jean-Luc Godard e Anne Marie Mièville como modelo para aquela que seria a primeira televisão de Moçambique. Para os dois cineastas tratava-se da oportunidade de realizarem “um experimento com a imagem videográfica, uma tecnologia nova, sobre a representação do povo, em um país novo, sem histórico de consumo de imagens” (Soranz, 2014, p. 156). Numa alusão crítica ao teor racista do filme *The Birth of a Nation* (1915) de D. W. Griffith, Godard e Mièville acrescentaram ao título o confronto entre norte e sul, e a *imagem* entre parêntesis, enfatizando assim a importância do “nascimento de uma nação pela imagem que esta constrói de si mesma, que gostaria de construir, ou consegue construir, e depois quer transmitir aos outros” (Witt, 2013, p. 141)<sup>438</sup>.

Registando o espírito celebratório do período pós-independentista moçambicano, encontravam-se ainda dois filmes projectados no mesmo espaço: numa das paredes, Bob Dylan interpretava a canção *Mozambique*, celebrando a revolução moçambicana no concerto *Hard Rain* (1976) nos Estados Unidos da América; e, na parede oposta, esta canção era contaminada por um canto originário do sul de Moçambique, proveniente do filme *Makwayela* (1977), que regista um grupo de trabalhadores fabris acabados de regressar de minas da África do Sul. Este filme foi realizado por Jean Rouch e Jacques d'Arthuys, juntamente com uma equipa de

---

<sup>438</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “birth of a nation through the image it constructs of itself, would like to construct, or succeeds in constructing, and then wants to pass on to others” (Witt, 2013, p. 141).



realizadores franceses da Universidade de Paris X (Nanterre) que, em colaboração com departamentos da Universidade Eduardo Mondlane (UEM), levaram a cabo vários projectos (como oficinas de filmagem em super-8) para treinarem cineastas moçambicanos. Embora os dois projectos tenham ficado inacabados ou nunca se tenham concretizado<sup>439</sup>, marcando o fim dos trabalhos de Rouch e Godard/Miéville em Moçambique, estes textos e imagens assomam como uma exaltação deste momento vital e promissor da história cinematográfica moçambicana.

---

<sup>439</sup> Ao analisar algumas das possíveis razões que levaram ao falhanço do projeto, Manthia Diawara (2003) afirma que Ruy Guerra (o então dirigente das actividades do Instituto Nacional de Cinema) pensava que Godard gastava demasiado dinheiro na produção e conceptualização, do que na realização efectiva dos filmes. Diawara afirma assim que talvez Godard “was not even interested in producing the images as much as he was in trying to define these images, trying to lay the groundwork, preparing the kind of television they should construct given the world situation. This is what he was doing, but what people were expecting (including Godard himself) was at least some examples of these images: the images we want and need. In some ways for materialists like myself, one can describe this project as a failure because he broke with Guerra and the Mozambican people. In that sense, there was an idea of failure, but for Godard in a way, the project was to provoke thinking about the image and to make people ask themselves, ‘what do we want when we have television?’” (Diawara, 2003, p. 111). Por outro lado, o motivo do insucesso do projecto de Jean Rouch tinha um sentido contrário: “se Rouch filma sem pensar, Godard não filma por pensar demais” (Serra, 2017, p. 18). Apesar do uso de Super 8 interessar a Rouch pela leveza, baixo custo e facilidade de manuseamento, Diawara afirma que estes foram criticados por serem “automaticamente vistos como neocolonialistas porque tal rótulo já tinha sido aplicado a Rouch por alguns historiadores e críticos de filmes francófonos. O Instituto argumentou que o projeto estava usando moçambicanos como cobaias para testar o equipamento de Super 8, que eles utilizavam como marketing ao redor do mundo. O Instituto também acusava Rouch de desperdiçar filme. Uma grande quantia de dinheiro foi usada na produção que o próprio Rouch chamava de *carte postale*. Os críticos argumentaram que um país revolucionário como Moçambique não poderia arcar com tamanho desperdício” (Diawara apud. Soranz, 2014, p. 160). Outras dificuldades envolvidas nestas actividades em Moçambique vinham da dificuldade na manutenção dos equipamentos, dos entraves na comunicação, mas também por situações de guerrilha em algumas regiões o que dificultava a circulação em áreas rurais. Por fim, os dois cineastas “advogavam por uma formação da população às técnicas e que pudesse desembocar na emergência de um cinema do povo para o povo, o governo da Frelimo, parecia mais interessado no fomento de um cinema estatal, feito por profissionais” (Bamba, 2017).

De acordo com Jacques Le Goff (1996), a origem etimológica da palavra *monumento* deriva da palavra latina *monumentum* que remete à “raiz indo-européia *men*, que exprime uma das funções essenciais do espírito (*mens*), a memória (*memini*). O verbo *monere* significa ‘fazer recordar’, de onde ‘avisar’, ‘iluminar’, ‘instruir’. (...) o monumento é tudo aquilo que pode evocar o passado, perpetuar a recordação” (Le Goff, 1996, p. 510). Trata-se portanto daquilo que sobrevive na memória colectiva, e que não é o conjunto do que existiu no passado

“mas uma escolha efetuada quer pelas forças que operam no desenvolvimento temporal do mundo e da humanidade, quer pelos que se dedicam à ciência do passado e do tempo que passa, os historiadores. Estes materiais da memória podem apresentar-se sob duas formas principais: os *monumentos*, herança do passado, e os *documentos*, escolha do historiador” (Le Goff, 1996, p. 535).

Somente uma análise do documento enquanto monumento permite à memória colectiva “recuperá-lo e ao historiador usá-lo cientificamente, isto é, com pleno conhecimento de causa” (Le Goff, 1996, pp. 535-536). O documento é portanto aquilo que expressa, consciente ou inconsciente, o poder do passado sobre a memória e o futuro (Le Goff, 1990, p. 6). Esta dinâmica entre o documento e o monumento resulta não apenas das ordenações da sociedade que os produziu, mas igualmente das possíveis manipulações que este sofreu ao longo do seu percurso histórico (Le Goff, 1990, p. 538). Desta forma, o documento é o resultado de uma montagem “da história, da época, da sociedade que o produziram, mas também das épocas sucessivas durante as quais continuou a viver, talvez esquecido, durante as quais continuou a ser manipulado, ainda que pelo silêncio” (Le Goff, 1996, p. 538). Neste contexto, Michel Foucault reflecte de forma semelhante sobre as noções de documento e monumento, afirmando que

“a história, na sua forma tradicional, visava ‘memorizar’ os *monumentos* do passado, transformá-los em *documentos* e fazer falar esses traços que, por si próprios, muitas vezes não são verbais ou dizem em silêncio coisa diferente do que dizem; nos nossos dias, a história é o que transforma os *documentos* em *monumentos* e que, onde se decifravam traços deixados pelos homens, onde se tentava reconhecer no recorte do vazio aquilo que os homens haviam sido” (Foucault, 2005, p. 33).

Segundo Foucault, a história clássica memorizava os monumentos do passado convertendo-os em documentos que serviriam para reconstituir ou construir uma história objectiva e passiva, através da descrição e da hierarquização documental; mas a nova história demonstrou que o documento não é um utensílio da história, mas o seu próprio objecto; sendo assim, tal como o monumento, um instrumento de poder. Ao preservar determinadas imagens do passado, o documento revela e esconde. Neste sentido, o empreendimento fundamental da história não é mais interpretar o documento ou determinar se este possui veracidade, mas trabalhar sobre uma “massa de elementos que se trata de isolar, de agrupar, de tornar pertinentes, de pôr em relação, de constituir em conjuntos” (Foucault, 2005, pp. 33-34).

A partir de um registo de projectos inconclusos, e de um exercício de associação entre eles, Ângela Ferreira inscreveu estas operações *foucaultianas* ligadas ao princípio da montagem, edificando a importância de considerar os documentos como monumentos. A artista invocou portanto projectos que, colocados numa união constelatória, consignam o arquivo enquanto lugar simultâneo de preservação e fabricação de memória – onde o termo *reverso* evoca aqui esse *colocar em sentido contrário* do monumento na intenção de visibilizar marcas de enunciação mais obscurecidas e esquecidas. Trata-se de um monumento que vai além de si mesmo através de um olhar inverso, procurando nesse movimento uma forma de *desmontagem* ou de reordenação das condições em que foi produzido.

Georges Didi-Huberman (2013) declara que a montagem é um “modo de expor visualmente as descontinuidades do tempo que atuam em todas as sequências da história” (Didi-Huberman, 2013, pp. 399-400). Na sua dimensão intrinsecamente ligada ao fragmento e ao indício, ao revelado e ao omitido, a montagem une-se à imagem de arquivo que também se realiza numa dimensão lacunar. Por conseguinte, os artistas que trabalham com o arquivo efectuem com frequência operações de montagem sobre a sua matéria. Esta circunstância pode ser integrada no que Nicolas Bourriaud (2002) denomina por *arte da pós-produção* (“art of postproduction”), que parece responder ao actual caos cultural caracterizada pelo

“aumento da oferta de obras e a anexação de formas até agora ignoradas ou desprezadas pelo mundo da arte. Esses artistas, que inserem a sua própria obra na de

outros, contribuem para a erradicação da tradicional distinção entre produção e consumo, criação e cópia, ready-made e original” (Bourriaud, 2002)<sup>440</sup>.

Devido às possibilidades ilimitadas resultantes da digitalização, este património comum nunca foi tão potenciado quanto hoje sob o signo da cultura tecnológica, originando possibilidades inéditas de acesso e de utilização de imagens. Se a citação, a apropriação, a reciclagem ou a colagem são modos de criação artística que remontam aos movimentos de vanguarda do início do século XX, o advento e o desenvolvimento da tecnologia digital tem afectado profundamente estas práticas, mas também a forma como as imagens são arquivadas e preservadas para gerações futuras: “utilizadores online fazem uso dele [do arquivo] para reescrever a história do cinema, compilando e editando novos filmes com found footage, tal como alguns cineastas faziam no passado” (Guldemon & Bloemheuvel, 2012, p. 179)<sup>441</sup>.

O reconhecimento da existência de um *efeito de arquivo* (“archive effect”) acontece em função da relação entre diferentes elementos, isto é, de um “documento colocado dentro de um novo contexto *textual*, e não da relação entre um texto e o contexto *extratextual* em que é mostrado” (Baron, 2012, p. 110)<sup>442</sup>. Esta perspectiva sobre o arquivo encontra reflexo na própria ideia de hipertexto, que ordena hoje parte essencial da experiência contemporânea. Definindo um texto produzido a partir de outros textos ou sobre outros textos, o hipertexto remete sempre, por meio de hiperligações, para outros blocos textuais disponíveis na internet. O hipertexto multiplica assim os modos de textualidade ao torná-los fluidos, errantes e plurais (Levy, 1993). Sendo um processo gerado por vários autores de forma acumulativa e mutável, esta hiper-textualidade incentiva a reprodução, repetição, citação e

---

<sup>440</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “an increase in the supply of works and the art world's annexation of forms ignored or disdained until now. These artists who insert their own work into that of others contribute to the eradication of the traditional distinction between production and consumption, creation and copy, readymade and original work” (Bourriaud, 2002).

<sup>441</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “online users make use of it to rewrite film history by compiling and editing new films with found footage, as only some filmmakers did in the past” (Guldemon & Bloemheuvel, 2012, p. 179).

<sup>442</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “document placed within a new textual context, and not of the relationship between a text and the extratextual context in which it is shown” (Baron, 2012, p. 110).

remisturação do seu conteúdo. A função do autor é assim diluída por intermédio de um modo de re-circulação comunicacional colectiva e ilimitada; por uma “explosão de fogos de artifício semióticos; seu modelo é menos uma linha reta do que uma verdadeira galáxia” (Eco, 2003). Sob o signo desta cultura tecnológica, em que todos são receptores e produtores, o arquivo é cada vez mais um espaço dinâmico e em potência. Neste sentido, esta possibilidade de reactivação do material arquivístico desafia determinadas narrativas, uma vez que “a reconstituição de materiais de arquivo é uma oportunidade única para colocar a história em movimento através de contra-narrativas originais. (...) A ausência ou a incompletude do artefacto preexistente, torna-se portanto uma profecia e uma condição do seu renascimento” (Baldacci, 2019, p. 64)<sup>443</sup>.

Conquanto cumpra afirmar que a constelação de objectos aqui analisada apresente os seus elementos de uma forma desunida (embora dialogante entre si), esta instalação de Ângela Ferreira potencia relações íntimas e (in)visíveis entre as imagens. Neste sentido, Edward Casey observa que a palavra inglesa *recollection* (em português, *recordação* ou *lembrança*) tem dois significados originais:

“do latim, *collecta*, “reunião”; e de *colligere*, que se relaciona com o verbo inglês ‘to colligate’, ‘to bind together’. Quando dividida no seu radical e prefixo, a palavra “remembering” (“re-membling”) pode ser vista simplesmente como a remontagem ou a remontagem de partes ou membros.” (Casey apud. Gibbons, 2007, p. 147)<sup>444</sup>.

Esta constelação de objectos de Ferreira está assim intrinsecamente ligada a uma visão do passado imaginada para o futuro, e a esta correspondência entre o *recordar* e o *coligar* – entre a memória e a montagem.

---

<sup>443</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “the reenactment of mainly archival materials is a unique opportunity to put history in motion through original counter-narratives<sup>19</sup>. (...) The absence or incompleteness of the preexisting artefact hence becomes a prophecy and a condition of its rebirth” (Baldacci, 2019, p. 64).

<sup>444</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “from the Latin, *collecta*, a ‘gathering together’; and from *colligere*, which relates to the English verb ‘to colligate’, ‘to bind together’. When broken down into its stem and prefix, the word ‘remembering’ (‘re-membling’) can be seen simply as the putting back together or reassembling of parts or members” (Casey apud. Gibbons, 2007, p. 147).

“The archive is set in motion” (Ernst, 2016) – se esta proposição de um *arquivo em movimento* de Wolfgang Ernst parece ser paradoxal, uma vez que este “prende o tempo, que interrompe todo o movimento” (Ernst, 2016)<sup>445</sup>, o desenvolvimento tecnológico do arquivo durante o século XXI obrigou-o a confrontar-se com esta questão da mobilidade:

“A transição de um arquivo em movimento para a noção de arquivo em movimento está associada ao advento das tecnologias computacionais e, em última análise, à Internet, onde as funções de transferência e de actualização constantes, bem como a comunicação e interação “ao vivo”, redefinem a temporalidade do documento arquivístico em si” (Ernst, 2016)<sup>446</sup>.

Detendo como enquadramento este *arquivo em movimento*, as obras aqui examinadas problematizam este regime contemporâneo de apropriação e de circulação intensa de imagens. Alain Badiou (2013) afirma que o cinema não representa somente conflitos éticos, mas pensa esses conflitos e actua sobre eles em imagens. Ao trabalharem sobre estes pensamentos revertidos em imagens, estas obras solicitam pontos cegos do passado e disfunções do presente, convocando o que Boaventura de Sousa Santos (2002) denomina por *sociologia das ausências* e *sociologia das emergências*: a primeira que tem por objectivo “transformar objectos impossíveis em possíveis e com base neles transformar as ausências em presenças” (Santos, 2002, p. 146); e, a segunda, que consiste em “substituir o vazio do futuro segundo o tempo linear (...) por um futuro de possibilidades plurais e concretas, simultaneamente utópicas e realistas, que se vão construindo no presente através das actividades de cuidado” (Santos, 2002, p. 254). Deste modo, estas obras inscrevem

---

<sup>445</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “arrests time, which stops all motion” (Ernst, 2016).

<sup>446</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “the transition from an archive of motion to the notion of an archive in motion is associated with the advent of computer technologies and ultimately, the Internet, where constant transfer and updating functions as well as “live” communication and interaction redefine the temporality of the archival document itself” (Ernst, 2016).

um pensamento sobre o arquivo enquanto elemento de *actualização* do originário: uma *origem* que não se determina apenas no que há no começo de algo, mas na procura daquilo que lhe é lacunar. A busca pela *origem* reverte-se em algo que não tende a um fim, mas a uma actualização contínua.

## CONCLUSÃO

*OUTRO CINEMA – Interpelações na Arte Contemporânea em Portugal* pretendeu contribuir para uma conceptualização sobre o modo como a arte contemporânea prossegue em incorporar, reencenar, reformular e representar certas coordenadas estéticas, técnicas, experienciais e simbólicas do cinema e, ao fazê-lo, a elevar questionamentos quanto à sua ontologia a partir de um olhar exterior às formas de visibilidade que lhe são mais convencionais. Não se trata de desvendar uma totalidade, mas antes de convocar o carácter inerentemente fragmentário e heterogéneo das práticas cinematográficas. Fazendo assim manifestar certas tensões, ambiguidades e indefinições intrínsecas à compleição do cinema – e colocadas em evidência pela sua presença nos museus e nas galerias –, o reconhecimento da presença de algo cinematográfico na arte implica portanto uma leitura parcial, tratando-se não simplesmente de delinear correspondências e afinidades, mas especialmente de apreender o idêntico sob as diferenças.

Através deste jogo de identificação entre o que é análogo e o que é distinto, ao longo dos capítulos em que se desenvolveu esta tese, com particular concentração no período entre 2017 e 2020, procurou-se demonstrar como a arte contemporânea se transformou num espaço de reflexão sobre as transformações contemporâneas do cinema nas últimas décadas. Todavia, conquanto o cinema se mova continuamente para novos lugares e dispositivos, ele também persiste, uma vez que reconhecer algo *cinematográfico* apenas é possível pela identificação de uma *ideia de cinema*. Mesmo que essa *ideia* esteja hoje reajustada, ou mesmo desconstruída, por reconfigurações visuais e tecnológicas contemporâneas.

Sendo este um processo de selecção e, como tal, de exclusão, várias foram as obras que, apesar de concernirem o enquadramento temático que serve de enfoque a esta tese, não puderam ser integradas no *corpus* do trabalho (ainda que a sua análise pudesse, certamente, enriquecer a investigação). Esse poderia ter sido o caso das obras de Salomé Lamas, Pedro Barateiro, Gabriel Abrantes, Hugo de Almeida Pinho, Mariana Silva, Pedro Costa, entre outros. Como foi já referido na introdução, preferiu-se dar relevo aos trabalhos que melhor se enquadravam nas temáticas em



estudo, mesmo que isso implicasse a repetição analítica das obras de certos artistas.

