

Philippe Dubois

**Cinema,
vídeo,
Godard**

tradução

Mateus Araújo Silva

COSACNAIFY



A Jorge, Ismail e Mateus

9	AGRADECIMENTOS
11	APRESENTAÇÃO Arlindo Machado
21	INTRODUÇÃO
VÍDEO E TEORIA DAS IMAGENS	
31	Máquinas de imagens: uma questão de linha geral
69	Por uma estética da imagem de vídeo
97	O “estado-vídeo”: uma forma que pensa
VÍDEO E CINEMA	
119	Dos anos 70 aos anos 80: as experiências em vídeo dos grandes cineastas
137	A paixão, a dor e a graça: notas sobre o cinema e o vídeo dos anos 1977-1987
177	Vídeo e cinema: interferências, transformações, incorporações
JEAN-LUC GODARD	
251	Jean-Luc Godard: cinema e pintura, ida e volta
259	Jean-Luc Godard e a parte maldita da escrita
289	Os ensaios em vídeo de Jean-Luc Godard: o vídeo pensa o que o cinema cria
313	NOTA BIBLIOGRÁFICA DOS ENSAIOS
315	RELAÇÃO DE FILMES E DE VÍDEOS DE JEAN-LUC GODARD
317	ÍNDICE DE FILMES, VÍDEOS, CINEASTAS E VIDEASTAS

Agradecimentos

Agradeço inicialmente aos diversos colaboradores, editores e responsáveis por instituições, revistas, catálogos ou volumes coletivos que me haviam proporcionado a publicação original destes textos (ver as referências precisas no final da introdução) e me autorizaram agora republicá-los neste livro: Mary Lea Bandy, Nova York; Raymond Bellour, Paris; Colette Dubois, Bruxelas; Anne-Marie Duguet, Paris; Brunela Eruli, Florença; Georges Heck, Estrasburgo; Patrick Javault, Estrasburgo; Gérard Leblanc, Paris; Marc Emmanuel Mélon, Liège; Louise Poissant, Montreal; Bruno Racine, Montreal; Valentina Valentini, Roma; Christine van Asche, Paris.

Também agradeço especialmente a Jorge La Ferla, de Buenos Aires, que primeiro organizou a publicação, em espanhol, de uma coletânea — *Video, Cine, Godard*¹ — em que foram publicados seis dos nove ensaios agora reunidos para o leitor brasileiro.

Enfim, em relação à edição brasileira, gostaria de exprimir toda a minha gratidão: pelo apoio e pela amizade indefectíveis, a Ismail Xavier; pelo rigor e pela atenção, a Mateus Araújo Silva, tradutor como raramente se encontra; pela iconografia cuidadosa e inteligente, a Cyril Beghin, com quem sempre pude contar.

1 Buenos Aires: Libros del Rojas/Universidad de Buenos Aires, 2001.

Apresentação

Arlindo Machado

O leitor brasileiro — ou, por extensão, o de língua portuguesa — está sendo duplamente privilegiado com a edição deste livro. Em primeiro lugar, não há um volume como este em nenhum outro lugar e mesmo o leitor francês, se quiser ter acesso a estes textos, vai ter buscá-los em revistas ou coletâneas esparsas, de difícil acesso. Há, na verdade, uma edição anterior (*Video, Cine, Godard*), publicada em Buenos Aires por Libros de Rojas, numa importante coleção dirigida por Jorge La Ferla, mas de abrangência menor do que esta antologia (a edição brasileira acrescenta à edição argentina os capítulos “O ‘estado-vídeo’: uma forma que pensa”, “A paixão, a dor e a graça: notas sobre o cinema e o vídeo dos anos 1977-1987” e “Jean-Luc Godard e a parte maldita da escrita”). Além disso, este é um dos raros livros publicados no Brasil — pelo menos em sua extensão e densidade — dedicados ao tema das imagens “híbridadas” ou pós-cinematográficas (eletrônicas, digitais), bem como ao momento de transformações profundas (tecnológicas, estéticas, ontológicas) vividas pelo cinema e do seu enfrentamento dos novos meios (vídeo, televisão, meios digitais). Philippe Dubois é mesmo um dos poucos pensadores — poderíamos lembrar também de Raymond Bellour, Jean-Paul Fargier e Anne-Marie Duguet no contexto francês, Sandra Lischi na Itália, Peter Weibel na Alemanha e Jorge La Ferla na Argentina — que vêm desenvolvendo uma reflexão concen-

trada sobre as atuais mutações do cinema, a perda de sua hegemonia sobre a criação audiovisual, a emergência ruidosa do vídeo, o desafio imposto pela televisão e o panorama impreciso que tudo isso projeta num futuro próximo.

Por se tratar de uma antologia de textos publicados em contextos diversos, o volume prescinde de maior coesão interna, além de pecar por algumas repetições de argumentos e de exemplos aqui ou ali. Mas tudo isso é longinquamente compensado pela profundidade da discussão proposta. De um lado, Dubois se pergunta todo o tempo como podem ainda a experiência estética de cem anos de cinema e toda a fortuna crítica acumulada a seu respeito serem resgatadas numa época de generalização de um audiovisual raso, programado, impulsionado por uma lógica de mercado e legitimado pelo discurso jornalístico rasteiro que costuma acompanhá-lo. Sem ressentimentos ou posições fechadas com relação aos novos meios, o autor não abre mão entretanto da necessidade de afirmar o cinema como uma espécie de referência fundante para todo o audiovisual, sem a consideração da qual o discurso sobre as imagens e os sons contemporâneos afrouxa e perde a densidade que levou tanto tempo para sedimentar. De outro lado, o autor submete também a experiência do vídeo a uma reflexão das mais agudas, encarando-a como um momento intermediário, um intervalo de passagem entre o cinema e o computador, o que lhe dá uma posição estratégica não apenas na reconsideração do papel atual do cinema, como também na projeção do futuro (digital) do audiovisual.