Embora a primeira parte da tese possua uma breve introdução histórica contextual, procurou-se abordar as problemáticas envolvidas nesta investigação através de um distanciamento historicista. Os fundamentos que sustentam esta opção relacionam-se com o facto de se pretender interpelar um carácter trans-histórico do cinema e da arte, mas também por já existirem diversas contribuições baseadas em contextualizações mais históricas sobre os fenómenos em estudo. Por conseguinte, esta tese privilegiou uma análise conceptual centrada nas obras, procurando que o seu ineditismo estivesse justamente no tratamento reflexivo dos casos de estudo. Desta forma, os objectivos que se propuseram cumprir nesta tese alicerçaram-se na concretização de uma investigação sobre matérias de contornos escassamente estudados no contexto nacional, tendo a finalidade de integrar no campo investigativo português uma perspectiva mais sistematizada e singular acerca da problematização identitária do cinema na sua condição pós-medial actual, mas, sobretudo, do tratamento desta matéria tendo a arte contemporânea portuguesa como caso de estudo.

Neste sentido, a análise das obras seleccionadas foi concretizada através de quatro categorias centrais que correspondem a algumas das temáticas que mais se evidenciam no trabalho desenvolvido por artistas portugueses neste campo de prática. Embora se consigam encontrar ligações mais evidentes entre certas obras em estudo (como ocorre, por exemplo, na convocação do cinema pós-independentista africano e dos seus projectos inacabados nas obras de Filipa César e Ângela Ferreira, ou, na recriação de lanternas mágicas no trabalho de Francisco Tropa e Renato Ferrão), procurou-se igualmente demonstrar a heterogeneidade formal e temática da obra destes artistas.

Como vimos na introdução, Erika Balsom (2013) e Jonathan Baker (2013) afirmam que a *presença* das práticas cinematográficas no contexto da arte aconteceu quando o cinema se encontrava de alguma forma ameaçado pelo advento de novos media tecnológicos (nos anos 1960 e a partir da década de 1990). Contudo, estes autores não desenvolveram nenhum esclarecimento mais elucidativo que fundamente esta vinculação das crises do cinema à sua comparência na arte contemporânea. Desta forma, atendendo ao trabalho concebido ao longo desta investigação, podemos avançar com algumas possíveis fundamentações para as afirmações de Balsom e Baker.

A arte contemporânea opera tanto a partir das mais recentes tecnologias digitais, como através de dispositivos e formatos fílmicos considerados obsoletos (e que praticamente desaparecem no cinema convencional, à excepção de alguns filmes documentais e mais experimentais). Neste sentido, existe uma relação intrínseca entre o cinema e a obsolescência ditada pelas dinâmicas capitalistas, uma vez que o dispositivo cinematográfico padronizado desenvolveu-se enquanto espectáculo de massas, sendo uma forma de produção cultural ligada intimamente à obtenção de lucro. Neste contexto, o cinema envolveu-se numa evolução contínua em direcção à produção de filmes mais baratos, pequenos e facilmente transportáveis – desde as películas em 16 mm e 8 mm até à desmaterialização digital –, e que implicaram igualmente diferentes dinâmicas de luz, espaço e escala face ao modo dominante de exibição do cinema, levando a um crescimento da “viabilidade da exibição de filmes não teatrais e a transformação do cinema numa colecção de objectos materiais adequados ao consumo generalizado fora das salas de cinema” (Wasson, 2007, p. 77)<sup>447</sup><sup>448</sup>. Além da expansão do mercado para consumo doméstico, o desenvolvimento de novas tecnologias fílmicas para as salas de cinema (como a cor, o som, o CinemaScope, o 3D ou o IMAX) – e que estiveram em parte na base das múltiplas anúncias de morte do cinema, analisadas na primeira parte da tese – relacionam-se também com um desejo de atrair cada vez mais espectadores, e, consequentemente, potencializar o crescimento económico dessas indústrias cinematográficas. Embora a arte também esteja intimamente cingida a processos do mercado capitalista, esta nunca foi um entretenimento de massas e nunca esteve dependente de sistemas tecnológicos. Contudo, a arte apropriou-se, adaptou e desconstruiu diversas tecnologias, e, até criou novas formas a partir delas, como é o caso dos sistemas de

---

<sup>447</sup> Dando um exemplo: “the standardization of the 16-mm film gauge in 1923 and its exclusive use of acetate film stock was a deliberate attempt to increase the portability and marketability of films outside of movie theatres<sup>13</sup>. With non-flammable, small-gauge celluloid, films could be sent in lighter canisters. They were smaller and weighed less. Print and shipping costs diminished. Libraries, film clubs, collectors, and middle-class homes began to buy and also store films in their libraries, on bookshelves, and in their parlours. The spread of home cinemas was spurred even further with the introduction of 8 mm films and equipment in 1932” (Wasson, 2007, pp. 77-78).

<sup>448</sup> Tradução original pela autora do original em inglês: “viability of non-theatrical film exhibition and the transformation of cinema into a collection of material objects suited to widespread consumption outside of movie theatres” (Wasson, 2007, p. 77).

*loop* filmico, que nasceram no contexto da arte contemporânea. Talvez por estas razões, se o cinema se viu frequentemente intimidado pelo aparecimento de novas tecnologias que alteraram profundamente as suas práticas, a arte integrou-as e desmantelou-as sem as perspectivar como forma de ameaça ou constrangimento à sua identidade mais clássica.

Por outro lado, podemos afirmar que esta presença do cinema na arte contemporânea sucedeu sobretudo devido à conjuntura contextual das décadas de 1960 e 1990. Nos anos 1960 deu-se um movimento expansivo generalizado nas práticas artísticas, onde a palavra de ordem foi a exploração e a desconstrução – não só do cinema e das artes visuais, mas, também da dança, do teatro e da música. Já, a partir de 1990, o digital trouxe possibilidades ilimitadas e inéditas no trabalho com a imagem, nomeadamente na facilidade ao acesso a diferentes modos de apropriação, edição e apresentação. Pode-se portanto afirmar que esta presença do cinema nos museus e galerias aconteceu como reflexo das alterações tecnológicas, visuais e culturais que sucederam durante esses períodos, uma vez que os artistas sempre trabalharam livremente sobre todo o tipo de técnicas, temáticas e realidades – convertendo-se assim num lugar de reflexão sobre as redefinições que sucediam nas outras artes. Por fim, cumpre afirmar que, além de todas as possíveis justificações que podem ser dadas, a maior fundamentação para este advento do cinema na arte decorre da profunda e intensa influência que a arte cinematográfica exerce, desde o seu aparecimento, no imaginário cultural.

Neste sentido, se observarmos a composição desta investigação, a primeira parte da tese pretendeu captar o carácter variável, processual e mutável do devir cinematográfico, versando as genealogias ambíguas sobre a génese do cinema, bem como as suas contínuas crises identitárias e presságios de morte. Propondo a ideia de que cinema necessita do plural para existir como singular, e do singular para existir como plural, interpelou-se as influências mútuas entre este e as artes visuais.

A segunda parte da tese incidiu sobre a presença do cinema em obras concebidas por artistas portugueses durante o século XXI. O primeiro capítulo desta segunda parte propôs analisar a forma como as instalações filmicas reflectem as dinâmicas dos ecrãs contemporâneos, e, conseqüentemente, o modo como se alterou a forma padronizada de ver cinema, que está hoje invertida em sistemas tecnológicos de circulação, multiplicação, miniaturização e portabilidade. Fundando-se no múltiplo e

no simultâneo, estas instalações artísticas exploram o quadro como campo de gradações, permitindo uma interacção com o fluxo audiovisual e uma experiência cada vez mais cinética – tal como sucede na experiência fílmica actual. O segundo capítulo versou a forma como se pode olhar para as transformações contemporâneas do cinema através das consonâncias que estas estabelecem com tecnologias anteriores; algo perceptível no facto das instalações artísticas desconstruírem a separação espacial entre o ecrã e o espectador, tal como sucedeu no cinema das atracções, e ocorre hoje na experiência desterritorializada do cinema digital. Por outro lado, as instalações fílmicas e as tecnologias digitais comungam uma mesma temporalidade com o cinema das atracções, bem como uma dimensão intrinsecamente espacializada e mutidireccional. Já, o terceiro capítulo interpelou obras que convocam elementos da experiência cinematográfica actual relacionados com a ruptura referencial e indicial da imagem digital; as discussões em torno da animação; ou, as relações intermediais existentes na confluência entre a película, o vídeo e o digital. A arte contemporânea interroga processos contemporâneos relacionados com a obsolescência e a evolução técnica do cinema, assomando como o lugar por excelência de uma certa arqueologia cinematográfica. Por outro lado, a arte é também um meio ideal para repensar as operações de hibridização e intermedialidade do cinema contemporâneo, uma vez que as obras artísticas estão intrinsecamente envolvidas em práticas múltiplas de deslocamento. Por fim, o quarto capítulo apresentou uma série de obras que se inserem numa economia contemporânea de circulação de imagens ubíquas e mediadas. Se diversas plataformas actuais despontam como lugares alternativos aos arquivos tradicionais, facilitando a apropriação e a reutilização de filmes, a arte contemporânea é um espaço modelar para uma problematização acerca deste regime de circulação intensa de imagens.

Estas são apenas algumas das conclusões a que podemos chegar atendendo à investigação desenvolvida nesta tese de doutoramento, e que assevera o lugar do cinema enquanto *espaço de sobrevivência* de certas formas do cinema que já desapareceram, e de outras que ainda existem, face a uma conjuntura em que

“produzimos menos filmes e séries do que conteúdo, e esse conteúdo é menos divulgado por canais do que controlado por dispositivos. (...) Partindo da constatação de que a Netflix tem mais a ver com Facebook do que com cinema. Compreenda-se que é agora a Amazon, vendedora de sapatos produzidos em

massa, que se lança na produção de espectáculos produzidos em massa. (...) Esta tecnologia produz cinema, séries e VR, onde o Vale do Silício substitui Hollywood como a casa imaginária do cinema” (Delorme, 2018)<sup>449</sup>.

*OUTRO CINEMA – Interpelações na Arte Contemporânea em Portugal* procurou portanto evidenciar a identidade intrinsecamente complexa, heterogénea e mutável do cinema, tratando-se assim de uma investigação sobre rupturas e continuidades, sobrevivências e desvios.

---

<sup>449</sup> Tradução original pela autora do original em francês: “on fabrique moins des films et des séries que du *contenu*, et ce contenu est moins déversé par des canaux que commandé par des *dispositifs*. (...) Partir du constat que Netflix a plus à voir avec Facebook qu’avec le cinéma. Comprendre que c’est Amazon, vendeur de chaussures en série, qui se lance dans la production de shows en série. (...) Que la technologie produit le cinéma, les séries et la VR, que la Silicon Valley remplace Hollywood comme foyer imaginaire du cinéma” (Delorme, 2018).

## ÍNDICE DE LEGENDAS

**Fig. 1** – Alexandre Estrela, vídeo-instalação *Círculo Solar* (2011), exposição ‘Sob Influência de Kubrick’ (2011), Solar – Galeria de Arte Cinemática, Vila do Conde, Portugal. Cortesia do artista.

**Fig. 2** – Umberto Boccioni, *Unique Forms of Continuity in Space* (1913), escultura em bronze. © Umberto Boccioni/MoMa.

**Fig. 3** – Giacomo Balla, *Bambina x Balcone* (1912), pintura a óleo. © Giacomo Balla / Milano, Galleria d’Arte Moderna, Collezione Grassi, 1960.

**Fig. 4** – Hans Richter, *Rhythmus 21* (1921), filme em 16 mm, 3’25’’, preto & branco, mudo.

**Fig. 5** – Viking Eggeling, *Symphonie Diagonale* (1921), filme em 16 mm, 9’29’’, preto & branco, mudo.

**Fig. 6** – Fernand Léger, *Ballet Mécanique* (1924), filme em 35 mm, 12’, preto & branco, mudo.

**Fig. 7** – László Moholy-Nagy, *Ein Lichtspiel: Schwarz Weiss Grau* (1930), filme em 16 mm, 6’, preto & branco, mudo.

**Fig. 8** – Edward Hopper, *New York Movie* (1939), pintura em óleo. © Edward Hopper / MoMa.

**Fig. 9** – Andy Warhol, *Sleep* (1963), filme em 16 mm, 321’, preto & branco, mudo.

**Fig. 10** – Ken Jacobs, *Orchard Street* (1955), filme em 16 mm, 12’, cor, mudo.

**Fig. 11** – Anthony McCall, *Line Describing a Cone* (1973), escultura e filme em 16 mm. © Anthony McCall / Sean Kelly Gallery.

**Fig. 12** – Paul Sharits, *Shutter Interfaces* (1975), filme em 16mm, quatro projecções, cor e som.

**Fig. 13** – Peter Campus, *Negative Crossing* (1974), câmara de vídeo, projector, dispositivo de imagem negativa e ecrã. © Peter Campus / Jeu de Paume.

**Fig. 14** – Alexandre Estrela, vídeo-instalação *IKEBANA* (2016), exposição ‘Baklite’ (2017), CAV, Coimbra, Portugal. Curadoria de Sérgio Mah. Cortesia do artista. Vista da colecção particular de Maria João e Armando Cabral.

**Fig. 15** – Alexandre Estrela, vídeo-instalação *IKEBANA* (2016), exposição ‘Baklite’ (2017), CAV, Coimbra, Portugal. Curadoria de Sérgio Mah. Cortesia do artista. Vista da colecção particular de Maria João e Armando Cabral.

**Fig. 16** – Alexandre Estrela, vídeo-instalação *Baquelite/Backlight* (2016), exposição ‘Baklite’ (2017), CAV, Coimbra, Portugal. Curadoria de Sérgio Mah. Cortesia do artista. Vista da colecção particular de Maria João e Armando Cabral.

**Fig. 17** – João Maria Gusmão e Pedro Paiva, vistas da exposição ‘Os Animais que ao Longe Parecem Moscas’ (2017), Núcleo de Arte da Oliva, São João da Madeira, Portugal. Créditos fotográficos: André Cepeda. Cortesia Núcleo de Arte da Oliva.

**Fig. 18** – João Maria Gusmão e Pedro Paiva, vistas da exposição ‘Os Animais que ao Longe Parecem Moscas’ (2017), Núcleo de Arte da Oliva, São João da Madeira, Portugal. Créditos fotográficos: André Cepeda. Cortesia Núcleo de Arte da Oliva.

**Fig. 19** – João Maria Gusmão e Pedro Paiva, vistas da exposição ‘Os Animais que ao Longe Parecem Moscas’ (2017), Núcleo de Arte da Oliva, São João da Madeira, Portugal. Créditos fotográficos: André Cepeda. Cortesia Núcleo de Arte da Oliva.

**Fig. 20** – Mariana Caló e Francisco Queimadela, vistas da exposição ‘O Livro da Sede’ (2016), Galeria Contemporânea do Museu de Serralves, Porto, Portugal. Curadoria de Ricardo Nicolau. Créditos fotográficos: Filipe Braga.

**Fig. 21** – Mariana Caló e Francisco Queimadela, vistas da exposição ‘O Livro da Sede’ (2016), Galeria Contemporânea do Museu de Serralves, Porto, Portugal. Curadoria de Ricardo Nicolau. Créditos fotográficos: Filipe Braga.

**Fig. 22** – Mariana Caló e Francisco Queimadela, vistas da exposição ‘O Livro da Sede’ (2016), Galeria Contemporânea do Museu de Serralves, Porto, Portugal. Curadoria de Ricardo Nicolau. Créditos fotográficos: Filipe Braga.

**Fig. 23** – Tatiana Macedo, vistas da exposição ‘Esgotaram-se os Nomes para as Tempestades’ (2018), Culturgest Porto, Porto, Portugal. Curadoria de Delfim Sardo. Créditos fotográficos e cortesia da artista.

**Fig. 24** – Tatiana Macedo, vistas da exposição ‘Esgotaram-se os Nomes para as Tempestades’ (2018), Culturgest Porto, Porto, Portugal. Curadoria de Delfim Sardo. Créditos fotográficos e cortesia da artista.

**Fig. 25** – Jonathan Saldanha, vistas da exposição ‘Afasia Tática’ (2017), Culturgest Porto, Porto, Portugal. Curadoria de Delfim Sardo. Créditos fotográficos e cortesia do artista.

**Fig. 26** – Jonathan Saldanha, vistas da exposição ‘Afasia Tática’ (2017), Culturgest Porto, Porto, Portugal. Curadoria de Delfim Sardo. Créditos fotográficos e cortesia do artista.

**Fig. 27** – João Maria Gusmão e Pedro Paiva, vistas da exposição ‘Papagaio’ (2014), HangarBicocca, Milão, Itália. Curadoria de Vicente Todolí. Créditos fotográficos: Agostino Osio.

**Fig. 28** – João Maria Gusmão e Pedro Paiva, vistas da exposição ‘Papagaio’ (2014), HangarBicocca, Milão, Itália. Curadoria de Vicente Todolí. Créditos fotográficos: Agostino Osio.

**Fig. 29** – João Maria Gusmão e Pedro Paiva, stills do filme ‘Papagaio’ (2014). Produzido por HangarBicocca, Milão, Itália. Créditos fotográficos: Agostino Osio.

**Fig. 30** – João Maria Gusmão e Pedro Paiva, stills do filme *Cross Eyed Table Tennis* (2014). Produzido por HangarBicocca, Milão, Itália. Créditos fotográficos: Agostino Osio.

**Fig. 31** – João Maria Gusmão e Pedro Paiva, still do filme *Entrar na Cama* (2011).

**Fig. 32** – João Tabarra, tríptico fotográfico *Terroir, Passage* (2015). Cortesia do artista.

**Fig. 33** – João Tabarra, fotografia *Biotope* (2015). Cortesia do artista.

**Fig. 34** – João Maria Gusmão e Pedro Paiva, *Before Falling Asleep, a Pre-Cortical Image Inside a Moving Train* (2014), HangarBicocca, Milão, Itália. Curadoria de Vicente Todolí. Créditos fotográficos: Agostino Osio

**Fig. 35** – Alexandre Estrela, *Self-Standing Shadow* (2016), exposição ‘Baklite’ (2017), CAV, Coimbra, Portugal. Curadoria de Sérgio Mah. Cortesia do artista.

**Fig. 36** – Alexandre Estrela, *Métal Hurlant* (2019), Fondation Calouste Gulbenkian, Paris, França. Curadoria de Sérgio Mah. Créditos fotográficos: Guillaume Pazat. Cortesia do artista.