Os capítulos “Por uma estética da imagem de vídeo” e “O ‘estado-vídeo’: uma forma que pensa” desta antologia são dois textos dos mais importantes já escritos sobre estética e linguagem do vídeo. Dubois observa de início que, após um breve interregno em que se buscou uma “identidade” ou uma “especificidade” para o vídeo, logo seus praticantes e críticos se deram conta de que esse não era o caminho mais adequado. Talvez por influência das formas padronizadas de exibição cinematográfica e televisual, a obra videográfica foi, nos seus primórdios, encarada como um trabalho singular, que se podia ver na tela de um monitor, seja no ambiente doméstico ou na sala pública. Mas logo ficou claro que, ao contrário de outras formas expressivas, o vídeo apresenta-se quase sempre de forma múltipla, variável, instável, complexa, ocor-

rendo numa variedade infinita de manifestações. Ele pode estar presente em esculturas, instalações multimídia, ambientes, performances, intervenções urbanas, até mesmo em peças de teatro, salas de concerto, *shows* musicais e *raves*. As obras eletrônicas podem existir ainda associadas a outras modalidades artísticas, a outros meios, a outros materiais, a outras formas de espetáculo. Muitas das experiências videográficas são mesmo fundamentalmente efêmeras, no sentido de que acontecem ao vivo apenas num tempo e lugar específicos e não podem ser resgatadas a não ser sob a forma de documentação (quando existente). Como consequência dessa dissolução do vídeo em todos os ambientes, os profissionais que o praticam, bem como os públicos para os quais ele se dirige, foram se tornando cada vez mais heterogêneos, sem qualquer referência padronizada, perfazendo hábitos culturais em expansão, circuitos de exibição efêmeros e experimentais, que resultam em verdadeiros quebra-cabeças para os fanáticos da especificidade.

Phillipe Dubois se dá conta então de que o vídeo nasce e se desenvolve numa dupla direção. De um lado, chamamos de vídeo um conjunto de obras semelhantes às do cinema e da televisão, roteirizadas, gravadas com câmeras, posteriormente editadas e que, ao final do processo, são dadas a ver ao espectador numa tela grande ou pequena. Mas, de outro, vídeo pode ser também um dispositivo: um evento, uma instalação, uma complexa cenografia de telas, objetos e carpintaria, que implicam o espectador em relações ao mesmo tempo perceptivas, físicas e ativas, abrangendo portanto muito mais do que aquilo que as telas mostram. Algumas instalações de vídeo já não têm nenhuma imagem prévia (pré-gravada), nenhuma fita magnética com uma “obra” registrada, nenhum videocassete para “rodá-la”: há nelas apenas um circuito fechado, em que o espectador, ao deixar-se incorporar ao dispositivo, vê a sua própria imagem desdobrar-se no espaço perceptivo. Em decorrência disso, Dubois sugere pensar o vídeo como um *estado* e não como um produto, ou seja, como uma imagem que não pode ser desvinculada do dispositivo para o qual foi concebida. Mais que isso: algumas obras fundantes — como *Global Groove*¹ (1973), de Nam June Paik — malgrado sejam *single channel videos* na

1 Nesta edição, os títulos de vídeos e de filmes foram mantidos sempre que possível na →

sua forma de apresentação, são consideradas “instalações” por Dubois, uma vez que funcionam “além da imagem”, invocando também a multiplicidade, a velocidade, o espaço-tempo saturado, móvel e flutuante, além de se impor como uma presença, um estado, mais que como um objeto de contemplação.

A imagem-cinema, pelo menos a partir da famosa abordagem de André Bazin, afirma-se sobretudo pelo papel que nele desempenha a profundidade de campo, ou seja, a escala de planos que vai da frente (*foreground*) ao fundo (*background*) e que permite compor graus variados de densidade dramática. Para que funcione bem, a profundidade de campo impõe a hegemonia da perspectiva monocular, a isotopia (homogeneidade estrutural do espaço), a teleologia do ponto de fuga, a referencialidade absoluta do olho do Sujeito, “instaurador e termo de todo o dispositivo”. O vídeo, pelo contrário, praticamente não tem profundidade, primeiro porque sua resolução é baixa e os detalhes da imagem vão se dissolvendo à medida que se deslocam em direção ao fundo; segundo porque raramente há em seu(s) quadro(s) apenas uma imagem, sendo mais comum ocorrer um encavalamento de imagens, sobrepostas ou incrustadas umas nas outras. Ao contrário do cinema, o vídeo é o lugar da fragmentação, da edição, do descentramento, do desequilíbrio, da politopia (heterogeneidade estrutural do espaço), da velocidade, da dissolução do Sujeito, da abstração (não-figurativismo). Nesse sentido, Dubois propõe opor à noção cinematográfica de profundidade de campo a noção mais videográfica de *espessura da imagem*. A profundidade sugerida pelo vídeo é, por assim dizer, uma profundidade de superfícies, fundada na estratificação da imagem em camadas, engendrando portanto um efeito de relevo que só pode existir *na* imagem, não no mundo designado por ela. É um efeito construído pela tecnologia, que desloca a “impressão de realidade” do cinema e a substitui por uma vertigem: a imagem em si oferecida como experiência.