**Fig. 37** – Renato Ferrão, vistas da exposição ‘Cascatas e Desabamentos’ (2015), Sismógrafo, Porto, Portugal. Créditos fotográficos: António Israel. Cortesia do artista.

**Fig. 38** – Renato Ferrão, vistas da exposição ‘Cascatas e Desabamentos’ (2015), Sismógrafo, Porto, Portugal. Créditos fotográficos: António Israel. Cortesia do artista.

**Fig. 39** – Francisco Tropa, vistas da exposição ‘Scenario’ (2011), 54º Bienal de Veneza, Veneza, Itália. Créditos fotográficos: Pedro Tropa. Curadoria de Sérgio Mah. Cortesia do artista e da Galeria Quadrado Azul.

**Fig. 40** – Francisco Tropa, vistas da exposição ‘Scenario’ (2011), 54º Bienal de Veneza, Veneza, Itália. Créditos fotográficos: Pedro Tropa. Curadoria de Sérgio Mah. Cortesia do artista e da Galeria Quadrado Azul.



**Fig. 41** – Renato Ferrão, vistas da obra *Em Trabalho* (2016-2017), exposição ‘Them or Us!’, Galeria Municipal do Porto, Porto, Portugal. Curadoria de Paulo Mendes. Créditos fotográficos da autora.

**Fig. 42** – Renato Ferrão, vistas da obra *Em Trabalho* (2016-2017), exposição ‘Them or Us!’, Galeria Municipal do Porto, Porto, Portugal. Curadoria de Paulo Mendes. Créditos fotográficos da autora.

**Fig. 43** – João Tabarra, vistas da exposição ‘4.56.20’ (2017), Solar – Galeria de Arte Cinemática, Vila de Conde, Portugal. Créditos fotográficos: João Brites. Cortesia do artista.

**Fig. 44** – João Tabarra, *still* do filme *Romper a cadeia de representações*, instalação filmica ‘4.56.20’ (2017).

**Fig. 45** – João Tabarra, *still* do filme *Proporcionar um momento de reflexão*, instalação filmica ‘4.56.20’ (2017).

**Fig. 46** – João Tabarra, *still* do filme *Construir um lugar para as imagens que ainda não sabemos como produzir*, instalação filmica ‘4.56.20’ (2017).

**Fig. 47** – João Tabarra, *still* do filme *Simbolizar o modo como a ideologia obscurece o mundo*, instalação filmica ‘4.56.20’ (2017).

**Fig. 48** – João Tabarra, *still* do filme *Atestar da impossibilidade de produção de uma imagem revolucionária num mundo capitalista*, instalação filmica ‘4.56.20’ (2017).

**Fig. 49** – João Tabarra, *still* do filme *Encorajar o espectador a ouvir o som*, instalação filmica ‘4.56.20’ (2017).

**Fig. 50** – João Tabarra, *still* do filme *Erigir uma barreira contra as imagens convencionais*, instalação filmica ‘4.56.20’ (2017).

**Fig. 51** – Diogo Evangelista, *Gateway* (2020), Escola das Artes da Católica do Porto, Porto, Portugal. Créditos fotográficos: Carlos Lobo. Cortesia da Escola das Artes da Católica do Porto.

**Fig. 52** – Diogo Evangelista, vistas da exposição ‘Blind Faith’ (2020), Escola das Artes da Católica do Porto, Porto, Portugal. Créditos fotográficos: Carlos Lobo. Curadoria de Nuno Crespo. Cortesia da Escola das Artes da Católica do Porto.

**Fig. 53** – Diogo Evangelista, *still* do filme ‘Blind Faith’ (2020). Cortesia da Escola das Artes da Católica do Porto, Portugal.

**Fig. 54** – Alexandre Estrela, vistas da exposição ‘Meio Concreto’ (2020), Museu de Serralves, Porto, Portugal. Curadoria de Ricardo Nicolau. Créditos fotográficos: André Cepeda. Cortesia do artista.

**Fig. 55** – Alexandre Estrela, vistas da exposição ‘Meio Concreto’ (2020), Museu de Serralves, Porto, Portugal. Curadoria de Ricardo Nicolau. Créditos fotográficos: André Cepeda. Cortesia do artista.

**Fig. 56** – Alexandre Estrela, *Viagem ao Meio* (2010), Galeria Zé dos Bois, Lisboa, Portugal. Cortesia do artista.

**Fig. 57** – Alexandre Estrela e João Maria Gusmão e Pedro Paiva, vistas da exposição ‘Lua Cão’ (2020), Galeria Zé dos Bois, Lisboa, Portugal. Curadoria de Natxo Checa. Créditos fotográficos: Lais Pereira. Cortesia do artista.

**Fig. 58** – Alexandre Estrela e João Maria Gusmão e Pedro Paiva, vistas da exposição ‘Lua Cão’ (2020), Galeria Zé dos Bois, Lisboa, Portugal. Curadoria de Natxo Checa. Créditos fotográficos: Lais Pereira. Cortesia do artista.

**Fig. 59** – João Maria Gusmão e Pedro Paiva, *still* do filme *3 Sóis* (2009).

**Fig. 60** – Alexandre Estrela, *Moondog (dias pares, dias ímpares)* (2013), exposição ‘Lua Cão’ (2020), Galeria Zé dos Bois, Lisboa, Portugal. Curadoria de Natxo Checa. Créditos fotográficos: Lais Pereira. Cortesia do artista.

**Fig. 61** – Daniel Barroca, *still* do filme *The Covered, Erased or Destroyed Films – Noise* (2005).

**Fig. 62** – Daniel Barroca, *still* do filme *The Covered, Erased or Destroyed Films – Noise* (2005).

**Fig. 63** – Ricardo Valentim, *Film Festival* (2012), exposição ‘Crescimento e Cultura’ (2012), Museu de Serralves, Porto, Portugal. Curadoria de Ricardo Nicolau. Créditos fotográficos: Filipe Braga.

**Fig. 64** – Ricardo Valentim, Contents of the Lecture ‘Models of Democracy’ (2012), exposição ‘Crescimento e Cultura’ (2012), Museu de Serralves, Porto, Portugal. Curadoria de Ricardo Nicolau. Créditos fotográficos: Filipe Braga.

**Fig. 65** – Vasco Araújo, vistas da exposição ‘Pathosformel’ (2020), Escola das Artes da Católica do Porto, Porto, Portugal. Curadoria de Nuno Crespo. Créditos fotográficos: Carlos Lobo. Cortesia da Escola das Artes da Católica do Porto.

**Fig. 66** – Vasco Araújo, vistas da exposição ‘Pathosformel’ (2020), Escola das Artes da Católica do Porto, Porto, Portugal. Curadoria de Nuno Crespo. Créditos fotográficos: Carlos Lobo. Cortesia da Escola das Artes da Católica do Porto.

**Fig. 67** – Filipa César, *still* do filme *Speel Reel* (2018).

**Fig. 68** – Filipa César, *still* do filme *Speel Reel* (2018).

**Fig. 69** – Filipa César, *still* do filme *Speel Reel* (2018).

**Fig. 70** – Ângela Ferreira, vistas da exposição ‘Monuments in Reverse’ (2015), CAAA, Guimarães, Portugal. Curadoria de Ana Balona de Oliveira. Créditos fotográficos: Maria Luís Neiva. Cortesia do CAAA.

**Fig. 71** – Ângela Ferreira, vistas da exposição ‘Monuments in Reverse’ (2015), CAAA, Guimarães, Portugal. Curadoria de Ana Balona de Oliveira. Créditos fotográficos: Maria Luís Neiva. Cortesia do CAAA.

**Fig. 72** – Ângela Ferreira, vistas da exposição ‘Monuments in Reverse’ (2015), CAAA, Guimarães, Portugal. Curadoria de Ana Balona de Oliveira. Créditos fotográficos: Maria Luís Neiva. Cortesia do CAAA.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acland, C. (Ed.). (2007). *Residual media*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- André E. & Jost, F. & Lioult, J. & Soulez, G. (Eds.). (2009). *Penser la Création Audiovisuelle – Cinéma, Télévision, Multimédia*. Aix-en-Provence: Publications de l'Université de Provence.
- Agamben, G. (2008). Difference and Repetition: on Guy Debord's Film. In T. Leighton (Ed.), *Art and the Moving Image: A Critical Reader* (pp. 328-333). London: Tate Publishing.
- \_\_\_\_\_. (2007). *Profanações*. São Paulo: Boitempo Editorial.
- \_\_\_\_\_. (2009)a. *O Que é o Contemporâneo? E Outros Ensaio*s. Chapecó: Argos.
- \_\_\_\_\_. (2011). Aby Warburg e a Ciência Sem Nome. *Arte e Ensaio*, 22, 132-143.
- \_\_\_\_\_. (2009)b. *What is an Apparatus?* Stanford: Stanford University Press.
- Ager, R. (2008). (4 de Agosto de 2021). "Kubrick: and beyond the cinema frame". Recuperado de <https://www.collativelearning.com/2001%20chapter%207.html>
- Albera, F. (2006). Études Cinématographiques et Histoire de L'Art. *Perspective*, 3, 433-460.
- Albera, F. & Tortajada, M. (2015). *Cine-Dispositives – Essays in Epistemology Across Media*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- \_\_\_\_\_. (2000). *Cinema Beyond Film – Media Epistemology in the Modern Era*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Alexandre, A. (2011). *A Maqueta "Inteligente" Modelação em Arquitectura* (Dissertação de mestrado, Técnico Lisboa). Recuperado de [https://fenix.tecnico.ulisboa.pt/downloadFile/1407770020545816/72798\\_dissertacao\\_final.pdf](https://fenix.tecnico.ulisboa.pt/downloadFile/1407770020545816/72798_dissertacao_final.pdf)
- Almeida, V. (2015). *Memória – Ilusão Formação e Continuidade do Olhar Primeiro na Cinematografia* (Tese de doutoramento, Faculdade de Belas-Artes da Universidade do Porto). Recuperado de <https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/80437/2/36463.pdf>
- Amado, G. (2015). Um Lugar No Mundo: Considerações sobre a obra de João Tabarra. *Revista Estúdio: Artistas sobre Outras Obras*, 6(12), 122-131.
- Andrew, D. (2010). *What Cinema Is!* Oxford: Blackwell.
- Aristóteles. (2002). *Metafísica*. São Paulo: Edições Loyola.
- Arnheim, R. (1999). *O Poder do Centro – Um Estudo da Composição nas Artes Visuais*. Lisboa: Edições 70.
- \_\_\_\_\_. (2011). *Arte e Percepção visual: Uma Psicologia da Visão Criadora*. São Paulo: Cengage Learning.
- \_\_\_\_\_. (1954). *Art and Visual Perception – A Psychology of the Creative Eye*. Berkeley, London, California: University of California Press.

- \_\_\_\_\_. (1989). *A Arte do Cinema*. Lisboa: Edições 70.
- Astruc, A. (2002). L'Caméra-Stylo. *L'Écran Français*, 144.
- Aumont, J. (2014). *A Imagem. Olhar, Matéria, Presença*. Lisboa: Edições Texto & Grafia.
- \_\_\_\_\_. (2004). *O Olho Interminável*. São Paulo: Cosac & Naify.
- \_\_\_\_\_. (2012). *Que Reste-t-il du Cinéma?* Paris: Vrin.
- \_\_\_\_\_. (2014). *Limites de la Fiction – Considérations Actuelles sur l'État du Cinéma*. Montrouge: Bayard.
- Aumont, J. & Michel, M. (2009). *Dicionário Teórico e Crítico do Cinema*. Lisboa: Edições Texto & Grafia.
- Aumont, J. & Bergala, A. & Marie, M. & Vernet, M. (1992). *Aesthetics of Film*. Austin: University of Texas Press.
- Bachelard, G. (2008). *A Terra e os Devaneios da Vontade: Ensaio sobre a Imaginação das Forças*. São Paulo: Martins Fontes.
- Badiou, A. (2008). Cinema as Democratic Emblem. *Parrhesia*, 6, 1-6.
- \_\_\_\_\_. (2013). *Cinéma*. Paris: NOVA.
- Baecque, A. (2007). (28 de Setembro de 2020). *Les formes cinématographiques de l'histoire*. DOI: <https://doi.org/10.4000/1895.1312> Recuperado de <http://journals.openedition.org/1895/1312>
- Baker, G. (2003). Round Table: The Projected Image in Contemporary Art. *October*, 104, 145-96.
- Baleky, L. (2011). (9 de Setembro de 2020). *O Arquivo na Era Digital*. (Dissertação de mestrado, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa).
- Baldacci, C. (2019). Reenactment: Errant Images in Contemporary Art. In F. E. Christoph & A. Wedemeyer (Ed.), *Re-: An Errant Glossary* (pp. 57–67). Berlin: ICI Berlin. [https://doi.org/10.25620/ci-15\\_07](https://doi.org/10.25620/ci-15_07)
- Balke, F. & Scholz, L. (2010). The Medium as Form. In L. Jäger & E. Linz & I. Schneider (Eds.), *Media, Culture, and Mediality: New Insights into the Current State of Research* (pp. 37-48). New Brunswick: Transaction Publishers.
- Balsom, E. (2017). *After Uniqueness: A History of Film and Video Art in Circulation*. New York: Columbia University Press.
- \_\_\_\_\_. (2013). *Exhibiting Cinema in Contemporary Art*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Balsom, E. & Connolly, M. & Iles, C. (2013). Thoughts About Curating Moving Images. *Mousse Magazine*, 38: 56-61.
- Balsom, E. & Peleg, H. (2016). *Documentary Across Disciplines*. Berlin, Cambridge, London: Haus der Kulturen der Welt, The MIT Press.

- Baltazar, M. J. (2011). A Oscilação da Imagem entre Fotografia e Cinema. In M. Lemos Martins & J. Bragança de Miranda & M. Oliveira & J. Godinho (Eds.), *Imagem e Pensamento* (pp. 63-76). Coimbra: Grácio Editor.
- Bamba, M. (2017). Em nome do cinema-ação e das utopias terceiro-mundistas: intervenção dos cineastas estrangeiros no cinema moçambicano (anos 70-80). *Revista África*, 7(4), 44-58. Recuperado de <http://www.revistas.uneb.br/index.php/africanas/issue/view/263>
- Barbon, L. (30 de Junho de 2019). Da Cronofotografia aos Efeitos Divisionistas das Performances Digitais. Recuperado de <https://docplayer.com.br/6953341-Da-cronofotografia-aos-efeitos-divisionistas-das-performances-digitais.html>
- Barker, J. (2009). *The Tactile Eye: Touch and the Cinematic Experience*. Berkeley: University of California Press.
- Barnouw, E. (1981). *The Magician and the Cinema*. Oxford: Oxford University Press.
- Baron, J. (2012). The Archive Effect: Archival Footage as an Experience of Reception. *Projections*, 6(5), 205-309. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/147823303.pdf>
- Barthes, R. (2013). *A Câmara Clara*. Lisboa: Edições 70.
- Bastos, M. T. (2012). Medium, Media, Mediação e Mdiatização: a Perspectiva Germânica. In A. M. Mattos & J. Júnior & N. Jacks (Eds.), *Mediação & Mdiatização* (pp. 53-77). Salvador da Bahia: EDUFBA.
- Bataille, G. (1987). *O Erotismo*. São Paulo: L&PM.
- Batchen, G. (1992). Enslaved sovereign, observed spectator: on Jonathan Crary, techniques of the observer. *Continuum: The Australian Journal of Media & Culture*, 2, 80-94.
- Baudrillard, J. (1991). *Simulacro e Simulação*. Lisboa: Relógio d'Água.
- \_\_\_\_\_. (2011). *Tela Total*. Porto Alegre: Editora Sulina.
- Baudry, J. (1978). *L'Effet Cinéma*. Paris: Albatros.
- \_\_\_\_\_. (1970). Effets Idéologiques Produits par L'Appareil de Base. *Cinéthique*, 7(8), 1-8.
- \_\_\_\_\_. (1970). Le Dispositif: Approches Métapsychologiques de L'Impression de Réalité. *Communications*, 23, 56-72.
- Bazin, A. (1992). *O Que é o Cinema?* Lisboa: Livros Horizonte.
- \_\_\_\_\_. (1958-1959). *Qu'est-ce que le cinéma?* Bourges: Éditions du Cerf.
- \_\_\_\_\_. (1967). *What is Cinema?* Berkeley: University of California Press.
- Beauvais, Y. (1997). Mouvement de la Passion. In D. Païni (Ed.), *Projections: les transports de l'image*. Paris: Hazan – Le Fresnoy – AFAA.
- Bellour, R. & Kermabon, J. (30 de Abril de 2019). A Máquina de Hipnose. Entrevista com Raymond Bellour. Recuperado de <https://revistas.pucsp.br/cadernosubjetividade/article/viewFile/38416/26082>

- Bellour, R. (30 de Maio de 2019). Cinema, Alone"/Multiple "Cinemas. *Alphaville: Journal of Film and Screen Media*. Recuperado de <http://www.alphavillejournal.com/Issue5/PDFs/ArticleBellour.pdf>
- \_\_\_\_\_. (1999). *L'Entre-Images 2, Mots, Images*. Paris: POL.
- \_\_\_\_\_. (1990). *L'Entre-Images*. Paris: Éditions de la Différence.
- \_\_\_\_\_. (2012). *La Querelle des Dispositifs: Cinéma - Installations, Expositions*. Paris: P.O.L.
- Belting, H. (2014). *Antropologia da Imagem – Para uma Ciência da Imagem*. Lisboa: KKYM+EAUM.
- Belton, J. (2002). Digital Cinema: A False Revolution. *October*, 100, 98-114.
- Benjamin, W. (2012). *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*. Lisboa: Relógio D'Água.
- \_\_\_\_\_. (1992). *Rua de Sentido Único e Infância em Berlim por Volta de 1900*. Lisboa: Relógio D'Água.
- \_\_\_\_\_. (2004). *Origem do Drama Trágico Alemão*. Lisboa: Assírio & Alvim.
- \_\_\_\_\_. (2015). *Linguagem, Tradução, Literatura*. Lisboa: Assírio & Alvim.
- Bergala, A. & Lancien, T. (11 de Maio de 2018). L'Installation Cinéma: Une Expérience du Regard. Entretien entre Alain Bergala et Thierry Lancien. Recuperado de [http://documents.irevues.inist.fr/bitstream/handle/2042/23533/2006\\_18\\_63.pdf?sequence=1](http://documents.irevues.inist.fr/bitstream/handle/2042/23533/2006_18_63.pdf?sequence=1)
- Bernardino, P. (2010). Arte e Tecnologia: Intersecções. *ARS*, 8(16), 39-63.
- Berton, M. (2015). The 'Magism' of Cinema and Imaginary Spiritism in France at the Beginning of the Twentieth Century. *Early Popular Visual Culture*, 13, 113–133.
- \_\_\_\_\_. (2017) (3 de Janeiro de 2019). *Cinéma et hypnose*. Recuperado de <http://journals.openedition.org/1895/3971>
- Bishop, C. (2005). *Installation Art – A Critical History*. London: Tate.
- \_\_\_\_\_. (2012). (4 de Janeiro de 2019). Digital Divide: Contemporary Art and New Media. *Artforum*. Recuperado de <https://www.artforum.com/print/201207/digital-divide-contemporary-art-and-new-media-31944>
- Bloch, M. (1954). *The Historian's Craft*. Manchester: Manchester University Press.
- Bloemhevel, M. & Fossati, G. & Guldemon, J. (Eds.). (2012). *Found Footage: Cinema Exposed*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Bloemhevel, M. & Guldemondauteurs, J. (Eds.). (2016). *Celluloid*. Amsterdam: EYE Filmmuseum, nai10 publishers.
- Blom, I & Lundemo, T. & Røssaak, E. (Eds.) (2016). *Memory in Motion: Archives, Technology, and the Social*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Blom, I. (2017). Rethinking Social Memory: Archives, Technology, and the Social. In I. Blom, T. Lundemo & E. Røssaak (Eds.), *Memory in Motion: Archives, Technology, and the*

*Social* (pp. 11-38). Amsterdam: Amsterdam University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctt1jd94f0.4>

Blümlinger, C. (2013). *Cinéma de Seconde Main: Esthétique du Remploi dans l'Art du Film et des Nouveaux Medias*. Paris: Klincksieck.

Bock, J. (3 de Abril de 2019). As Construções Invisíveis de Ângela Ferreira. Recuperado de [https://www.dgartes.gov.pt/veneza2007/press\\_por\\_bv07.pdf](https://www.dgartes.gov.pt/veneza2007/press_por_bv07.pdf)

Bolter, J. & Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press.

Bogalheiro, M. (2016). Materialidade e Tecnicidade: Investigação sobre a objectualidade técnica. (Tese de doutoramento, FCSH-UNL). Recuperado de <https://run.unl.pt/handle/10362/20608>

Bonetti, M. (2011). Luzes e Sombras nas Páginas do Livro “Cinema como Arte” de Rudolf Arnheim. *Revista de Comunicação, Cultura e Teoria da Mídia*, 14, 112-130. Recuperado de [http://www.cisc.org.br/portal/jdownloads/Ghrebh/Ghrebh-%2017/08\\_-\\_bonetti.pdf](http://www.cisc.org.br/portal/jdownloads/Ghrebh/Ghrebh-%2017/08_-_bonetti.pdf)

Bonitzer, P. (1985). *Décadrages: Peinture et Cinéma*. Paris: Cahiers du Cinéma/Éditions de L'Étoile.

Bover, E. (2007). (9 de Outubro de 2020). L'Impureté: Une Question qui Divise André Bazin. Retrieved from <http://www.artcinema.org/article62.html>

Boscacci, L. (2015). The Archive in Contemporary Art: A Literature Review. *International Journal of Liberal Arts and Social Science*, 8(3), 1-8. Recuperado de [https://www.ijlass.org/data/frontImages/gallery/Vol.\\_3\\_No.\\_8/1.\\_1-8.pdf](https://www.ijlass.org/data/frontImages/gallery/Vol._3_No._8/1._1-8.pdf)

Bourriaud, N. (2007). *Postproduction*. New York: Lukas & Sternberg.

Bousquet, A. (2017). The Perspectival Eye. Recuperado de <http://www.glass-bead.org/research-platform/the-perspectival-eye/?lang=enview>

Bovier, F. & Mey, A. (2015). *Cinema in the Expanded Field*. Paris: Les Presses du Reel.

Bravo, D. (2003). (3 de Abril de 2018). Screen. Recuperado de <https://csmt.uchicago.edu/glossary2004/screen.htm>

Brecht, B. (1999). *L'Art du Comédien: Écrits sur le Théâtre*. Paris: L'Arche.

Brenez, N. (2013). Under Reconstruction ‘Numéro Deux’ by Jean-Luc Godard. In G. Coudert & B. Godin (Eds.), *Numéro Trois – Variations sur Numéro Deux de Jean-Luc Godard* (pp. 13-26). Paris: Les Presses de Réel.

Brenez, N. & Chodorov, P. (2015). *Cartografia do Found Footage*. *Revista Laika*, 3(5), 1-11. Recuperado de <https://www.revistas.usp.br/revistalaika/article/download/137202/132988/0>



- Brenez, N. & Tabarra, J. & Gomes, K. (2014). (3 de Julho de 2019). Tudo Isto é Já o Começo de um Filme. Recuperado de <https://www.publico.pt/2014/03/21/culturaipsilon/noticia/tudo-isto-e-ja-o-comeco-de-um-filme-332131>
- Brillenbug, K. (2006). Multimediality, Intermediality, and Medially Complex Digital Poetry. *RiLUnE*, 5, 1-18.
- Broeckmann, A. (2007). Image, Process, Performance, Machine: Aspects of an Aesthetics of the Machinic. In O. Grau (Ed.), *Media Art Histories* (pp. 193-205). Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Bruce, B. & Furstenau, M. & MacKenzie, A. (Eds). (2008). *Cinema and Technology: Cultures, Theories, Practices*. Basingstoke: Palgrave MacMillan.
- Bruno, G. (2014). *Surface: Matters of Aesthetics, Materiality, and Media*. Chicago: University of Chicago Press.
- \_\_\_\_\_. (2007). *Public Intimacy; Architecture and the Visual Arts*. Cambridge, London: MIT Press.
- Bruzzi, S. (2013). *New Documentary: A Critical Introduction*. London, NY: Routledge.
- Bubb, M. (2015). (11 de Abril de 2010). Raymond Bellour, la Chambre et l'Art de "L'Entre-Images". Recuperado de <http://journals.openedition.org/appareil/569>
- Bullot, E. (2003). *Renversements 1. Notes sur le Cinéma*. Paris: Paris Expérimental.
- Burch, N. (1999). *Life to Those Shadows*. Berkeley, Los Angeles: University of California Press.
- Burns, P. (1999). (10 de Julho de 2019). *The History of The Discovery of Cinematography*. Recuperado de <http://precinemahistory.net>
- Butler, J. (1999). Corpos que Pesam: sobre os Limites Discursivos do Sexo. In G. Louro (Ed.), *O Corpo Educado* (pp. 151-172). Belo Horizonte: Autêntica Editora.
- Caccamo, E. & Catoir-Brisson, M.-J. (2016). Métamorphoses des Écrans. *Interfaces Numériques*, 2. Recuperado de <https://www.unilim.fr/interfaces-numeriques/3008>
- Caillet, A. (Ed.) (2014). *Dispositifs Critiques: le Documentaire, du Cinéma aux Arts Visuels*. Rennes: Presses Universitaires de Rennes.
- Canavilhas, J. (2012). Da remediação à convergência: um olhar sobre os media portugueses. *Brazilian Journalism Research*, 8(1), 7-21.
- Canudo, R. (1927). *L'Usine aux Images*. Genève: Office Central d'Édition.
- Carroll, N. (1996). *Theorizing the Moving Image*. Cambridge: Cambridge University Press.
- \_\_\_\_\_. (1988). *Mystifying Movies: Fads and Fallacies in Contemporary Film Theory*. New York: Columbia University Press.

- Cascone, K. (2004). The Aesthetics of Failure: "Post-Digital" Tendencies in Contemporary Computer Music Audio Culture: Readings in Modern Music. *Computer Music Journal*, 24(4), 392-398.
- Casetti, F. (2012). (11 de Janeiro de 2020). "The Relocation of Cinema". Recuperado de [https://necsus-ejms.org/the-relocation-of-cinema/#\\_edn1](https://necsus-ejms.org/the-relocation-of-cinema/#_edn1)
- \_\_\_\_\_. (2015). *The Lumière Galaxy: Seven Key Words for the Cinema to Come*. New York: Columbia University Press.
- Cassagnau, P. (2007). *Future Amnesia -Enquête sur un troisième cinéma*. Isthme Éditions, Paris.
- Cassier, E. (2001). *A Filosofia das Formas Simbólicas*. São Paulo: Martins Fonseca.
- Castello Branco, P. (1999). (18 de Janeiro de 2019). A Arte Vídeo. Processos de abstracção e domínio da sensorialidade nas novas linguagens visuais tecnológicas. Recuperado de <http://bocc.ubi.pt/pag/silveirinha-patricia-Arte-Video.html>
- \_\_\_\_\_. (2019). Háptico, Corpo e Paisagem em três filmes chave do cinema português. *Revista Internacional de Arte e Antropologia das Imagens*, 4, 2-12.
- Cavell, S. (1971). *The World Viewed: Reflections on the Ontology of Film*. New York: Viking Press.
- Ceia, C. (2005). (15 de Agosto de 2020). SIMULACRO. Recuperado de <http://www.fcsh.unl.pt/edtl>
- César, F. (2016). (1 de Maio de 2020). A Grin Without Marker. Recuperado de [https://www.internationaleonline.org/research/decolonising\\_practices/59\\_a\\_grin\\_without\\_marker/](https://www.internationaleonline.org/research/decolonising_practices/59_a_grin_without_marker/)
- Chambers, I. (2016). (4 de Maio de 2020). Art as Anachronism. Recuperado de <http://thirdtext.org/carroll-chambers-review>
- Charaudeau, P. & Maingueneau, D. (2004). *Dicionário de Análise do Discurso*. São Paulo: Contexto.
- Chevalier, J. & Gheerbrant, A. (1994). *Dicionário dos Símbolos. Mitos, Sonhos, Costumes, Gestos, Formas, Figuras, Cores, Números*. Lisboa: Teorema.
- Chiarini, A. (2018). "The "Astonishing Moment of Immobility": Analogue Slow Motion as Archaeological Practice between Cinema and Contemporary Art. *La valle Del l'Éden*, 31, 109-114.
- Chierico, A. (2016). (2020, October 3). "Medium Specificity in Post-Media Practice". Retrieved from <http://www.nomads.usp.br/virus/virus12/?sec=4&item=6&lang=en>
- Chion, M. (2011). *A Audiovisão: Som e Imagem no Cinema*. Lisboa: Texto & Grafia.
- \_\_\_\_\_. (1999). *The Voice in Cinema*. New York: Columbia University Press.

- Choudhury, B. (2017). (15 de Julho de 2019). The Archaeology of Film: Close-Up on Filipa César's "Spell Reel". Recuperado de <https://mubi.com/notebook/posts/the-archaeology-of-film-close-up-on-filipa-cesar-s-spell-reel>
- Christie, I. (2015). The visible and the invisible: From 'tricks' to 'effects'. *Early Popular Visual Culture*, 13, 106-112.
- Chul-Han, B. (2012). *A Sociedade da Transparência*. Lisboa: Relógio D'Água.
- Chun, W. & Keenan, T. (Ed.). (2005). *New Media, Old Media: A History and Theory Reader*. London, New York: Routledge.
- Chun, W. (2008). The Enduring Ephemeral, or the Future is a Memory. *Critical Inquiry*, 35(1), 148–171.
- Comolli, J. L. (2019). *Cinéma, Numérique, Survie. L'Art du Temps*. Lyon: ENS.
- \_\_\_\_\_. (2008). *Ver e Poder: A Inocência Perdida: Cinema, Televisão, Ficção, Documentário*. Belo Horizonte: Editora UFMG.
- \_\_\_\_\_. (1998). Rétrospective du Spectateur. *Images documentaires*, 31, 25-34.
- \_\_\_\_\_. (2004) No pensar o outro, mas pensar que o outro me pensa. *Devires*, 2(1), 148-169.
- \_\_\_\_\_. (2014). Machines of the Visible. In D. Fairfax (Ed.), *Cinema Against Spectacle: Technique and Ideology Revisited*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- \_\_\_\_\_. (1997). Le Miroir à Deux Faces. In J. Rancière & J.-L. Comolli (Eds.), *Arrêt sur Histoire*. Paris: Centre Pompidou.
- \_\_\_\_\_. (1980). Machines of the Visible. In: T. Lauretis & S. Heath (Eds.), *The Cinematic Apparatus* (pp. 121-142). London: St. Martin's Press.
- \_\_\_\_\_. (1986). Technique and Ideology: Camera, Perspective, Depth of Field. In P. Rosen (Ed.), *Narrative, Apparatus, Ideology* (pp. 286-298). New York: Columbia University Press.
- Comolli, J. L. & Muro, G. (29 de Maio de 2019). El Espectador Sitiado. Encuentros con Jean-Louis Comolli. Recuperado de [http://espectros.com.ar/wp-content/uploads/2017/02/El-espectador-sitiado\\_encuentros-con-Jean-Louis-Comolli\\_por-Gabriel-Muro-.pdf](http://espectros.com.ar/wp-content/uploads/2017/02/El-espectador-sitiado_encuentros-con-Jean-Louis-Comolli_por-Gabriel-Muro-.pdf)
- Cortade, L. (2012). "The "Microscope of Time": Slow Motion in Jean Epstein's Writings: Jean Epstein's Conceptions of Rhythm. In S. Keller & J. Paul (Eds.), *Jean Epstein Critical Essays and New Translations* (pp. 161-176). Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Costa, F. (1995). *O Primeiro Cinema, Espetáculo, Narração, Domesticação*. São Paulo: Scritta.
- \_\_\_\_\_. (1995). "O Primeiro Cinema: Considerações sobre a Temporalidade dos Primeiros Filmes". *Cadernos de Subjetividade*, 3, 49-58.
- Costello, C. 2015. The Continuous View – Practices of Attraction in the Moving Image. (Tese de doutoramento, The Royal College of Art). Recuperado de

[https://researchonline.rca.ac.uk/1675/1/CCostello\\_PhD\\_2015%20\(1\).pdf](https://researchonline.rca.ac.uk/1675/1/CCostello_PhD_2015%20(1).pdf)

Couchot, E. (2003). *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre: EDUFRGS.

\_\_\_\_\_. (1993). *Da Representação à Simulação. Imagem-Máquina: a Era das Tecnologias do Virtual*. São Paulo: Editora 34.

\_\_\_\_\_. (2004). Da Representação à Simulação: Evolução das Técnicas e das Artes da Figuração. In A. Parente (Ed.), *Imagem-Máquina: A Era das Tecnologias do Virtual* (pp. 37-48). São Paulo: Editora 34.

\_\_\_\_\_. (2007). The Automatization of Figurative Techniques: Toward the Autonomous Image. In O. Grau (Ed.), *Media Art Histories* (pp. 181-191). Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

\_\_\_\_\_. (1988). La Mosaïque Ordonnée. *Communications*, 48, 79-87. Recuperado de [https://www.persee.fr/doc/comm\\_0588-8018\\_1988\\_num\\_48\\_1\\_1721](https://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1988_num_48_1_1721)

Crary, J. (2017). *Técnicas do Observador: Visão e Modernidade no Século XIX*. Lisboa: Orfeu Negro.

\_\_\_\_\_. (2001). *Suspensions of Perception. Attention, Spectacle, and Modern Culture*. Cambridge, London: The MIT Press.

**Cubitt, S. (2017). *Finite Media: Environmental Implications of Digital Technologies*. Durham: Duke University Press.**

Cunha, P. (2016). Luta Ca Caba Inda: Repensar o Arquivo, a História e a Memória na Guiné-Bissau através do trabalho de Filipa César. *Estudos Linguísticos e Literários*, 53, 222-240. <http://dx.doi.org/10.9771/2176-4794ell.v0i53.15857> Recuperado de <https://periodicos.ufba.br/index.php/estudos/article/view/15857/11779>

\_\_\_\_\_. (2017). Guiné-Bissau: uma Nação Africana forjada no Cinema?. *Cinema e Território – Revista de Arte e Antropologia das Imagens*. 2, 27-34.

\_\_\_\_\_. (2019). Cinema Expandido Português do Séc. XXI. *Fonseca Journal of Communication*. 19, 87-97.

Cunha, R. (2017). (8 de Junho 2020). O design segundo Vilém Flusser. Recuperado de <http://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/cunha-o-design.pdf>

Damisch, H. (1994). *The Origin of Perspective*. Cambridge: The MIT Press.

\_\_\_\_\_. (1972). *Théorie du Nuage – Pour une Histoire de la Peinture*. Paris: Éditions du Seuil.

Damisch, H. & Bann, S. (2016). (18 de Junho de 2020). Hubert Damisch e Stephen Bann: Uma Conversa. Recuperado de [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1678-53202016000100017](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-53202016000100017).

- Daney, S. (1991). *Devant la Recrudescence des Vols de Sacs à Main, Cinéma, Télévision, Information 1988-1991*. Paris: Aléas.
- \_\_\_\_\_. (1989). From Movies to Moving. *La Recherche photographique*, 7.
- Darrieussecq, M. (2012). (11 de Abril de 2019). One Instant. Recuperado de <https://www.frieze.com/article/one-instant>
- Davis, W. (2017). *Visuality and Virtuality: Images and Pictures from Prehistory to Perspective*. Princeton: Princeton University.
- DeCordova, R. (1990). From Lumière to Pathé: The Break-Up of Perspectival Space. In T. Elsaesser (Ed.), *Early Cinema: Space, Frame, Narrative* (pp. 76-85). London: BFI.
- Değirmenci, K. (2017). Photographic Indexicality and Referentiality in the Digital Age. *Proceedings of the European Society for Aesthetics*, 9, 89-115.
- DeLauretis, T. & Heath, S. (Eds.) (1980). *Cinematic Apparatus*. Wisconsin: Macmillan Press.
- Deleuze, G. (2009). *A Imagem-Movimento – Cinema 1*. Lisboa: Assírio & Alvim.
- \_\_\_\_\_. (2006). *A Imagem-Tempo – Cinema 2*. Lisboa: Assírio & Alvim.
- \_\_\_\_\_. (2005). *Foucault*. São Paulo: Ed. Brasiliense.
- \_\_\_\_\_. (2002). *Francis Bacon, Logique de la Sensation*. Paris: Éditions du Seuil.
- \_\_\_\_\_. (1992). *Conversações: 1972-1990*. Rio de Janeiro: Edições 34.
- \_\_\_\_\_. (1974). *Lógica do Sentido*. São Paulo: Ed. Perspectivas.
- \_\_\_\_\_. (2000). *Diferença e Repetição*. Lisboa: Relógio D'Água.
- \_\_\_\_\_. (1996). *O Mistério de Ariana*. Lisboa: Ed. Vega – Passagens.
- \_\_\_\_\_. (1989). Qu'est-ce qu'un dispositif, In *Michel Foucault Philosophe* (pp. 185-195). Paris: Seuil.
- Deleuze, G. & Guattari, F. (1992). *O Que é a Filosofia?* São Paulo: Editora 34.
- Delilia, H. & Dosse, R. (1975). Les aventures de Kodak et de Polaroid: Un entretien avec Jean-Luc Godard. *Politique Hebdo*, 11(189), 28–9.
- Delorme, S. (2018). (16 de Maio de 2020). "La Guerre des Mondes". Recuperado de <https://www.cahiersducinema.com/produit/edito-n750/>
- Demos, T. J. (2013). *Return to the Postcolony: Specters of Colonialism in Contemporary Art*. Berlin: Sternberg Press.
- Derrida, J. (2010). *Memórias de Cego. O auto-retrato e outras ruínas*. Lisboa: Edição da Fundação Calouste Gulbenkian.
- \_\_\_\_\_. (2001). *Mal de Arquivo. Uma Impressão Freudiana*. Rio de Janeiro: Relume Dumará.
- \_\_\_\_\_. (2014) *Trace et Archive, Image et Art*. Paris: INA.
- \_\_\_\_\_. (2013). *Penser à ne pas voir : écrits sur les arts du visible, 1979-2004*. Paris: La Différence.