Outra característica da imagem-vídeo é a assimilação da montagem à própria imagem, efeito que já havia sido referido nos anos 40 pelo cineasta Serguei Eisenstein como “montagem vertical”, ou “montagem polifônica”, ou ainda

“montagem dentro do quadro”. No vídeo, monta-se (na verdade, edita-se) muito mais do que no cinema. Em vez de poucos e longos planos-seqüência, como no cinema, o vídeo prefere multiplicar uma grande quantidade de fragmentos fechados e curtos. Mas, em lugar de obedecer a uma seqüência linear de planos, as imagens videográficas são “coladas” umas sobre as outras (sobreimpressão), ou umas ao lado das outras (efeito-janela), ou ainda umas dentro das outras (incrustação) e sempre *dentro do mesmo quadro*. Uma imagem pode terminar e ser substituída por outra, mas outra imagem presente no mesmo espaço do quadro pode continuar sem cortes. Dessa maneira, fica impossível saber quando termina um plano e começa outro, pois a própria noção de *plano*, fundante no cinema, entra em colapso quando transportada para o quadro videográfico. Dubois afirma

A noção de plano que fornecera ao cinema seu fundamento, perde toda pertinência e a problemática da montagem muda completamente de figura. O vídeo instaura novas modalidades de funcionamento do sistema das imagens. Com ele, estamos diante de uma nova linguagem, de uma nova estética.

Como conseqüência dessa profunda alteração da instituição do plano cinematográfico, o vídeo tende a relativizar a importância do espaço off (o espaço fora do quadro). A relação desse espaço com o espaço in (a imagem, o espaço visível) é tão essencial no cinema quanto a relação do sujeito com o verbo e o complemento na linguagem verbal. Enquanto no cinema uma estrutura como a do campo/contracampo é construída fazendo intercambiar os espaços in e off de cada plano, em vídeo os dois espaços podem ser visualizados simultaneamente, em janelas separadas mas dentro do mesmo quadro. Em vídeo, tudo já está ali, na imagem (ou no som): nunca há necessidade de referência a um espaço off, pois se algum outro espaço precisa ser invocado, ele é imediatamente acrescentado ao quadro. Os personagens não entram em campo ou saem de campo, como no cinema, mas aparecem de repente no lugar onde devem contracenar, invocados por uma incrustação ou pela abertura de uma janela. O modelo abstrato dessa lógica visual é, segundo Dubois, a lógica matemática dos fractais, em que qualquer parte da imagem já contém

→ língua original, exceto aqueles que foram traduzidos quando exibidos no Brasil. Também informou-se a data de realização na primeira menção à obra. [N.E.]

todas as imagens a ela relacionadas e, portanto, não há mais “dentro” nem “fora”, tudo já está contido nessa “espessura da imagem”.

Como então pensar o vídeo com relação ao cinema? Dubois propõe uma possibilidade de resposta: o vídeo poderia ser encarado já não mais como uma maneira de registrar e narrar, mas como um pensamento, um modo de pensar. Dentro do recorte operado pelos textos aqui compilados e levando em consideração os realizadores privilegiados na análise, o objeto desse pensamento poderia ser o próprio cinema: “o vídeo como lugar de um metadiscurso sobre o cinema”. O recorte efetuado por Dubois é amplo e inclui uma variedade imensa de obras e realizadores, mas o leitor perceberá logo que a ênfase maior recai sobre a obra de Jean-Luc Godard. Essa ênfase é tão recorrente que, apesar de apenas os três últimos capítulos se referirem, no próprio título, ao cinevideasta franco-suíço, na verdade pode-se considerar este livro como uma coletânea de textos sobre Godard, antes de qualquer outra coisa. Mas não sobre toda a obra de Godard. Embora os textos remetam a obras de todos os períodos desse realizador, a reflexão se concentra mais no período posterior à experiência radical de Godard com o grupo Dziga Vertov (1968-1972), quando ele começa a ensaiar suas primeiras tentativas com o vídeo, inicialmente em algumas obras de reflexão que Dubois define como “filmes-ensaios”: *Ici et ailleurs* (1974), *Numéro deux* (1975) e *Comment ça va* (1976); depois nas duas séries televisuais dirigidas em associação com Anne-Marie Miéville: *Six fois deux/Sur et sous la communication* (1976) e *France/tour/détour/deux/enfants* (1977-1978); finalmente, no retorno de Godard ao cinema — mas já transformado com a experiência do vídeo e da televisão — no período que se inicia com *Salve-se quem puder (a vida)* (1979).

Aqui reside talvez a parte mais avançada da reflexão de Dubois: a idéia de um ensaio audiovisual (o “filme-ensaio”, os “ensaios em vídeo” etc). Curiosamente, nos últimos anos tem havido um interesse crescente em pensar não apenas o vídeo, mas também o próprio cinema, sob esse prisma. Jacques Aumont, por exemplo, escreveu um livro notável a esse respeito, intitulado *À quoi pensent les films*,² onde defende a idéia de que o cinema é uma forma de

pensamento: ele nos fala a respeito de idéias, emoções e afetos através de um discurso de imagens e sons tão denso quanto o discurso das palavras. Gilles Deleuze, em seu livro póstumo *L'île déserte et autres textes*,³ afirma que alguns cineastas, sobretudo Godard, introduziram o pensamento no cinema, ou seja, eles fizeram o cinema pensar com a mesma eloqüência com que, em outros tempos, os filósofos o fizeram utilizando a escrita verbal. Segundo Theodor Adorno (em *Notes sur la littérature*⁴), denominamos *ensaio* certa modalidade de discurso científico ou filosófico, geralmente apresentado em forma escrita, que carrega atributos amiúde considerados “literários”, como a subjetividade do enfoque (explicitação do sujeito que fala), a eloqüência da linguagem (preocupação com a expressividade do texto) e a liberdade do pensamento (concepção de escritura como criação, em vez de simples comunicação de idéias). O ensaio distingue-se, portanto, do mero relato científico ou da comunicação acadêmica, em que a linguagem é utilizada no seu aspecto apenas instrumental, e também do tratado, que visa a uma sistematização integral de um campo de conhecimento e uma certa “axiomatização” da linguagem. Toda reflexão sobre o ensaio, entretanto, sempre pensou essa “forma” como essencialmente “verbal”, isto é, baseada no manejo da linguagem escrita. O que está ocorrendo agora é o surgimento de uma discussão sobre a possibilidade de *ensaios não escritos*, ensaios em forma de enunciados audiovisuais: aí entra a intervenção de Dubois.

Essa discussão surge, na verdade, no interior do pensamento marxista, mais exatamente na Rússia soviética dos anos 20, quando alguns cineastas engajados na construção do socialismo vislumbraram no cinema mudo a possibilidade de promover um salto para uma outra modalidade discursiva, fundada já não mais na palavra, mas numa sintaxe de imagens, nesse processo de associações mentais que recebe, nos meios audiovisuais, o nome de *montagem* ou *edição*. O mais eloqüente desses cineastas, Serguei Eisenstein, formulou, no final dos anos 20, a sua teoria do *cinema conceitual*, cujos princípios ele foi buscar no modelo de escrita das línguas orientais. Mas se Eisenstein formulou

2 Paris: Séguier, 1996.

3 Paris: Minuit, 2002.

4 Paris: Flammarion, 1984.

as bases desse cinema, quem de fato o realizou na Rússia revolucionária foi o seu colega Dziga Vertov, que conseguiu assumir com maior radicalidade a proposta de um cinema inteiramente fundado em associações “intelectuais” e sem necessidade do apoio de uma fábula. Jacques Aumont, na obra anteriormente citada, propõe que pensemos *Tchelovek s Kinoapparatom* (O homem da câmera, de 1929) de Vertov como o lugar onde o cinema se funda como teoria, baseando-se numa afirmação do próprio cineasta (em *Articles, Journaux, Projets*:⁵ “Esse filme é não apenas uma realização prática, mas também uma manifestação teórica na tela”. Denso, amplo, polissêmico, o filme de Vertov subverte tanto a visão novelística do cinema como ficção, como a visão ingênua do cinema como registro documental. O cinema torna-se, a partir dele, uma nova forma de “escritura”, isto é, de interpretação do mundo e de ampla difusão dessa “leitura”, a partir de um aparato tecnológico e retórico reapropriado numa perspectiva radicalmente diferente daquela que o originou.

É com Jean-Luc Godard, entretanto, que o cinema-ensaio chega a sua expressão máxima. Como classificar, por exemplo, um filme como *Duas ou três coisas que eu sei dela*, de 1966? Não é uma ficção, pois não há enredo, nem forma dramática, nem personagens que sustentem um *plot* narrativo, fixando-se a maior parte do tempo sobre as imagens da cidade de Paris, com seus edifícios em construção, seus conjuntos habitacionais e seus habitantes despersonalizados. Também não é um documentário sobre Paris, porque há cenas com atores e textos decorados, há *mise-en-scène*, cenas tomadas em estúdio e um grande número de imagens gráficas arrancadas de revistas ou de embalagens de produtos de consumo. Trata-se aqui, assumidamente, de um filme-ensaio, onde o tema de reflexão é o mundo urbano sob a égide do consumo e do capitalismo, tomando como base a maneira como se dispõe e se organiza a cidade de Paris. Como já disse o próprio Godard (em *Jean-Luc Godard par Jean-Luc Godard*⁶) a propósito desse filme, “se eu refletir um pouco, uma obra desse gênero é quase como se eu tentasse escrever um ensaio antropológico em forma de romance e para fazê-lo não tivesse à minha disposição senão notas

musicais”. O mais notável nesse filme é a maneira como Godard passa do figurativo ao abstrato, ou do visível ao invisível, trabalhando apenas com o recorte operado pelo quadro da câmera. Em um café de Paris, um cidadão anônimo coloca açúcar no seu café e mexe com a colherinha. De repente, surge um primeiríssimo plano da xícara, o café se transforma numa galáxia infinita, com as bolhas explodindo e o líquido negro girando em espirais, como numa tela de Kline ou Pollock. Mais à frente, uma mulher, em seu leito, fuma um cigarro antes de dormir, mas um primeiríssimo plano transfigura completamente o fumo ardente do cigarro, transformando-o numa mandala iridescente. Essas imagens “abstratas” (na verdade concretas, mas impossíveis de serem reconhecidas e interpretadas como tais) servem de fundo à voz da reflexão de Godard, enquanto ele indaga sobre o que se passa com as cidades modernas e as suas criaturas enclausuradas. Mas não é a voz de um narrador convencional, como aquela que se ouve em alguns documentários tradicionais: é uma voz sussurrada, improvisada em tom baixíssimo, como que falando para dentro, uma imagem sonora admirável da linguagem interior: o pensamento.

Dubois propõe que reflitamos sobre uma cena magistral, que mostra o dispositivo cenográfico montado por Godard em *Scénario du film Passion* (1982): o próprio cinevideasta aparece à mesa de edição, sozinho, cercado pelas máquinas e diante da tela inicialmente em branco. Logo, as imagens “virão pouco a pouco se inscrever, lentamente, em ondas, como se emergissem do fundo do pensamento em ação, sobrepostas ao seu próprio corpo de sombra que habita o laboratório.” A cenografia de *Scénario* é uma reinterpretação contemporânea do escritório do filósofo. O pensador de agora já não se senta mais à sua escrivaninha, diante de seus livros, para dar forma a seu pensamento, mas constrói as suas idéias manejando instrumentos novos — a câmera, a ilha de edição, o computador —, invocando ainda outros suportes de pensamento: sua coleção de fotos, filmes, vídeos, discos — sua midioteca, enfim. Essa espécie de “cena inaugural” do pensamento audiovisual contemporâneo reaparece novamente em *História(s) do cinema* (1989), espécie de vídeo pessoal, como um livro de memórias, em que Godard, trabalhando sozinho em seu estúdio em Rolle, na Suíça, revolve todas as suas idéias, seus croquis, seus projetos, suas anotações para um curso de cinema em Montreal, os recortes de material

5 Paris: UGE, 1972.

6 Paris: Belfond, 1968.

impresso, os livros, as revistas, as fotos, os vídeos, os cadernos de recordações, todo o material iconográfico e sonoro que ele foi colecionando durante a vida. Na mesa de edição, Godard associa lembranças, amarra idéias, enfrenta suas obsessões, combina, dissocia, recombina materiais audiovisuais, na tentativa de fazer um balanço de sua paixão e de seu ódio pelo cinema. Nada que se possa resgatar ou entender verbalmente: é uma radical investida em direção a um pensamento audiovisual pleno, construído com imagens, sons e palavras que se combinam numa unidade indecomponível.