- \_\_\_\_\_. (2002). (12 de Abril de 2018). Trace et Archive, image et art – Jacques Derrida Dialogue. Collège iconique INA. Recuperado de <https://filologiaunlp.files.wordpress.com/2018/02/trace-et-archive-image-et-art.pdf>
- Diawara, M. (2003). *The Tvideo Politics of Jean-Luc Godard*. Berlin: b\_books.
- Didi-Huberman, G. (2003). *Images malgré tout*. Paris: Minuit.
- \_\_\_\_\_. (2017). *Diante do Tempo. História da Arte e Anacronismo das Imagens*. Lisboa: Orfeu Negro.
- \_\_\_\_\_. (2013)a. *Atlas ou a Gaia Ciência Inquieta*. Lisboa: KKYM.
- \_\_\_\_\_. (2013)b. *A Imagem Sobrevivente: História da Arte e Tempo dos Fantasmas segundo Aby Warburg*. Rio de Janeiro: Contraponto.
- \_\_\_\_\_. (2007). Knowledge: movement (The man who spoke to butterflies. In P.-A. Michaud (Ed.), *Aby Warburg and the Image in Motion* (pp. 7-19). New York: Zone Books.
- \_\_\_\_\_. (2009). *Quand les Images prennent Position. L'œil de L'Histoire, 1*. Paris: Éditions de Minuit.
- \_\_\_\_\_. (2011). *O que nós vemos, o que nos olha*. Lisboa: Dafne Editora.
- \_\_\_\_\_. (2012). *Imagens Apesar de Tudo*. Lisboa: KKYM.
- Duarte, J. (2015). Para uma Definição de Maqueta. Representação e Projecto de Objectos Arquitectónicos (Tese de doutoramento, Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa). Recuperado de <https://www.repository.utl.pt/handle/10400.5/13708>
- Durafour, J.-M (2017). Cinema Lyotard: An Introduction. In G. Jones & A. Woodward (Ed.), *Acinemas. Lyotard's Philosophy of Film* (pp. 17-30). Edinburgh: Edinburgh Press University.
- Eco, U. (2003). (11 de Abril de 2020). Muito além da Internet. Recuperado de <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs1412200304.htm>
- Enwezor, O. (2008). *Archive Fever: Uses of the Document in Contemporary Art*. Göttingen: Steidl/ICP.
- Ernst, W. (2016). (2 de Abril de 2019). Radically De-Historicising the Archive. Decolonising Archival Memory from the Supremacy of Historical Discourse. Recuperado de [https://www.internationaleonline.org/research/decolonising\\_practices/50\\_radically\\_de\\_historicising\\_the\\_archive\\_decolonising\\_archival\\_memory\\_from\\_the\\_supremacy\\_of\\_historical\\_discourse/](https://www.internationaleonline.org/research/decolonising_practices/50_radically_de_historicising_the_archive_decolonising_archival_memory_from_the_supremacy_of_historical_discourse/)
- \_\_\_\_\_. (2012). *Digital Memory and the Archive*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Doane, M. A. (2007). The Indexical and the Concept of Medium Specificity. *Differences: A Journal of Feminist Cultural Studies*, 18(1), 128-152.
- \_\_\_\_\_. (2002). *The Emergence of Cinematic Time, Modernity, Contingency, the Archive*. Cambridge, London: Harvard University Press.

- Dobbs, J. (2012). *A Changing Cinema: Re-conceptualizing Indexicality and Digital Technologies*. (Tese de doutoramento, Faculty of Graduate Studies and Research University of Alberta). Recuperado de [https://curve.carleton.ca/system/files/etd/005c6dfa-650f-4f36-86aa-cc0040853cd0/etd\\_pdf/216c1550c6f6c803307ba782b3cec67d/dobbs-achangingcinemareconceptualizingindexicality.pdf](https://curve.carleton.ca/system/files/etd/005c6dfa-650f-4f36-86aa-cc0040853cd0/etd_pdf/216c1550c6f6c803307ba782b3cec67d/dobbs-achangingcinemareconceptualizingindexicality.pdf)
- Dohm, K. & Garnier, C. & Le Bon, L. & Ostende, F. (Eds.). (2017). *Dioramas (catalogue d'exposition, Palais de Tokyo, 14 juin - 10 septembre 2017)*. Paris: Palais de Tokyo, Flammarion.
- Dubois, P. (2012). *La Question Vidéo - Entre Cinéma et Art Contemporain*. Crisnée: Éditions Yellow Now.
- \_\_\_\_\_. (2013). A « Cinema Effect » in Contemporary Art. In J. Noordegraaf & C. Saba & B. LeMaitre & V. Hediger (Eds.), *Preserving and Exhibiting Media Art. Challenges and Perspectives* (pp. 311-325). Amsterdam: Amsterdam University Press.
- \_\_\_\_\_. (1992). *O Acto Fotográfico*. Lisboa: Vega.
- \_\_\_\_\_. (1999). *L'Effet-film, Matières et Formes du Cinéma en Photographie*. Lyon: Galerie Le Réverbère.
- \_\_\_\_\_. (2004). *Video, Cine, Godard*. Buenos Aires: Libros del Rojas, Universidad de Buenos Aires.
- \_\_\_\_\_. (2013). A “Cinema Effect” in Contemporary Art. In J. Noordegraaf, C. G. Saba, B. Maitre, V. Hediger (Eds.), *Preserving and Exhibiting Media Art: Challenges and Perspectives* (pp. 311-325). Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Dubois, P. & Monteiro, L. & Bordina, A. (2009). *Oui c'est du cinéma/Yes it's cinema – Formes et espaces de l'image en mouvement/Formes and Spaces of the Moving Image*. Udine: Campanotto.
- Dubois, P. & Biserna, E. & Monvoisin, F. *Extended Cinema. Le cinéma gagne du terrain*. Udine: Campanotto.
- Dubois, P. & Melon, M.-E. & Dubois, C. (1988). Cinéma et vidéo: Interpénétrations. *Communications*, 48, 267-321.
- Dubois, P. & Dobal, S. (2017). Imagem e Tempo em Movimento – Entrevista com Philippe Dubois. *discursos fotográficos*, 22, 258-284.
- Duchamp, M. & Cabanne, P. (2002). *Engenheiro do Tempo Perdido. Entrevistas com Pierre Cabanne*. Paris: Assírio & Alvim.
- Dudley, A. (2002). *As Principais Teorias do Cinema – Uma Introdução*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Duguet, A.-M. (1988). Dispositifs. *Communications*, 48, 221-242. Recuperado de [https://www.persee.fr/doc/comm\\_0588-8018\\_1988\\_num\\_48\\_1\\_1728](https://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1988_num_48_1_1728)

- Dula, D. (2012). Mimésis de l'écran. Quand le Contenu est sa propre Représentation. In T. Lancien (Ed.), *Ecrans et Médias* (pp. 175-187). Paris: L'Harmattan.
- Einstein, C. (2004). Negro Sculpture. *October*, 107, 122-45.
- Eisenstein, S. (1989). Montage and Architecture. *Assemblage*, 10, 110-131.
- \_\_\_\_\_. (2002). *A Forma do Filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- \_\_\_\_\_. (1988). *Writings, 1922-1934*. London, New York: I.B. Tauris.
- \_\_\_\_\_. (2009). Between Erlebnis and Erfahrung: Cinema Experience with Benjamin. *Paragraph*, 32(3), 292-312.
- Elsaesser, T. (2016). *Film History as Media Archaeology: Tracking Digital Cinema*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- \_\_\_\_\_. (2018). Media Archaeology: A Viable Discipline or a Valuable Symptom? *Artnodes*, 28, 11-22. <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i21.3204>
- \_\_\_\_\_. (2006). Early Film History and Multi-Media. An Archaeology of Possible futures? In W. Chun & T. Keenan (Eds), *New Media, Old Media: A History and Theory Reader* (pp. 13-25). New York: Routledge.
- \_\_\_\_\_. (2015). (19 de Maio de 2021). Writing and Rewriting Film History – Back to the Future with Early Cinema? Recuperado de [https://www.idunn.no/nmt/1995/02/writing\\_and\\_rewriting\\_film\\_history](https://www.idunn.no/nmt/1995/02/writing_and_rewriting_film_history)
- \_\_\_\_\_. (2004). The New Film History as Media Archaeology. *Cinémas*, 14(2-3), 75-117.
- \_\_\_\_\_. (2008). Afterword: Digital Cinema and the Apparatus: Archaeologies, Epistemologies, Ontologies. In B. Bennett & M. Furstenau & Ad. Mackenzie (Eds.), *Cinema and Technology. Cultures, Theories, Practices* (pp. 226-240). Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- \_\_\_\_\_. (2011). What Is Left of the Cinematic Apparatus, or Why We Should Retain (and Return to) It. *Recherches sémiotiques*, 31(1-2-3), 33-44.
- \_\_\_\_\_. (2014). *Between Knowing and Believing - the cinematic dispositive after cinema*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Elwes, C. (2015). *Installation and the Moving Image*. New York: Columbia University Press.
- Epstein, J. (2012). Esprit de Cinéma. In S. Keller (Ed.), *Jean Epstein Critical Essays and New Translations* (pp. 330-380). Amsterdam: Amsterdam University Press, 2012.
- Ernst, W. (2013). (11 de Janeiro de 2019). Media Archaeology as Specific Method. Recuperado de <https://www.musikundmedien.hu-berlin.de/de/medienwissenschaft/medientheorien/ernst-in-english/pdfs/media-archaeology-as-specific-method.pdf>



- Estrela, A. & Nicolau, R. & Fernandes, J. (2013). *Alexandre Estrela: Meio Concreto* [catálogo da exposição]. Porto: Fundação e Museu de Arte Contemporânea de Serralves.
- Fabbrini, R. (2016). Imagem e Enigma. *Viso: Cadernos de estética aplicada*, 10(19), 241-262. Recuperado de <http://revistaviso.com.br/articleview/245>
- Fagone, V. (2004). *Arte del video: il viaggio dell'uomo immobile. Videoin-stallazioni, videoproiezioni*. Lucca: Edizioni Fondazione Ragghianti Studi sull'Arte.
- Fairfax, D. (2010). Birth (of the Image) of a Nation: Jean-Luc Godard in Mozambique. *Acta Univ. Sapientiae*, 3, 55-67. Recuperado de <http://www.acta.sapientia.ro/acta-film/C3/film3-4.pdf>
- Faria, S. G. (2013). Memória, Vestígio e Montagem: Um Estudo sobre o *Arquivo em Imagens do Mundo e Inscrições da Guerra*, de Harun Farocki (Dissertação de pós-graduação, Universidade Federal de Minas Gerais). Recuperado de <https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/FAFI-9FBPTL>
- Faure, E. (1960). *L'Art du Cinéma*. Paris: Lherminier-Éd. Seghers.
- Favilla, A. (2007). Novas Tecnologias, Velhas Ideias: Notas para uma Genealogia da Arte Computacional. *Revista NADA*, 9, 31- 45.
- Fernandes Dias, J. (2010). (9 de Outubro de 2019). Imagem e Magia. Recuperado de <http://www.artecoia.pt/index.php?Language=pt&Page=Saberes&SubP...icacaoELinguagemImagem&Menu2=ImagemVirtual&Filtro=32&Slide=32>
- Ferraz, M. (2005). Percepção, tecnologias e subjetividade moderna. *E-Compós, Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-graduação em Comunicação*, 3, 1-19. Recuperado de <http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/view/35/35>
- Ferreira, A. (2014). (1 de Outubro de 2020). Entrevista a Ângela Ferreira. Recuperado de <http://artecapital.net/entrevista-167-angela-ferreira>
- \_\_\_\_\_. (2017)a. (9 de Outubro de 2020). Each One Teach One. Recuperado de <http://angelaferreira.info/wp-content/uploads/51-74-angela-ferreira.pdf>
- \_\_\_\_\_. (2017)b. O Discurso Artístico como Dispositivo de Inovação na Discussão do Após Pós-Colonialismo. (Tese de doutoramento, Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa). Recuperado de <https://repositorio.ul.pt/handle/10451/25112>
- Ferreira, E. (2002). Ensaio sobre a cegueira: Charles Baudelaire, Pieter Bruegel, H.G.Wells e José Saramago. *Revista do Centro de Estudos Portugueses*, 22(30), 137-198.
- Ferro, M. (1976). O filme: uma contra-análise da sociedade? In J. Le Goff & P. Nora (Eds.), *História: novos objetos* (pp. 202-203). Rio de Janeiro: F. Alves.
- Fetveit, A. (2007). Convergence by means of globalized remediation. *Northern Lights Volume. 5*, 57-74.

- Flores, V. (Ed.). (2016). *A Terceira Imagem - A Fotografia Estereoscópica em Portugal*. Lisboa: Documenta.
- Flusser, V. (2012). *O Universo das Imagens Técnicas. Elogio da Superficialidade*. Coimbra: Annablume, Imprensa da Universidade de Coimbra.
- \_\_\_\_\_. (2007). *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*. São Paulo: Cosac Naify.
- \_\_\_\_\_. (2002). *Filosofia da Caixa Preta. Ensaios para uma Futura Filosofia da Fotografia*. Rio de Janeiro: Relume Dumara.
- Fonseca, R. (2006). (16 de Maio de 2020). "Realidade Virtual X Realidade do Virtual: O Controle do Simulacro e a Ética da Criatividade". Recuperado de <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n53/rfonseca.html>
- Fossati, G. (2018). *From Grain to Pixel. The Archival Life of Film in Transition*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Foster, H. (2004). An Archival Impulse. *October*, 110: 3-22.
- Foucault, M. (2005). *A Arqueologia do Saber*. Coimbra: Almedina.
- \_\_\_\_\_. (1999). *As Palavras e as Coisas: uma Arqueologia das Ciências Humanas*. São Paulo: Martins Fontes.
- Francastel, P. (1983). *Imagem, Visão e Imaginação*. Lisboa: Edições 70.
- Freud, S. (1996). *Além do Princípio do Prazer, Psicologia de Grupo e Outros Trabalhos*. Rio de Janeiro: Imago.
- Fried, M. (1967). Art and Objecthood. *Artforum*, 5, 12-23.
- \_\_\_\_\_. (1998). *Art and Objecthood: Essays and Reviews*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Friedberg, A. (2006). *The Virtual Window – From Alberti to Microsoft*. Cambridge: MIT Press.
- \_\_\_\_\_. (1993). *Window Shopping: Cinema and the Postmodern*. Berkeley: University of California Press.
- Fritz, C. & Tosello, G. (2015). From gesture to myth: Artists' techniques on the walls of Chauvet cave. *Palethnologie, Archéologie et sciences humaines*, 7, 1-26.
- Gabrys, J. (2011). *Digital Rubbish – A Natural History of Electronics*. Michigan: The University of Michigan Press.
- Gagnebin, J. M. (1994). *História e Narração em Walter Benjamin*. São Paulo: Perspectiva.
- Garavelli, C. (2015). Cinema as 'Found' Footage in Experimental Argentine Video. *New Cinemas Journal of Contemporary Film*, 13(1), 65-77.
- Garncarz, J. (2012). Sensationalism and Early Cinema. In A. Gaudreault & N. Dulac & S. Hidalgo (Eds.), *A Companion to Early Cinema* (pp. 163-182). Oxford: Wiley-Blackwell.
- Gatton, M. & Carreon, L. (2011). Probability and the Origin of Art: Simulations of the Paleo-

- Camera Theory. *Aplimat – Journal of Applied Mathematics*, 4, 181-190.
- Gaudreault, A. & Marion, P. (2015). *The End of Cinema? A Medium in Crisis in the Digital Age*. New York: Columbian University Press.
- \_\_\_\_\_. (2012). Le cinéma est encore mort! Un média et ses crises identitaires. *Écrans & Médias*, 34: 27-42.
- Gaudreault, A. & Gunning, T. (2006). Early Cinema as a Challenge to Film History. In W. Strauven (Ed.), *The Cinema of Attractions Reloaded* (pp. 365-380). Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Gaudreault, A. (1989/1988). *Du Littéraire au Filmique: Système du Récit*. Paris: Méridiens Klincksieck.
- \_\_\_\_\_. (1987). Narration and Monstration in the Cinema. *Journal of Film and Video*, 39, 29-36.
- \_\_\_\_\_. (2006). From 'Primitive Cinema' to 'Kine-Attractography'. In W. Strauven (Ed.), *Cinema of Attractions Reloaded* (pp. 85-104). Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Gehr, E. (1972). Program Notes by Ernie Gehr for a Film Showing at the Museum of Modern Art. *Film Culture*, 53, 36-37.
- Giannouri, E. (2016). *No Man's Land, Every Man's Home: Clemens von Wedemeyer's Documentary Aporia*. In E. Balsom & H. Peleg (Ed.), *Documentary Across Disciplines*. Berlin, Cambridge, London: Haus der Kulturen der Welt, The MIT Press.
- Gibbons, J. (2007). *Contemporary Art and Memory. Images of Recollection and Remembrance*. London: I.B. Tauris.
- Gibson, J. (1978). The Ecological Approach to the Visual Perception of Pictures. *Leonardo Journal*, 3(3), 227-35.
- Glessing, J. (2018). (18 de Setembro de 2018). Filipa César: Spell Reel. *C Magazine*. Recuperado de <https://cmagazine.com/issues/139/filipa-csar-spell-reel>
- Goddard, M. (2017). Arqueologia das mídias, 'anarqueologia' e ecologias das mídias. In J. Guterres de Mello & M. Bergamin Conter (Eds.), *A(na)rqueologia das mídias* (pp. 13-34). Curitiba: Appris Editora.
- Goldberg, M. (2015). (28 de Setembro de 2018). Slow Ride: João Maria Gusmão and Pedro Paiva's One Month Without Filming. Recuperado de <https://www.sfaq.us/2015/08/slow-ride-joao-maria-gusmao-and-pedro-paivas-one-month-without-filming/>
- Golsenne, T. (2011). (28 de Setembro de 2018). Alien Theory, Une Exposition de João Maria Gusmão et Pedro Paiva. Recuperado de <https://motifs.hypotheses.org/274>
- Gomes Pinto, J. (2010). (3 de Outubro de 2018). Fantasmagorias. Recuperado de <http://www.arteco.pt/index.php?Language=pt&Page=Saberes&SubP...icacaoELinguagemImagem&Menu2=>

ImagemVirtual&Slide=26&Filtro=26

Gonring, G. (2011). *Movie/Cinema: Rearrangements of the Apparatus in Contemporary Movie Circulation*. (Doctoral dissertation, Goldsmiths College, University of London). Recuperado de [https://research.gold.ac.uk/id/eprint/6604/1/MED\\_thesis\\_Gonring\\_2011.pdf](https://research.gold.ac.uk/id/eprint/6604/1/MED_thesis_Gonring_2011.pdf)

Gordon, A. (1997). *Ghostly Matters: Haunting and the Sociological Imagination*. Minnesota: University of Minnesota Press.