Godard — assim Dubois finaliza seu livro — nos ensinou a *pensar em imagens* (e não mais em linguagem verbal): as sobreimpressões, as incrustações, as “janelas” (que começam a aparecer em *Six fois deux*) são instrumentos com os quais ele busca ligações ou relações entre personagens, coisas e ações. Em *France/tour/détour* começa a aparecer na obra de Godard um elemento novo, que, segundo Dubois, “marca a passagem a uma outra forma de escrita”: as mudanças de velocidade de exibição das imagens, as câmeras lentas sincopadas e o congelamento dos movimentos das crianças, que parecem apontar para uma atitude analítica, uma vontade de fazer as coisas irem mais devagar para que os seus processos constitutivos possam ser melhor apreciados e compreendidos.

Como se agora ele [Godard] visse realmente pela primeira vez esta imagem que filmara antes. Como se ela fosse uma imagem virgem, inédita, cujas potencialidades ele descobre ao observá-la se desfazendo e se refazendo. (...) Elas [as câmeras lentas] ensinaram Godard a olhar o mundo (e as imagens) com olhos novos, purificados de todas as escórias.

Também aqui há um eco dos métodos criativos de Eisenstein e Vertov, que operavam basicamente com a montagem, mas já adicionando fusões, janelas múltiplas, alterações de velocidade de captação, congelamento de imagens etc. Lá como aqui, ontem como hoje, algo parece se insinuar na história do audiovisual e poderia ser sumariamente interpretado como uma ânsia de passar do visível ao invisível, do concreto ao abstrato, da mostração à demonstração, com os novos instrumentos que o pensamento criou para melhor pensar.

Introdução

O leitor encontrará aqui, organizada em três partes, uma seleção longamente amadurecida de nove dos meus ensaios. Apesar de escritos separadamente (no tempo e no espaço), eles se articulam agora neste conjunto e nesta ordenação tripartite para formar o que me parece um verdadeiro livro, isto é, a instauração coerente, contínua e progressiva de um pensamento que se desenvolveu ao longo dos anos,¹ em torno de uma questão central: a questão do vídeo, de sua natureza de imagem e de seu lugar no mundo das produções visuais, particularmente em sua relação com o cinema.

Efetivamente, é bem de uma questão que se trata. De modo algum de uma resposta. Há quase trinta anos me interesse pelo “vídeo”, em todas as suas formas. Pude segui-lo de perto com toda a liberdade e acompanhá-lo, sem fide-

¹ Uma ressalva ao leitor: reimpressos agora numa versão praticamente idêntica àquela de sua primeira publicação, estes ensaios conservam, aqui e ali, marcas circunstanciais (e por vezes datadas) de sua origem. Em todo caso, sabendo que sua redação correspondeu a diferentes momentos de um mesmo esforço reflexivo desdobrado ao longo dos anos, o leitor me perdoará, por exemplo, uma ou outra repetição de argumentos ou mesmo de passagens de um texto a outro. Em vez de suprimir ou “arredondar” tais repetições, preferi conservá-las como indícios de uma gestação comum dos textos, que respondiam todos, enfim, às mesmas inquietações teóricas.

lidade excessiva, em seus movimentos e modos (da fita de vídeo à instalação, da arte à multimídia, da ficção ao documentário, do dispositivo à imagem, da velha câmera Portapak às recentes tecnologias digitais etc.). Desde que surgiu, pude observá-lo, escrutá-lo e refletir sobre ele. Frequentemente o defendi, às vezes o admirei, desprezei-o noutras. *Grosso modo*, tenho idade para tê-lo seguido em todos os seus desenvolvimentos e errâncias. Do ponto de vista geracional, posso quase me identificar com ele. Basicamente, sou alguém “pós-cinema” (embora venha da cinefilia, nunca fui um “puro” cinéfilo, e sou de resto um pouco mais jovem que meus colegas “cinefáticos”, sobretudo os parisienses) e “pré-informática” (isto é, mais velho que meus filhos craques em computador). A minha é uma geração intermediária, que conheceu a cinefilia depois da sua fase áurea, e aprendeu a informática sem ter nascido com ela. Gosto de me ver à *imagem* do vídeo, como um ser de passagem, dotado de existência breve e identidade incerta — que são sua força: forma opaca e dupla, intermediária, natureza mista de fenômeno transitório.

Sobre este “vídeo” que conheço bem, naturalmente escrevi muitos textos ao longo dos anos, ora circunstanciais (notícias críticas, textos de catálogos, festivais, exposições etc., não incluídos nesta edição), ora mais substanciais (parte dos quais encontram-se neste volume). Em particular, trabalhei vários anos no projeto de um livro teórico de tipo “ontológico” (como *O ato fotográfico*,² que publiquei sobre a fotografia), um livro identitário, que tentaria responder à questão “o que é o vídeo?”, e cujo título ideal seria *Video ergo non sum* (Vejo, logo não existo). Mas este projeto, como já indicava seu título (como fazer da fenomenologia uma ontologia?), mostrou-se absolutamente problemático e a obra iniciada nunca veio à luz, por razões verdadeiramente teóricas, e mesmo epistemológicas. Depois de várias tentativas reais de finalizá-lo, decidi abandoná-lo, julgando-o inviável por razões de fundo: como dar um corpo de pensamento e uma identidade ao que se revelava para mim como um “não-objeto”? Como instituir uma plenitude a partir do vazio? Como fazer o positivo com o negativo? Como fazer o sólido com o gasoso ou o líquido? Como construir uma realidade (do Ser) com o inapreensível

(do não-Ser)? Como transformar um puro processo em objeto? Não foi por falta de interesse (pelos paradoxos notadamente) nem de esforço, ao contrário. Neste volume, aliás, há alguns textos que traduzem a seu modo esse esforço, como restos ou estilhaços daquela reflexão “de fundo”. Afinal de contas, mesmo que a elaboração constitutiva de uma definição positiva do “vídeo” tenha-se revelado impossível, isto não diminui o interesse de se escrever sobre algumas de suas facetas, problemáticas, propostas ou obras. São alguns destes textos que reuni neste livro. Eles balizam meu percurso nos últimos quinze anos. Assim, um foco de interesse permanece: nestes anos todos, não deixei de me interrogar sobre a natureza e o lugar do “vídeo” (ou talvez tenha sido o vídeo que não tenha deixado de me interrogar). Não vejo resposta, fundada e pensável, à questão: o que é o vídeo?. Para mim, o vídeo é e continua sendo, definitivamente, uma questão. E é neste sentido que é *movimento*.

Nesse trajeto, se “o vídeo” permanece *em suspenso* como um problema não resolvido, é no sentido genérico de uma forma de imagem e de pensamento. A meu ver, não existe, apesar das aparentes facilidades que ela poderia oferecer, uma verdadeira *especificidade* do “vídeo”, seja *como imagem*, seja *como dispositivo*. Como explicarei adiante (no capítulo “O ‘estado-vídeo’: uma forma que pensa”, texto mais recente deste volume), creio que só podemos pensar o vídeo seriamente como um “estado”, estado do olhar e do visível, maneira de ser das imagens. Eis, no fundo, a tese que perpassa todo este livro: o “vídeo” não é um objeto (algo em si, um corpo próprio), mas um *estado*. Um estado *da* imagem (em geral). Um *estado-imagem, uma forma que pensa*. O vídeo pensa (ou permite pensar) o que as imagens são (ou fazem). Todas as imagens. E, particularmente, como teptarei mostrar, as imagens do cinema.

Daí a organização deste livro em três partes. Na primeira delas, intitulada “Vídeo e teoria das imagens”, trata-se exatamente de *partir* do vídeo, para tentar, senão circunscrevê-lo, ao menos abordá-lo em si mesmo. Examinar se existe algo sob este curioso vocábulo. Questionar seu lugar nas máquinas de imagens. Tentar atribuir-lhe um corpo estético específico. Considerar se ele pode ser uma arte (em si) e ter uma linguagem (própria). Para concluir pela negativa, com a idéia de que ele é essencialmente um *estado*, uma maneira de ser e pensar as imagens, mais do que um objeto-imagem em si. Esta primeira

2 Campinas: Papyrus, 1994. [N.E.]

parte desenha um percurso em três etapas. No capítulo “Máquinas de imagens: uma questão de linha geral”, questiona-se o campo (canto?) geral das “máquinas de imagens” (da pintura à foto, do cinema à televisão, do vídeo à infografia) seguindo diversas linhas: a relação maquinismo—humanismo na história dos dispositivos, a função mimética da figuração (semelhança—dessemelhança), a questão da relação do espectador com a matéria (materialidade—imaterialidade das imagens) que ativa as funções do ver e do tocar. No sentido histórico e teórico, em suas grandes linhas (gerais), o “vídeo” não passa de uma variação da imagem. Abordado primeiro como *dispositivo*, “o vídeo” é, no capítulo seguinte, “Por uma estética da imagem de vídeo”, abordado frontalmente como *imagem*, como objeto estético. A questão agora é saber se ele possui uma linguagem visual própria ou uma identidade formal. Mais precisamente, trata-se de saber se podemos pensar em uma linguagem videográfica, autônoma ou não, distinta da linguagem cinematográfica. As noções de plano, profundidade de campo, espaço off ou montagem, por exemplo, podem ser transpostas sem mais para o terreno do vídeo? Quais modificações estéticas elas acarretam? Quanto mais cremos encontrar uma especificidade da imagem, mais percebemos que, na verdade, a visada ontológica é vã. O “vídeo”, assim como a areia, escorre por entre os dedos, cada vez que tentamos apreendê-lo em uma forma estável. Chegamos assim à conclusão desta primeira parte: quer o pensemos como dispositivo, quer, como imagem, o “vídeo” se revela primeiro como um “não-objeto”. O terceiro capítulo, “O ‘estado-vídeo’: uma forma que pensa” propõe um modo de ultrapassar esta constatação negativa insistindo na idéia do vídeo como *estado*. Sua potência seria apenas a de uma *forma que pensa* — que pensa menos o mundo do que as imagens do mundo. E, mais do que todas as outras, as imagens do cinema.

Na segunda parte, intitulada “Vídeo e cinema”, vai se aprofundar esta questão central da relação do vídeo com o cinema. Comparado ao “vídeo”, algo frágil, incerto, sem identidade forte, dotado de um estatuto flutuante de intermediário, o “cinema” é obviamente um *monumento*. Em todos os sentidos. Possui um corpo (próprio), uma linguagem (reconhecida), uma história (estabelecida), um dispositivo-ritual imutável (a projeção pública em sala escura) etc. O cinema é um modelo de pensamento da imagem tecnológica. Há mais

de um século, e profundamente, forma nosso imaginário — o da imagem e o do movimento, pelo menos. Queiramos ou não, nosso pensamento da imagem é hoje um pensamento “cinematográfico”. Henri Bergson percebeu isto desde o início, com suas famosas teses sobre o “mecanismo cinematográfico do pensamento” (*A evolução criadora*, 1907).³ E os atuais curadores de exposições de arte contemporânea não dirão o contrário: eles não apenas recorrem ao vocabulário do cinema para discorrer sobre seu trabalho (a apresentação das obras se tornou uma questão de montagem, *close*, *mise-en-scène* etc.), como também introduzem nos museus e nas exposições (em que costumávamos ver quadros, esculturas e fotografias fixas), senão o próprio cinema (mas a questão é justamente a de saber o que é o cinema), ao menos as imagens-movimento franqueadas pelos sistemas de projeção em vídeo ou DVD (em circuito). O imaginário cinematográfico está em toda parte, e nos impregna até em nossa maneira de falar ou de ser. Quem, ao percorrer de carro um longo trajeto numa vasta paisagem aberta, não pensou, com a ajuda da música no rádio, numa figura de *travelling* mergulhando na tela panorâmica de seu pára-brisa?