Grau, O. (2003). *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Cambridge, London: The MIT Press.

Greenway, P. (2012). (9 de Outubro de 2020). Para Peter Greenway, cinema está morto. Recuperado de <https://exame.com/casual/para-peter-greenway-cinema-esta-morto/>

Gregory, H. (2015). (4 de Outubro de 2018). Creature-Film: João Maria Gusmão and Pedro Paiva. Recuperado de <https://thesandpittedotorg1.wordpress.com/2015/01/12/creature-film-joao-maria-gusmao-and-pedro-paiva/>

Groys, B. (2008). *Art Power*. Cambridge, London: MIT Press.

\_\_\_\_\_. (2011). (3 de Outubro de 2018). La topología del arte contemporáneo. Recuperado de <https://historiacritica843.files.wordpress.com/2011/09/groys-b-la-topologic3ada-del-arte-contemporc3a1neo.pdf>

\_\_\_\_\_. (2002). (4 de Outubro de 2018). The Aura of Profane Enlightenment. Recuperado de [http://www.eigen-art.com/files/fischer\\_elsani\\_bgroys.pdf](http://www.eigen-art.com/files/fischer_elsani_bgroys.pdf)

Grusin, R. (2007). DVDs, Video Games and the Cinema of Interactions. In J. Lyons & J. Plunkett (Eds.), *Multimedia Histories: From the Magic Lantern to the Internet* (pp. 69-91). Exeter: University of Exeter Press.

\_\_\_\_\_. (2014). Remediation in the Late Age of Early Cinema. In A. Gaudreault & C. Russel & P. Véronneau (Eds.), *Early Cinema: Technology and Apparatus* (pp. 343-360). Lausanne: Payot Lausanne.

\_\_\_\_\_. (2014). Post-Cinematic Atavism. *Sequence*, 3, 1-15. Recuperado de <http://reframe.sussex.ac.uk/sequence1/1-3-post-cinematic-atavism/>

Guarda, D. & Figueiredo, N. (Ed.). (2004). *Vídeo Arte e Filme de Ensaio em Portugal*. Lisboa: Número – Arte e Cultura.

Guerreiro, A. (2012). (19 de Outubro de 2018). As Imagens sem Memória e a Esterilização da Cultura. Recuperado de [https://www.porta33.com/eventos/content\\_eventos/Antonio\\_Guerreiro\\_Aby\\_Warburg/Seminario\\_Antonio\\_Guerreiro.html](https://www.porta33.com/eventos/content_eventos/Antonio_Guerreiro_Aby_Warburg/Seminario_Antonio_Guerreiro.html)

- Guido, L. (2012). "The Supremacy of the Mathematical Poem": Jean Epstein's Conceptions of Rhythm. In S. Keller (Ed.), *Jean Epstein Critical Essays and New Translations* (pp. 143-160). Amsterdam: Amsterdam University Press, 2012.
- Guimarães, C. & Lima, C. (2007). (7 de Outubro de 2019). A ética do documentário: o Rosto e os outros. Universidade Federal de Minas Gerais. Contracampo, 2007. Recuperado de <http://www.uff.br/contracampo/index.php/revista/article/viewFile/356/159>
- Gumbrecht, H. (2010). *Produção de Presença: o que o sentido não consegue transmitir*. Rio de Janeiro: Contraponto, PUC-Rio.
- Gunning, T. (2012). Finding the Way: Films Found on a Scrap Heap. In M. Bloemheuvel & G. Fossati & J. Guldemon (Ed.), *Found Footage: Cinema Exposed* (pp. 49-55). Amsterdam: Amsterdam University Press/Eye Film Institute.
- Gunning, T. (1999). An Aesthetic of Astonishment: Early Film and the (In)Credulous Spectator. In L. Braudy & M. Cohen (Eds.), *Film Theory and Criticism* (pp. 818-832). Oxford: Oxford University Press.
- \_\_\_\_\_. (2007). To Scan a Ghost: The Ontology of Mediated Vision. *Grey Room*, 26, 94-127.
- \_\_\_\_\_. (2010). Cinema of Attractions. In R. Abel (Ed.), *Encyclopedia of Early Cinema* (pp. 178-182). London: Routledge.
- \_\_\_\_\_. (1996). "Now You See It, Now You Don't": The Temporality of the Cinema of Attractions. In R. Abel (Ed.), *Silent Film* (pp. 71-84). New Brunswick, N.J.: Rutgers University Press.
- \_\_\_\_\_. (2003). Fantasmagorie et fabrication de l'illusion: pour une culture optique du dispositif cinématographique. *Cinémas*, 14, 67-89. <https://doi.org/10.7202/008958ar>
- \_\_\_\_\_. (1990). The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant Garde. In T. Elsaesser (Ed.), *Early Cinema: Space, Frame, Narrative* (pp. 56-62). London: BFI.
- \_\_\_\_\_. (2003). Re-Newing Old Technologies: Astonishment, Second Nature, and the Uncanny in Technology from the Previous Turn-of-the-Century. In D. Thornburn & H. Jenkins (Eds.), *Rethinking Media change: The Aesthetics of Transition* (pp. 111-151). Cambridge: MIT.
- \_\_\_\_\_. (2012)a. "We are Here and Not Here" Late Nineteenth-Century Stage Magic and the Roots of Cinema in the Appearance (and Disappearance) of the Virtual Image. In A. Gaudreault & N. Dulac & S. Hidalgo (Eds.), *A Companion to Early Cinema* (pp. 52-63). Oxford: Wiley-Blackwell.

\_\_\_\_\_. (2012)b. Preface. In S. Keller & P., Jason (Eds.), *Jean Epstein Critical Essays and New Translations* (pp. 13-21). Amsterdam: Amsterdam University Press.

\_\_\_\_\_. (1998). (3 de Outubro de 2020). Making Sense of Film. Recuperado de <http://historymatters.gmu.edu/mse/film/film.pdf>

\_\_\_\_\_. (2004). (20 de Novembro de 2019). Illusions Past and Future: The Phantasmagoria and its Specters. Recuperado de <http://www.mediaarthistory.org/refresh/Programmatic%20key%20texts/pdfs/Gunning.pdf>

\_\_\_\_\_. (1990). Continuity, Non-continuity, Discontinuity: A Theory of Genres in Early Films. In T. Elsaesser & A. Barker (Eds.), *Early Cinema: Space, Frame, Narrative* (pp. 86-94). London: BFI Publishing.

Gilbert, T. (2009). The Politics and Poetics of Thomas King's Textual Hauntings. In M. Joseph-Vilain & J. Misrahi-Barak (Eds.), *Postcolonial Ghosts* (pp. 253-268). Montpellier: Presses Universitaires de la Méditerranée.

Hadziselimovic, A. (2018). (25 de Novembro de 2019). Referentiality: Video Book Case Study. Recuperado de <http://ceur-ws.org/Vol-2811/Paper09.pdf>

Hagener, T. (2015). *Film Theory - an introduction through the senses*. Malte: Books.

Halbwachs, M. (1990). *A Memória Coletiva*. São Paulo: Vértice.

Hansen, M. (1991). *Babel and Babylon: Spectatorship in American Silent Film*. London: Harvard University Press.

\_\_\_\_\_. (1995). Early Cinema Late Cinema: Transformations of the Public Sphere. In L. Williams (Ed.), *Viewing Positions, Ways of Seeing Film* (pp. 134-152). New Jersey: Rutgers University Press.

Hering, T. (2014). (18 de Agosto de 2019). Before Six Years After. Notes on the Re-Emergence of a Film Archive in Guinea-Bissau (Based on Conversations with Filipa César). Recuperado de <http://andromedalodge.de/wp-content/uploads/2018/05/Before-Six-Years-After-Online.pdf>

Higgins, H. (2001). Dick Higgins with an Appendix. *Leonardo*, 34(1), 49-54.

Hodnett, N. (2017). (20 de Julho de 2017). Installation. Recuperado de <https://csmt.uchicago.edu/glossary2004/installation2.htm>

Holmberg, J. (2003). Ideals of Immersion in Early Cinema. *Cinémas*, 14, 129-147. <https://doi.org/10.7202/008961ar>

Horak, J. C. (2010). (9 de Outubro de 2020). *Film Curatorship: Archives, Museums, and the Digital Marketplace* edited by Paolo Cherchi Usai, David Francis, Alexander Horwath and Michael Loebenstein. Recuperado de <https://www.sensesofcinema.com/2010/book->

Huhtamo, E. (1997). From Kaleidoscomaniac to Cybernerd: Notes toward an Archaeology of the Media. *Leonardo*, 30(3), 221-24

\_\_\_\_\_. (1996). Time Traveling in the Gallery: An Archeological Approach in Media Art. In M.A. Moser & D. MacLeod (Eds.), *Immersed in Technology: Art and Virtual Environments* (pp. 233-268). Cambridge-London.

\_\_\_\_\_. (2006). Twin-Touch-Test-Redux: Media Archaeological Approach to Art, Interactivity and Tactility. In O. Grau (Ed.), *MediaArtHistories* (pp. 71-101). Cambridge, London: The MIT Press.

Ištók, R. (Ed.). (2016). *Decolonising Archives*. Paris: L'Internationale Online.

Jay, M. (1988). Scopic Regimes of Modernity. In H. Foster (Ed.), *Vision and Visuality: Discussions in Contemporary Art* (pp. 3-27). Seattle: Bay Press, DIA Art Foundation.

\_\_\_\_\_. (1993). *Force Fields. Between Intellectual History and Cultural Critique*. New York: Routledge.

Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York, London: New York University Press.

Júnior, R. (2015). A Videoarte da Década de 1970, O Cinema de Atrações e o Regime de Mostração. Recuperado de <https://silo.tips/download/a-videoarte-da-decada-de-1970-o-cinema-de-atraoes-e-o-regime-de-mostraaao>

Jurgens, S. & Gusmão, J. M. & Paiva, P. 2005. João Maria Gusmão/Pedro Paiva. In *arq./a: Arquitectura e Arte*, 31, 94-99.

Kattenbelt, C. (2008). Intermediality in Theatre and Performance: Definitions, Perceptions and Media Relationships. *Revista de Estudios Culturales de la Universitat Jaume I*, 4, 19-29.

Katz, S. (2004). *L'Écran, de L'Icone au Virtuel – La Résistance de L'Infigurable*. Paris: L'Harmattan.

Kearny, R. (1978). Myth as the bearer of possible worlds. *The Crane Bag*, 2(1,2), 112-118.

Keller, S. & Paul, J. (Eds.). (2012). *Jean Epstein Critical Essays and New Translations*. Amsterdam: Amsterdam University Press.

Kernbauer, E. (2017). Anachronic Concepts, Art Historical Containers and Historiographical Practices in Contemporary Art. *Journal of Art Historiography*, 16, 1-17.

Kerr, M. A. (2009). (9 de Dezembro de 2018). Imagem de Arquivo, Imagem-Cristal e Imagem-Fantasma: Atualizações em Eterno Devir. Recuperado de <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2009/resumos/R4-1965-1.pdf>

Kessler, F. (2013). Trick Films. In R. Abel (Ed.). *Encyclopaedia of Early Cinema* (p. 219).

- London: Routledge.
- Kim, J. (2015). *Between Film, Video, and the Digital. Hybrid Moving Images in the Post-Media Age*. New York: Bloomsbury Academic.
- \_\_\_\_\_. (2009). (3 de Abril de 2021). "The Post-Medium Condition and the Explosion of Cinema". Recuperado de <https://filmfilm.eu/post/38546177685/the-post-medium-condition-and-the-explosion-of>
- Kittler, F. (2010). *Optical Media: Berlin Lectures*. Cambridge: Polity Press.
- \_\_\_\_\_. (2002). Ligações On/Off. In J. Miranda Bragança & M. T. Cruz (Eds.), *Crítica das Ligações na Era da Técnica*. Lisboa: Tropismos.
- Kondo, M. (2014). Unfolding the In-Between Image – The Emergence of an Incipient Image at the Intersection of Still and Moving Image. *Contemporaneity Historical Presence in Visual Culture*, 3, 51-60.
- Kracauer, S. (1997). *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*. Princeton: Princeton University Press.
- \_\_\_\_\_. (2012). *Kracauer's American Writings: Essays on Film and Popular Culture*. Berkeley: University of California Press.
- Krauss, R. (1999). *A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition*. London: Thames and Hudson.
- \_\_\_\_\_. (1993). *The Optical Unconscious*. Cambridge: MIT Press.
- Lacan, J. (1986). *Le Séminaire. Livre VII: L'Éthique de la Psychanalyse (1959-1960)*. Paris: Seuil.
- Leal, M. (2011). Obsolescência e inoperatividade: a arte como contrafluxo da mediação. *Interact: Revista Online de Arte, Cultura e Tecnologia*, 18. Recuperado de <http://interact.com.pt/18/obsolescencia-e-inoperatividade/>
- Leaver-Yap, I. (2012). *Models of Democracy* e a falácia da concreticidade deslocada, ou Como interpretar um encontro. In R. Valentim & R. Nicolau (Ed.), *Crescimento e Cultura* (pp. 145-150). Porto: Museu de Serralves.
- Le Goff, J. (1990). *História e Memória*. Campinas: Unicamp.
- \_\_\_\_\_. (2003). *História e Memória*. Campinas: Unicamp.
- Leighton, T. & Esche, C. (2008). *Art and the Moving Image: A Critical Reader*. London: Tate Publishing.
- Lemay, Y. & Klein, A. (2012). Mémoire, Archives et Art Contemporain. *Archivaria*, 73, 105-134.
- Lemke, J. (1998). Multiplying Meaning: Visual and Verbal Semiotics in Scientific Text. In J. R. Martin & R. Veel (Eds.), *Reading Science* (pp. 87-113). London: Routledge.
- \_\_\_\_\_. (2002). Travels in the Hypermodality. *Visual Communication*, 3, 299-325.



- Lessa, B. & Cassettari, M. (2012). O Pré-Cinema e suas Redescobertas na Contemporaneidade: Um Estudo Comparado. *Revista Anagrama: Revista Científica Interdisciplinar da Graduação Ano 5(4)*, 1-14.
- Lévy, P. (2011). *O Que é o Virtual?* São Paulo: Editora 34.
- \_\_\_\_\_. (2008). *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34.
- \_\_\_\_\_. (1993). *As Tecnologias da Inteligência: o Futuro do Pensamento na Era da Informática*. São Paulo: Editora 34.
- Lins, C. & Rezende, L. A. & França, A. (2011). A Noção de Documento e a Apropriação de Imagens de Arquivo no Documentário Ensaístico Contemporâneo. *Revista Galáxia*, 21, 54-67.
- Lipovetsky, G., Serroy, J. (2010). *O Ecrã Global. Cultura Mediática e Cinema na Era Hipermoderna*. Lisboa: Edições 70.
- Loureiro, L. M. (2014). ecrã|screen|inter|face – da imagem-mapa à imagem-libido. from the image-map to the image-libido. *Revista ArtCiencia*, 17, 1-9.
- Lowe, A. (2020). Introduction. In S. Stefano (Ed.), *Rethinking Preservation in the Shadow of an Unvertain Future* (p. 15). Milano: Silvana Editoriale.
- Luhmann, N. (1997). *A Nova Teoria dos Sistemas*. Porto Alegre: Ed. Da Universidade/UFRGS/ICBA.
- Lütticken, S. (2009). (21 de Maio de 2020). Viewing Copies: On the Mobility of Moving Images. Recuperado de <https://www.e-flux.com/journal/08/61380/viewing-copies-on-the-mobility-of-moving-images/>
- Lytard, J. F. (1994). *Des Dispositifs Pulsionnels*. Paris: Galilée.
- \_\_\_\_\_. (1986). Acinema. In: P. Rosen (Ed.), *Narrative, Apparatus, Ideology. A Film Theory Reader* (pp. 349-359). New York: Columbia University Press.
- Maciel, K. (Ed.). (2009). *Transcineamas*. Rio de Janeiro: Contra Capa.
- Machado, R. (2009). *Deleuze, a Arte e a Filosofia*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Machado, A. (2011). Novos territórios do documentário. *UBI*, 11, 5-24. Recuperado de [http://www.doc.ubi.pt/11/dossier\\_arlindo\\_machado.pdf](http://www.doc.ubi.pt/11/dossier_arlindo_machado.pdf)
- \_\_\_\_\_. (2001). *Máquina e Imaginário*. São Paulo: EDUSUP
- \_\_\_\_\_. (1997)a. *Pré-Cinemas e Pós-Cinemas*. São Paulo: Papyrus.
- \_\_\_\_\_. (1997)b. (28 de Outubro de 2018). Repensando Flusser e as Imagens Técnicas. Recuperado de [https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/85564/mod\\_resource/content/1/repensando%20flusser%20e%20as%20imagens%20técnicas%20completo.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/85564/mod_resource/content/1/repensando%20flusser%20e%20as%20imagens%20técnicas%20completo.pdf)
- Magaudda, P. & Minniti, S. (2019). Retromedia-in-practice: A Practice Theory Approach for Rethinking Old and New Media Technologies. *Convergence*, 25(4), 673-693.

- Magalhães, A. (2015). A disseminação do filme nas artes visuais (1958-1980): da produção artística à integração institucional. O enquadramento internacional e o caso português. (Tese de doutoramento, Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto).
- Mah, S. (2011). *Scenario: Francisco Tropa*. Lisboa: Ministério da Cultura - Direcção-Geral das Artes/*Bienal de Veneza*.
- Mangolte, B. (2003). Afterward: A Matter of Time Analog Versus Digital, the Perennial Question of Shifting Technology and Its Implications for an Experimental Filmmaker's Odyssey. In: R. Allen & M. Turvey (Eds.), *Camera Obscura, Camera Lucida: Essays in Honor of Annette Michelson* (pp. 261-274). Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Mannoni, L. (2003). *A grande arte da luz e da sombra: arqueologia do cinema*. São Paulo: Editora SENAC, UNESP.
- \_\_\_\_\_. (1991). Christian Huygens et la «Lanterne de peur» : l'apparition de la lanterne magique au XVIIe siècle. In *1895, revue d'histoire du cinéma*, 11, 49-78.
- Manovich, L. (1995). *An Archeology of a Computer Screen*. Berlin, Moscow: Kunstforum International, NewMediaTopia. Soros Center for the Contemporary Art.
- \_\_\_\_\_. (2000). A Vanguarda como Software. In J. Bragança de Miranda & E. Prado Coelho (Eds.), *Revista de Comunicação e Linguagens* (pp. 421-439). Lisboa, Relógio d'Água.
- \_\_\_\_\_. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press.
- Marchiori, D. (2013). Media Aesthetics. In J. Noordegraaf & C. G. Saba & B. Le Maître & V. Hediger (Eds.), *Preserving and Exhibiting Media Art. Challenges and Perspectives* (pp. 59-79). Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Marcikic, I. (2017). Inverse Perspective in Cézanne's Art. *Revista FME Transitions*, 2, 301-06.
- Marks, L. (2000). *The Skin of the Film: Intercultural Cinema, Embodiment, and the Senses*. Durham, London: Duke University Press.
- Martins, F. (2008). Impressionismo Francês. In Mascarello, F. (Ed.), *História do Cinema Mundial* (pp. 89-107). Campinas, São Paulo: Papirus.
- Matussek, P. (2001). The Renaissance of the Theatre of Memory. *Janus*, 8, 66-70.
- Mauss, M. & Hubert, H. (2002). *Esboço de uma Teoria Geral da Magia*. Lisboa: Edições 70.
- Mayer, R. (2016). Early/Post-Cinema: The Short Form, 1900/2000. In: S. Denson & J. Leyda (Eds.), *Post-Cinema. Theorizing 21st-Century Film* (pp. 616-645). Falmer: REFRAME Books.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York: McGraw-Hill.

- \_\_\_\_\_. (1963). *Os meios de comunicação como extensões do homem*. Rio de Janeiro: Cultrix.
- McGlinchey, C. (2016). (3 de Agosto de 2020). A Critical Look: How Science Cast Doubt on a Sculpture Attributed to Gustav Klutss. In Stories MoMa, Recuperado de <https://stories.moma.org/a-critical-look-how-science-cast-doubt-on-a-sculpture-attributed-to-gustav-klutss-f750dcd77b36>
- Mendonça, L. (2013). (28 de Agosto de 2021). "2001: A Space Odyssey (1968) de Stanley Kubrick". Recuperado de <https://www.apaladewalsh.com/2013/11/2001-a-space-odyssey-1968-de-stanley-kubrick/>
- Merewether, C. (Ed.) (2006). *The Archive*. Cambridge: MIT Press.
- Merleau-Ponty, M. (1983). O cinema e a nova psicologia. In I. Xavier (Ed.), *A Experiência do Cinema, Antologia* (pp. 103-117). Rio de Janeiro: Graal/ Embrafilme.
- Metz, C. (1977). *A Significação no Cinema*. São Paulo: Perspectiva.
- \_\_\_\_\_. (1975). Le Signifiant Imaginaire. *Communications*, 23, 3-55.
- \_\_\_\_\_. (1982). *The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and Cinema*. Bloomington: Indiana University Press.
- Meyer, M. P. & Read, P. (2000). *Restoration of Motion Picture Film*. Oxford: Butterworth-Heinemann.
- Michaud, P.-A. (2006). *Le Mouvement des Images*. Paris: Centre Pompidou.
- \_\_\_\_\_. (2016)a. *Sur le Film*. Paris: Éditions Macula.
- \_\_\_\_\_. (2016)b. Shamanic Cinema. In M. Bloemhevel & J. Guldemondauteurs (Eds.), *Celluloid* (pp. 51-54). Amsterdam: EYE Filmmuseum/nai010 Publishers.
- \_\_\_\_\_. (2013). *Aby Warburg e a Imagem em Movimento*. Rio de Janeiro: Contraponto.
- Mitchell, W. (1994). *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era*. Cambridge: MIT Press.
- Mitry, J. (1963). *Esthétique et Psychologie du Cinéma*. Paris: Éditions Universitaires.
- Mondloch, K. (2010). *Screens. Viewing Media Installation Art*. Minnesota: University of Minnesota Press.
- Monteiro, L. R. (2018). Passagem de Imagens, Imagens da Passagem: a Circulação de Filmes ligados ao Processo de Independência Moçambicano. *Rebeca*, 6(2), 1-16.
- Moore, M. (2019). From Cave to Screen: A Study of the Shamanic Origins of Filmmaking. *Journal of Arts & Humanities*, 8, 1-10.
- Morettin, E. (2003). O cinema como fonte histórica na obra de Marc Ferro. *História: Questões & Debates*, 38, 11-42.
- Morin, E. (1980). *O Cinema ou o Homem Imaginário*. Lisboa: Moraes Editores.

- Morse, M. (1991). Video Installation Art: The Body, The Image, The Space-in-Between. In D. Hall & S. Jo Fifer (Eds.), *Illuminating Video – The Essential Guide to Video Art* (pp. 153-167). New York: Aperture/BAVC.
- Moure, J. & Banda, D. (2012). *Avant le Cinéma – L'œil et L'Image*. Paris. Armand Colin.
- Moure, J. (2015). Dispositifs et formes de perception pré-cinématographiques dans la littérature du XIXe siècle. In U. Felten & N. Bazgan & K. Mlynek-Theil & K. Kuchler (Eds.), *Intermédialité et revolution des medias* (pp. 35-55). Frankfurt: Peter Lang Edition.
- Mourinha, J. (2017). (11 de Maio de 2019). Filipa César no laboratório da militância. Recuperado de <https://www.publico.pt/2017/02/09/culturaipsilon/noticia/filipa-cesar-no-laboratorio-da-militancia-1760706>
- Mulvey, L. & Baptista, T. (2014). *Delaying Cinema: An Interview with Laura Mulvey*. *Aniki*, 1, 86-91.**
- Mulvey, L. (2006). *Death 24x a Second: Stillness and the Moving Image*. London: Reaktion Books.
- Nancy, J.-L. & Barrau, A. (2015). *What's These Worlds Coming To?* New York: Fordham University Press.
- Nardelli, M. (2009). Moving Pictures: Cinema and Its Obsolescence. *The Journal of Visual Culture*, 8(3), 243-264.
- Negri, S. (2016). Simulating the Past. Digital Preservation of Moving Images and the 'End of Cinema'. *Cinéma&Cie*, 6(26/27), 45-53.
- Neves, O. (2011). *Dicionário da Origem das Palavras*. Lisboa: Notícias Editorial,
- Nichols, B. (2001). *Introduction to Documentary*. Indianapolis: Indiana University Press.
- \_\_\_\_\_. (1991). *Representing Reality: Issues and Concepts in Documentary*. Indianapolis: Indiana University Press.
- Nicolau, R. (2007). O Mundo Amanhã. In *Alexandre Estrela: Putting Fear in its Place* (catálogo de exposição). Lisboa: Chiado 8 – Arte Contemporânea.
- \_\_\_\_\_. (2012). Exposição Projecção. In R. Valentim & R. Nicolau (Ed.), *Crescimento e Cultura* (pp. 125-133). Porto: Museu de Serralves.
- Noguez, D. (1979). *Éloge du Cinéma Expérimental*. Paris: Centre Georges Pompidou.
- Núñez, C. (2010). De onde menos se espera, daí é que vem: o silêncio como fórmula de páthos das “Musas pensantes”. *Revista Trama Interdisciplinar*, 1(1), 51-63.
- Ever, A. (Ed.). (2013). *Technē/Technology. Researching Cinema and Media Technologies, Their Development, Use and Impact*. Amsterdam: Amsterdam University Press.

- Oliveira, A. B. (2015). (9 de Outubro de 2020). Ângela Ferreira – Monuments in Reverse. Folha-de-sala da exposição Monuments in Reverse no CAAA (Coimbra, 2015). Recuperado de <https://www.centroaaa.org/wp-content/uploads/2015/01/Monuments-in-Reverse-UK.pdf>
- O’Riley, M. (2007). *Postcolonial Haunting and Victimization: Assia Djebar’s new novels*. Bern: Peter Lang Publishing.
- Paci, V. (2007). De L’Attraction au Cinéma. (Tese de doutoramento, Faculté des Études Supérieures – Université de Montréal. Recuperado de <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/18013>
- Païni, D. (2002). *Le Temps Exposé – Le Cinéma de la Salle au Musée*. Paris: Cahiers du Cinéma.
- \_\_\_\_\_. (2000). La Main qui Ralentit. *Cinémathèque*, 18, 10-21.
- \_\_\_\_\_. (2000). Pro-jeter. *Les Cahiers de Médiologie*, 2(10), 164-169.
- \_\_\_\_\_. (1997). Faut-Il en Finir Avec la Projection. In D. Païni (Ed.), *Projections: les transports de l’image* (156-185). Paris: Hazan – Le Fresnoy – AFAA.
- Panofsky, E. (1993). *A Perspectiva como Forma Simbólica*. Lisboa: Edições 70.
- Pantenburg, V. (2015). *Farocki/Godard: Film as Theory*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Parente, A. & de Carvalho, V. (2008). Cinema as *Dispositif*: Between Cinema and Contemporary Art. *Cinémas*, 19(1), 37–55.
- Parente, A. (2008). Cinema de Exposição: o Dispositivo em Contra-campo. In A. Parente (Org.). *Poesis*, 12.
- Parfait, F. (2001). *Vidéo: un Art Contemporain*. Paris: Éditions du Regard.
- Parikka, J. (2017). (20 de Fevereiro de 2018). Media Archaeology: Questioning the New in Media Arts. Recuperado de <https://loop-barcelona.com/arqueologia-de-los-medios-cuestionando-lo-nuevo-en-el-arte-medial/>
- \_\_\_\_\_. 2017. “Arqueologia da mídia: interrogando o novo na artemídia”. *Intexto*, 39, 201-214.
- \_\_\_\_\_. (2015). *A Geology of Media*. London, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Parikka, J. & Richterich, A. (2015). (28 de Janeiro de 2019). *A Geology of Media* and a New Materialism – Jussi Parikka in Conversation with Annika Richterich. Recuperado de [http://digicults.org/files/2016/11/V.1-Parikka-Richterich\\_New-Materialism-interview.pdf](http://digicults.org/files/2016/11/V.1-Parikka-Richterich_New-Materialism-interview.pdf)
- Payne, M. & Rae, J. (2010). *A Dictionary of Cultural and Critical Theory*. Willey-Blackwell: Library of Congress.
- Peirce, C. S. (1940). *Philosophical Writings*. Massachusetts: Courier Corporation.
- \_\_\_\_\_. (1960). *Collected Papers of Charles Sanders Peirce, Volume 1*. Cambridge: Harvard University Press.

- Penafria, M. & Martins, M. (2007). *Estéticas do Digital: Cinema e Tecnologia*. Covilhã: Livros LabCom.
- Pereira, N. (2012). “Sob”: Sonhar no Cinema. (Dissertação de mestrado, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa).
- Peters, J. (2016). (5 de Março de 2019). Obsolescence in the Digital Era. Recuperado de <http://cosmologicsmagazine.com/john-durham-peters-obsolescence-in-the-digital-era/>
- \_\_\_\_\_ (2015). *Proliferation and Obsolescence of the Historical Record in the Digital Era*. In B. Tischleder & S. Wasserman (Eds.), *Cultures of Obsolescence: History, Materiality, and the Digital Age* (pp. 79-96). London: Palgrave.
- Peterson, A. (2015). *Installation Arte Between Image and Stage*. Copenhagen: Museum Tusculanum Press.
- Petho, A. & Nagib, L. (2018). (5 de Dezembro de 2020). The Use of Other Media within Film as a Passage to Material Reality. Recuperado de <http://www.acta.sapientia.ro/acta-film/C15/film15-12.pdf>
- Petho, A. (2020). *Cinema and Intermediality: The Passion for the In-Between*. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing.
- P. Gilbert & N. Raulet-Croset (2021). *Lire le Management Autrement: Le Jeu des Dispositifs*. Paris: Versus.
- Pinharanda, João. (2003). (7 de Dezembro de 2020). *Os que vão morrer te saúdam*. Recuperado de <http://danielbarroca.net/os-que-vao-morrer-te-saudam/>
- Platão. (2005). *A República, Politeia*. Lisboa: Guimarães Editores.
- Ponsa, M. (2017). *Encore un film*. Un recorrido por la exposición 4.56.20 de João Tabarra. *Aniki*, 4(1), 236-240.
- Pool, I. (1983). *Technologies of Freedom*. Cambridge: Harvard University Press.
- Quirino, R. (2018). A Narrativa Cinematográfica - Resenha. *NAMID/UFPB*, 2, 191–199. Recuperado de <http://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/tematica>
- Rabottini, A. (2009). (12 de Março de 2021). João Maria Gusmão and Pedro Paiva: Pulling Strings. Recuperado de <http://www.mapmagazine.co.uk/index.cfm?page=984F1E34-BDF5-2379-71075D0184E53D92&articleid=417>
- Ramos, F. (1994). Falácias e Deslumbre face à Imagem Digital. *Imagens*, 3, 28-33.
- Rancière, J. (2017). A historicidade do cinema. *Significação: Revista de Cultura Audiovisual*, 44(48), 245-263.
- Rancière, J. (2011). *O Conceito de Anacronismo e a Verdade do Historiador*. Chapecó, SC: Argos.
- Rascaroli, L. (2008). The Essay Film: Problems, Definitions, Textual Commitments. *Framework*, 49(2), 24-47.

- Richardson, I. (2010). Faces, Interfaces, Screens: Relational Ontologies of Framing, Attention and Distraction. *Transformations Journal*, 18, Recuperado de [www.transformationsjournal.org/journal/issue\\_18/article\\_05.shtml](http://www.transformationsjournal.org/journal/issue_18/article_05.shtml).
- Ricoeur, P. (2010). *Tempo e Narrativa*. São Paulo: WMF Martins Fontes.
- \_\_\_\_\_. (1984). *Time and Narrative I*. Chicago: University of Chicago Press.
- \_\_\_\_\_. (2002). *Arquitectura y Narratividad. Architectonics. Mind, Land & Society*. Barcelona: Ediciones UPC.
- Ricoeur, P. (1984-1988). *Time and Narrative (III)*. Chicago: University of Chicago Press.
- \_\_\_\_\_. (1977). *Da Interpretação: Ensaio sobre Freud*. Rio de Janeiro: Imago.
- Robbins, C. (2002). (21 de Março de 2019). Surface. Recuperado de <https://csmt.uchicago.edu/glossary2004/surface.htm>
- Rockhill, G. (2008). (9 de Outubro de 2018). Le Cinéma N'Est Jamais Né. Recuperado de <http://journals.openedition.org/appareil/130>
- Rodowick, D. N. (2007). *The Virtual Life of Film*. Harvard: Harvard University Press.
- \_\_\_\_\_. (2011). L'Événement Numérique. *Trafic*, 79, 86-94.
- Rodrigues, A. (2002). Duchamp ou o Mundo no Infinito. In *Engenheiro do Tempo Perdido (Entrevistas com Pierre Cabanne)*. Lisboa: Assírio & Alvim.
- Rodrigues, C. (2013). A Literatura entre Derrida e Lacan: dentro/fora das relações de poder. *Viso. Cadernos de Estética Aplicada*, 7(13), 22-38.
- Roman, M. (2012). *On Stage: La Dimension Scénique de L'Image Vidéo*. Blou: Le Gac Press.
- Røssaak, E. (2016). FileLife: Constant, Kurenniemi, and the Question of Living Archives. In I. Blom & T. Lundemo & E. Røssaak, *Memory in Motion: Archives, Technology, and the Social* (pp. 183-210). Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Rosen, P. (2001). *Change Mummified: Cinema, Historicity, Theory*. London, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- \_\_\_\_\_. (Ed.). (1986). *Narrative, Apparatus, Ideology: A Film Theory Reader*. New York: Columbia University Press.
- Rosenbaum, J. (2016). (21 de Abril de 2018). Dez Subcategorias de Reflexão Obscura em 4.56.20. Recuperado de <http://curtas.pt/solar/index.php?menu=765&submenu=833&submenu2=809>
- Rouch, J. (1981). *Jean Rouch, une rétrospective*. Paris: ministère des Affaires étrangères.
- \_\_\_\_\_. (1979). La Caméra et les Hommes. In C. De France (Ed.), *Pour une Anthropologie Visuelle* (pp. 53-71). Paris: Cahiers de l'Homme.
- \_\_\_\_\_. (2003)a. A life on the edge of film and anthropology. Jean Rouch with Lucien Taylor. In S. Feld. (Ed.), *Cine-Ethnography – Jean Rouch* (pp. 129-148). Minneapolis: University of Minneapolis Press.
- \_\_\_\_\_. (2003)b. Jean Rouch with Enrico Fulchignoni: Ciné-Anthropology (Entrevista). In J.