O que se pretende abordar na segunda parte é precisamente aquilo que se passou, sobretudo, no período entre o fim dos anos 70 e o início dos 80 (auge dos sonhos de mescla ou de hibridização), entre o “pequeno” vídeo e o “grande” cinema. Como, em particular, o rato pôde inspirar a montanha, como o *monumento* pôde encontrar no documento elementos para se renovar ou questionar. E, inversamente, como a pequena máquina sempre espreitou a grande, achando (erroneamente) que podia se salvar vampirizando-a. O foco principal da atenção aqui será o cinema: alguns dos maiores e mais inventivos cineastas clássicos (Fritz Lang ou Jean Renoir) ou modernos (Nick Ray, Jacques Tati, Jean-Luc Godard, Michelangelo Antonioni, Wim Wenders, Francis Ford Coppola) quiseram, ao menos uma vez, experimentar a fundo o vídeo como instrumento para suas pesquisas fílmicas. Eles ensaiaram todas as posturas (confrontação, comparação, inserção, incorporação, superposição, substituição, separação, metaficção, ensaio, documentação etc.) entre os dois,

3 *A evolução criadora*. Rio de Janeiro: Delta, 1964. [N.T.]

até que se sonhasse com sua indistinção, e até que se constatasse a impossibilidade desse sonho. A geração seguinte é aquela que, partindo dessa constatação, tira suas conseqüências formais (Atom Egoyan, Peter Greenaway), temáticas (David Cronenberg, Steven Soderberg) ou de dispositivo (Chantal Akerman).

Na terceira parte, intitulada “Jean-Luc Godard”, esta discussão vai ser aprofundada a partir do exame detalhado do caso exemplar deste cineasta. A meu ver, nenhum outro cineasta (à exceção talvez de Chris Marker, numa via mais isolada e insular⁴) problematizou com tanta insistência, profundidade e diversidade a *mutação das imagens*. No campo da criação contemporânea, em que o cinema perdeu a certeza de gozar do monopólio das imagens em movimento, Godard sempre tomou a dianteira. Nos anos 60, com seus amigos da *Nouvelle Vague*, ele já havia questionado o cinema, ainda que de um modo e com meios estritamente cinematográficos. Depois do corte representado pelo filme *Ici et ailleurs*, ele ampliou seu questionamento, experimentando novos regimes de imagens e sons, que integram modos eletrônicos, redefinem as relações da representação do espaço, do tempo, dos corpos, da palavra, e trazem respostas (satisfatórias ou não) a questões que o cinema não pode evitar. A *aparição e a integração imediata*, a partir de 1970, do vídeo em seu trabalho, seu uso sistemático e multiforme a partir de então, esta vontade de se apropriar totalmente deste suporte, até às máquinas instaladas “em sua casa” (desde a primeira “base” de Sonimage em Grenoble, na França, em 1973, até o seu estúdio atual em Rolle, à beira do lago Léman, na Suíça), tudo isto mostra o quanto o vídeo se tornou para Godard um instrumento vital, indispensável

4 De trinta anos para cá, as trajetórias de Chris Marker e de Jean-Luc Godard parecem ecoar uma na outra, ainda que (quase) em silêncio. Desde os anos “revolucionários” pré e pós-maio de 1968, com seus coletivos de realizações políticas de filmes (os *cinétracts* e o grupo Dziga Vertov de um lado, os grupos Medvedkine, Slon ou Iskra de outro) até as experimentações videotecnológicas mais recentes (Marker ensaiando mais radicalmente a passagem à exposição, com suas instalações de multimídia interativa — *Zapping Zone* (1990), *Silent Movie* (1995) —, com seu site internet — www.cyberbohemia.com/o.w.l/ — e seu CD-ROM de artista *Immemory* (2002), fascinante contraponto subjetivo às *História(s) do cinema*). Ainda está para ser feito um estudo detalhado deste “paralelismo à distância” dos dois maiores cineastas-pensadores da segunda metade do século xx.

e cotidiano: o lugar e o meio mesmos de sua relação existencial com o cinema e com o mundo (como imagem, memória e história).

O vídeo não representa, portanto, um simples momento no itinerário de Godard. Corresponde não a um período (os “anos-vídeo”), mas a uma “maneira de ser”, a uma forma do olhar e do pensar que funciona em contínuo e *en direct* (“ao vivo”) a propósito de todas as coisas. Bem mais do que um objeto (uma obra, um produto) ou do que uma técnica (um suporte, um meio), o vídeo é para ele um *estado* permanente (como se diz de um estado da matéria). Um modo de respirar em imagens, de esposá-las, de lançar questões e tentar respondê-las. O vídeo, sempre ao alcance da mão e do olhar, para *refletir* (sobre) o cinema. O vídeo sob todas as suas formas e em todos os seus estados: no filme (*Ici et ailleurs*, de 1974, *Numéro deux*, 1975, *Comment ça va*, 1976), na televisão (*Six fois deux/Sur et sous la communication*, de 1976, *France/tour/détour/deux/enfants*, 1977-1978), antes do filme (os “roteiros” de *Salve-se quem puder (a vida)*, de 1979, *Passion*, 1982, e *Je vous salue Marie*, 1985), depois do filme (o *Scénario du film Passion*, de 1982), no lugar do filme (*Grandeur et décadence d'un petit commerce de cinéma*, de 1986), a propósito do filme, ou do cinema, ou das imagens em geral (*Soft and Hard*, de 1986, *On s'est tous défilé* e *Puissance de la parole*, ambos de 1988, *História(s) do cinema*, 1989-1998, *Le Rapport Darty*, 1989). E, obviamente, no Absoluto, o vídeo como matéria do olhar para o mundo-imagem neste monumento inigualável que são as *História(s) do cinema*.