- Rouch & S. Feld (Eds.), *Cine-Ethnography*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- \_\_\_\_\_. (1993). Essai sur les avatars de la personne du possédé, du magicien, du sorcier, du cinéaste et de l'ethnologue. In R. Bastide & G. Dieterlen (Eds.), *La Notion de Personne en Afrique Noire* (pp. 529-543). Paris: L'Harmattan.
- Royoux, J.-C. (2007). Beyond the End of Narrative: Allegories, Constellations, Dispositifs. In M. Fraser (Ed.), *Explorations Narratives / Replaying Narrative* (pp. 300-312). Montréal: Le Mois de la photo à Montréal 2007.
- \_\_\_\_\_. (2008). (9 de Março de 2018). El Momento de Volver a Partir: Después del Cine, el Cine de los Sujetos. Recuperado de <http://www.brumaria.net/erzio/publicacion/1/14.html>
- Russell, C. (2018) *Archiveology: Walter Benjamin and Archival Film Practices*. Durham: Duke University Press.
- \_\_\_\_\_. (2017). (4 de Junho de 2020). *What is Archiveology?* Recuperado de <http://iamhist.net/2017/05/archiveology/>
- \_\_\_\_\_. (1997). Pour un cinéma d'exposition. Retour sur quelques jalons historiques. *OMNIBUS*, 20, 13-15.
- Samain, E. (2011). "As "Mnemosyne(s)" de Aby Warburg: Entre Antropologia, Imagens e Arte". *Revista Poiésis*, 17, 29-51.
- Sánchez-Biosca, V. (2015). Exploración, experiencia y emoción de archivo. *Revista Aniki*, 2(2), 220-223. Recuperado de <http://aim.org.pt/ojs/index.php/revista/article/view/190/pdf>
- Santaella, L. (2005). *Por que as comunicações e as artes estão convergindo?* São Paulo: Paulus.
- Santos, B. S. S. (2002). Para uma sociologia das ausências e uma sociologia das emergências. *Revista Crítica de Ciências Sociais*, 63: 237-280. Recuperado de [http://www.boaventuradesousasantos.pt/media/pdfs/Sociologia\\_das\\_ausencias\\_RCCS63.PDF](http://www.boaventuradesousasantos.pt/media/pdfs/Sociologia_das_ausencias_RCCS63.PDF)
- Santos, D. (2009). (3 de Julho de 2019). João Maria Gusmão e Pedro Paiva. Um rendez-vous primordial: a arte e os fenómenos indiscerníveis. Recuperado de <https://www.revarqa.com/content/1/397/joao-maria-gusmao-pedro-paiva/>
- Santos, M. (2008). (4 de Agosto de 2020). O Paradigma Não-Narrativo – Do Cinema de Atrações à Realidade Virtual. Recuperado de <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2008/resumos/R3-1690-1.pdf>
- Santos, A. (2011). O Ecrã Duplo. A Subjectividade Espacial do Espectador na Imagem em Movimento Instalada. (Tese de doutoramento, Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa).
- Santos, C. (2012). *Perspectiva Linear*. São Paulo: Edição de Autor.
- Savage, K. (2008). Black to White: the Fading Process of Intermediality in the Gallery Space. *Revista de Estudios Culturales de la Universitat Jaume I*, 4, 159-170.



- Sauvage, E. (2004). Les fantasmagories de Robertson: entre “spectacle instructif” et mystification. *Conférences en ligne du Centre canadien d’études allemandes et européennes*, 1(2), 87-101. Recuperado de [http://www.cceae.umontreal.ca/IMG/pdf/CEL\\_0102.pdf](http://www.cceae.umontreal.ca/IMG/pdf/CEL_0102.pdf)
- Schaeffer, P. (1966). *Traité des Objets Musicaux*. Paris: Éditions du Seuil.
- Schafer, M. (1991). *O Ouvido Pensante*. São Paulo: UNESP.
- Searle, A. (2015). (28 de Janeiro de 2021). Mad, Magical and Mesmerising: Gusmão + Paiva’s Labyrith of Silent Films. Recuperado de <https://www.theguardian.com/artanddesign/2015/feb/04/papagaio-mad-magical-mesmerising-gusmao-and-paiva-review>
- Serra, P. (2017). *Kuxa Kanema: O Nascimento do Cinema como Paradoxo*. In F. Lopes & P. Cunha & M. Penafria. (2017). *Cinema em Português. X Jornadas*. Covilhã: LabCom.IFP. Recuperado de [http://labcom.ubi.pt/ficheiros/201803131429-201803\\_xjornadas\\_cinemapt.pdf](http://labcom.ubi.pt/ficheiros/201803131429-201803_xjornadas_cinemapt.pdf)
- Serrão, V. (2017). (25 de Fevereiro de 2019). Ainda a Iconologia de Aby Warburg.: as célebres pinturas de Botticelli. Recuperado de <https://fenix.letras.ulisboa.pt/courses/thart-4-283923108077430/ver-artigo/ainda-a-iconologia-de-aby-warburg-as-celebres-pinturas-de-botticelli>
- Shapiro, M. (2002). *A Unidade da Arte de Picasso*. São Paulo: Cosac & Naify.
- Shaviri, S. (2015). *O Corpo Cinemático*. São Paulo: Paulus.
- Shaw, J. (2012). New-media art and the renewal of the cinematic imaginary. *Technoetic Arts : A Journal of Speculative Research*, 10(2-3), 173-177.
- Silva, L. (2016). Teoria dos Sistemas Sociais e os Meios de Difusão em Niklas Luhmann. *CSOnline – Revista Eletrônica de Ciências Sociais*, 22, 1-159.
- Silva, S. (2015). Do Paradigma do Ver ao do Tocar: o Devir Háptico na Criação Artística Contemporânea. (Tese de doutoramento, Facultad de Bellas Artes San Carlos Universidad Politécnica de Valencia).
- Smith, T. (2006). *The Architecture of Aftermath*. Chicago: University of Chicago Press.
- Sobchak, V. (2004). *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*. Los Angeles, Berkeley: University of California Press.
- \_\_\_\_\_. (2006). ‘Cutting the Quick’: Techne, Physis, and Poiesis and the Attractions of Slow Motion’. In W. Strauven (Ed.), *The Cinema of Attractions Reloaded* (pp. 337-51). Amsterdam: Amsterdam University Press.
- \_\_\_\_\_. (2016)a. From Screen-Scape to Screen-Sphere: A Mediation in Medias Res. In *Screens* (pp. 157-175). Amsterdam: Amsterdam University Press.
- \_\_\_\_\_. (2016)b. The Scene of the Screen: Envisioning Photographic, Cinematic, and Electronic “Presence”. In S. Denson & J. Leyda (Eds.), *Post-Cinema. Theorizing 21st-Century Film* (pp. 88-128). Falmer: REFRAME Books.

\_\_\_\_\_. (1991). Toward a Phenomenology of Nonfiction Film Experience. In M. Renov & J. Gaines (Ed.), *Collecting Visible Evidence* (pp. 241-254). Minneapolis: University of Minnesota Press, 1999.

Soderman, Braxton. 2007. "The Index and the Algorithm". *Differences*, 18: 153–86.

Sontag, S. (1977). *On Photography*. New York: Farrar, Straus and Giroux.

\_\_\_\_\_. (2015). *Ensaio sobre Fotografia*. Lisboa: Quetzal.

Soranz, G. (2014). O Instituto Nacional de Cinema e Outras Experiências Audiovisuais em Moçambique no seu Período Pós-colonial. *Contemporanea – Comunicação e Cultura*. 1(12), 147-164.

Spielmann, Y. (2001). Intermedia in Electronic Images. *Leonardo*, 34(1), 55-61.

Steyerl, H. (2009). (21 de Janeiro de 2021). Is a Museum a Factory? Recuperado de <https://www.e-flux.com/journal/07/61390/is-a-museum-a-factory/>

\_\_\_\_\_. (2011). (21 de Janeiro de 2021). In Free Fall: A Thought Experiment on Vertical Perspective. Recuperado de <http://www.e-flux.com/journal/in-free-fall-a-thought-experiment-on-vertical-perspective/>

\_\_\_\_\_. (2009). (23 de Janeiro de 2021). In Defense of the Poor Image. Recuperado de <https://www.e-flux.com/journal/07/61390/is-a-museum-a-factory/>

Steyerl, H. & Lind, M. (Ed.) (2006). *The Greenroom – Reconsidering the Documentary and Contemporary Art*. Berlin: Sternberg Press.

Stiegler, B. & Derrida, J. (2002). *Echographies of Television: Filmed Interviews*. Malden: Blackwell.

Stiegler, B. (2015). *Cultural Techniques: Grids, Filters, Doors, and Other*. New York: Fordham University Press.

\_\_\_\_\_. (2004). *De la misère symbolique - 1. L'époque hyperindustrielle*. Paris: Éditions Galilée.

\_\_\_\_\_. (1986). *Margins of Philosophy*. Chicago: University of Chicago Press.

Stocchi, F. (2008). (5 de Julho de 2019). *New Memories*. Recuperado de <http://danielbarroca.net/new-memories/>

Stoichita, V. (2019). *A Instauração do Quadro. Metapintura nos Inícios dos Tempos Modernos*. Lisboa: KKYM.

Strauven, W. (2013). Media Archaeology: Where Film History, Media Art, and New Media (Can) Meet. In J. Noordegraaf & C. Saba & B. Le Maître & V. Hediger (Eds.), *Preserving and Exhibiting Media Art. Challenges and Perspectives* (pp. 59-79). Amsterdam: Amsterdam University Press.

- \_\_\_\_\_. (2006). Introduction to an Attractive Concept. In W. Strauven (Ed.), *The Cinema of Attractions Reloaded* (pp. 11-27). Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Straw, W. (2000). Exhausted Commodities: The Material Culture of Music. *Canadian Journal of Communication*, 25(1), 147-171.
- Sudenburg, E. (2000). *Space Site Intervention – Situating Installation Art*. Minnesota: Minnesota University Press.
- Sutil, N. & Melo, S. (2016). Exposed to Time: Cross-histories of Human Motion Visualization from Chrono- to Dynamophotography. In D. Rosenberg (Ed.), *The Oxford Handbook of Screendance Studies* (pp. 143-165). Oxford, New York: Oxford University Press.
- Sutton, D. (2007). Real Photography. In D. Sutton, S. Brind & R. McKenzie (Eds.), *The State of the Real: Aesthetics in the Digital Age* (pp. 162-171). London: I.B. Tauris & Co. Ltd.
- Symonds, A. (2014). (5 de Dezembro de 2018). Gusmão and Paiva's Slow Revolution. Recuperado de <https://www.interviewmagazine.com/art/gusmao-paiva-papagaio>
- Telles, M. (2016). (17 de Abril de 2020). Medium/Forma nas Teorias Alemãs das Mídias: um exercício em “arqueologia epistémica”. Recuperado de <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2016/resumos/R11-0828-1.pdf>
- Teixeira, C. V. (2017). (29 de Abril de 2019). Sana na N'Hada apresenta arquivo precioso da Guiné-Bissau na Berlinale. Recuperado de <https://www.dw.com/pt-002/sana-na-nhada-apresenta-arquivo-precioso-da-guiné-bissau-na-berlinale/a-37574685>
- Theophanidis, P. & Thibault, G. (2016). Media Hysteresis: Persistence Through Change. *Alphaville: Journal of Film and Screen Media*, 12, 8-23.
- Thonon, J. (2008). (28 de Outubro de 2020). Les intermittences du corps filmique: Pathologies et blessures de l'image dans la pratique contemporaine du found footage. Recuperado de <https://orbi.uliege.be/bitstream/2268/88946/1/Impermanences.pdf>
- Tinari, A. (2017). (19 de Maio de 2018). *A Revolutionary Impulse: The Rise of the Russian Avant-Garde*. Recuperado de <https://thesejournal.org/revolutionary-impulse-rise-russian-avant-garde/>
- Trachtenberg, A. (Ed.). (2013). *Ensaio sobre Fotografia de Niépce a Krauss*. Lisboa: Orfeu Negro.
- Trahair L. (2013). (28 de Abril de 2019). Serious Film: Cavell, Automatism and Michael Haneke's Caché. Recuperado de <http://www.screeningthepast.com/>
- Treleani, M. (2014). Bientôt, la fin de l'écran. *Revue INA Global*, 1, 64-70.
- Trifonova, T. (2011). *The Twilight of the Index. Cinema: Journal of Philosophy and the Moving Image*, 2, 61-89.
- Urbain, J.-D. (1997). Morte. In R. Romano (Ed.), *Enciclopédia Einaudi. Vida/Morte. Tradições – Gerações* (pp. 381-417). Lisboa: Imprensa Nacional – Casa da Moeda.

- Urbano, J. & Gusmão, J. M. (2007). Desaparecimento, falha e êxodo - Entrevista a João Tabarra. *Revista NADA*, 9, 61-79.
- Uroskie, A. (2014). *Between the Black Box and the White Cube: Expanded Cinema and Postwar Art*. Chicago: The University of Chicago Press.
- U. Felten & N. Bazgan & K. Mlynek-Theil & K. Kuchler (Eds.). *Intermedialité et Révolution des Medias*. Frankfurt: Peter Lang Edition.
- Usai, P. C. & Horwath, A. & Loebenstein, M. (2008). *Film Curatorship: Archives, Museums, and the Digital Marketplace*. Wien: Austrian Film Museum.
- Usai, P. C. (2006). A Charter of Curatorial Values. *NFSA Journal*. 1(1), 1-10.
- \_\_\_\_\_. (2001). *The Death of Cinema. History, Cultural Memory and the Digital Dark Age*. London: BFI Publishing.
- Valéry, P. (1939). *Discours du Centenaire de la Photographie*. Paris: Bulletin de la SFPC.
- \_\_\_\_\_. (2001). (3 de Novembro de 2020). Discours du Centenaire de la Photographie. Recuperado de <https://journals.openedition.org/etudesphotographiques/265?gathStatIcon=true&lang=en>
- Vancheri, L. (2009). *Cinemas Contemporains: du film à l'installation*. Lyon: Aléas Editeur.
- VanDerBeek, S. (1966). "Culture: Intercom" and Expanded Cinema: A Proposal and Manifesto. *Film Culture*, 40: 15-18.
- Van Gelder, H. & Westgeest, H. (2009). Photography and painting in multi-mediating pictures. *Visual Studies*, 24, 122-131.
- Vaz da Costa, M. H. (2011). A Cena Espetacular: Cinema e Arquitetura Urbana na Contemporaneidade. *ArtCultura*, 23, 155-165.
- Venturi, R. (2017). L'Ecran sensible au-delà du Cinéma. *Critique d'art*, 48, 1-6. Recuperado de <http://journals.openedition.org/critiquedart/25607>
- Verhoeff, N. (2012). Reflexivity and Deixis. In A. Gaudreault & N. Dulac & S. Hidalgo (Eds.), *A Companion to Early Cinema* (pp. 568-85). Oxford: Wiley-Blackwell.
- Virilio, P. (2000). *Cibermundo: A Política do Pior*. Lisboa: Teorema.
- \_\_\_\_\_. (2000). *A Velocidade de Libertação*. Lisboa: Relógio D'Água.
- Vohoang, F. (2011). *Le 19e Siècle et La Fantasmagorie du Cinéma: Image Spectacle, Tems Hanté et Vampire Cinématographique*. (Tese de doutoramento, Université du Québec à Montréal). Recuperado de <https://archipel.uqam.ca/4243/1/M12155.pdf>
- Wachtel, E. (1993). The First Picture Show: Cinematic Aspects of Cave Art. *Leonardo*, 26, 135-140.
- Wall. A. (1998). *On the edges of words and pictures*. São Paulo: ECA!USP.

- Wall-Romana, C. (2012). Epstein's Photogénie as Corporeal Vision: Inner Sensation, Queer Embodiment, and Ethics. In Keller, S. & Paul, J. (Eds.), *Jean Epstein: Critical Essays and New Translations* (pp. 51-72). Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Walley, J. (2003). The Material of Film and the Idea of Cinema: Contrasting Practices in Sixties and Seventies Avant-Garde Film. *October*, 103, 15-30.
- Wandschneider, M. (2004). (6 de Abril de 2017). Slowmotion. Recuperado de [https://www.porta33.com/exposicoes/content\\_exposicoes/slowmotion/slowmotion\\_alexandre\\_estrela\\_pag\\_3.html](https://www.porta33.com/exposicoes/content_exposicoes/slowmotion/slowmotion_alexandre_estrela_pag_3.html)
- Wasson, H. (2007). The Networked Screen: Moving Images, Materiality, and the Aesthetics of Size. In *Fluid Screens, Expanded Cinema* (pp. 74-95). Toronto: University of Toronto Press.
- Weibel, P. (2003). Preface, In J. Shaw & P. Weibel (Eds.), *Future Cinema. The Cinematic Imaginary After Film* (pp. 16-18). Cambridge/London: MIT Press.
- Wiebe, J. (2019). *Archiveology: Walter Benjamin and Archival Film Practices* by Catherine Russell (review). *Film & History: An Interdisciplinary Journal*, 49(2), 10-12.
- Williams, R. (1977). *Marxism and Literature*. Oxford: Oxford University Press.
- Witt, M. (2013). *Jean-Luc Godard, Cinema Historian*. Indianapolis: Indiana University Press.
- Wollen, P. (2008). Fire and Ice. In Company, D. (Ed.), *The Cinematic* (pp. 108-110). London: Whitechapel, The MIT Press.
- Wölfflin, H. (2000). *Conceitos Fundamentais da História da Arte*. São Paulo: Martins Fontes.
- Wurth, K. B. (2006). Multimediality, Intermediality, and Medially Complex Digital Poetry. *RiLUnE*, 5, 1-18.
- Xavier, I. (Ed.). (1993). *A Experiência do Cinema*. Rio de Janeiro: Embrafilme/Graal.
- \_\_\_\_\_. (1984). *O Discurso Cinematográfico: a Opacidade e a Transparência*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- Yavuz, E. (2007). Le Filmique à l'Épreuve de la Fixité. La Photographie Séquentielle dans les Années 60 e 70. *Cinémaction*, 122, 145-152.
- Youngblood, G. (1970). *Expanded Cinema*. New York: P.Dutton&Co
- Zabunyan, D. (2012). (4 de Abril de 2019). "Du Cinéma au Cinéma Exposé: Un Détour par la Télévision". Recuperado de <http://www.debordements.fr/Du-cinema-au-cinema-expose-un-detour-par-la-television>
- Zielinski, S. (2006). (16 de Maio de 2020). "Deep Time of the Media: Toward and Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means". Recuperado de [https://labyrinthine.fandom.com/wiki/Deep\\_Time\\_of\\_Media](https://labyrinthine.fandom.com/wiki/Deep_Time_of_Media)