Se o caso Godard fecha o livro, isto não significa porém que as *História(s) do cinema* sejam um ponto de chegada absoluto das relações entre o cinema e o vídeo, um ponto sem volta ou um termo final insuperável. Longe disto. Outras vias se abriram após estas reflexões, mantendo a *questão do vídeo* no centro das interrogações contemporâneas sobre a imagem, sua natureza, suas formas e seus usos. Dentre elas, lembremos, por exemplo, o florescimento no último decênio de todo o trabalho desencadeado pelo uso cada vez mais insistente das formas de imagens videoprojetadas no campo da arte contemporânea.⁵

5 Para mais detalhes, remeto o leitor brasileiro ao Catálogo da exposição que concebi e apresentei de maio a julho de 2003 no CCBB (Centro Cultural do Banco do Brasil) do Rio de Janeiro, intitulada *Movimentos improváveis: o efeito cinema na arte contemporânea*.

Os críticos batizaram de *cinema de exposição* este movimento emergente (em que encontramos artistas como Douglas Gordon, Pierre Huyghe, Mark Lewis, Sam Taylor Wood, Pierre Bismuth, Doug Aitken, Stan Douglas, Steve McQueen, William Kentridge, Eija Liisa Ahtila, Tracy Moffat, Dominique Gonzales-Foerster, Philippe Pareno, Rainer Oldendorf, Pipilotti Rist etc.). O *cinema de exposição* designa, na verdade, um conjunto de propostas dos artistas que procuram utilizar diretamente o “material” filme em sua obra plástica, ou inventar formas de apresentação que se inspiram (ou fazem pensar) em efeitos ou formas cinematográficas (o “modelo cinema”), embora tendam a subverter o ritual tradicional de recepção do filme (sala escura, espectador sentado em sua poltrona, duração padrão imposta etc.). Nessas novas exposições, (re)inventa-se a tela múltipla (desdobrada, triplicada, em linha, oblíqua, em paralelo, em frente e verso), projeta-se na luz ou em objetos que não se reduzem a superfícies planas, põe-se o filme numa cadeia infinita (entramos e saímos ou, melhor, passamos na hora e no ritmo que quisermos), experimentam-se novas posturas dos espectadores (de pé, sentado, deitado, móvel), explora-se a duração da projeção (breve, muito breve, muito longa, infinita). Etc. E tudo isto se faz totalmente “em vídeo”. Com ele e graças a ele. É o “vídeo” que permite convocar, explicitamente ou não, a imagem-movimento do cinema nas salas de exposição das galerias ou dos museus de arte. É o “vídeo” que autoriza a projeção em tela grande (não se insistiu suficientemente na importância das novas gerações técnicas de videoprojetores, que libertaram completamente o vídeo — e o DVD — do “pequeno” monitor). Em suma, o “vídeo” é o instrumento essencial deste movimento do “cinema de exposição”, e é ele, mais uma vez, que coloca novas questões (à imagem e à arte). É ele quem melhor interroga as posturas e os dispositivos, e reativa, diferentemente, em outro contexto e em outras bases, a máquina de questionar as imagens. Decididamente, “o vídeo” é de fato um *estado* do olhar: *uma forma que pensa*. Nunca é demais repetir.

Philippe Dubois

Paris, maio de 2004

Vídeo e teoria das imagens

Máquinas de imagens: uma questão de linha geral

As máquinas que encontramos
nos caminhos de *A linha geral*
são muito diferentes.
Antes de tudo, elas correm.
Elas correm sozinhas
e carregam seus semelhantes.

S. M. EISENSTEIN¹

Technè: uma arte do fazer

A expressão “novas tecnologias” no domínio das imagens nos remete hoje a instrumentos técnicos que vêm da informática e permitem a fabricação de objetos visuais. Uma perspectiva histórica elementar mostra claramente, porém, que não foi preciso esperar o advento do computador para se engendrar imagens sobre bases tecnológicas. De certo modo, é evidente que toda imagem, mesmo a mais arcaica, requer uma tecnologia (de produção ao menos, e por vezes de recepção), pois pressupõe um gesto de fabricação de artefatos por meio de instrumentos, regras e condições de eficácia, assim como de um saber. Na origem, a tecnologia é simplesmente, e literalmente, um saber-fa-

¹ S. M. Eisenstein, “Une expérience accessible à des millions” (texto publicado originalmente por Eisenstein e Alexandrov em 1929, por ocasião do lançamento do filme *A linha geral*). Traduzido em francês no volume *Au-delà des étoiles*, Paris: UGE, 10/18, 1974, pp. 55-60.

zer. Como bem lembrou Jean-Pierre Vernant, só foi possível haver *technè*, no sentido clássico (notadamente entre os gregos), no âmago da concepção fundamentalmente instrumentalista das atividades de produção humana.² É neste sentido que o termo *technè* corresponde estritamente ao sentido aristotélico da palavra arte, que designava não as “belas-artes” (acepção moderna da palavra, que surge no século XVIII), mas todo procedimento de fabricação segundo regras determinadas e resultante na produção de objetos belos ou utilitários. Esses objetos podem ser materiais, como aqueles produzidos pelas chamadas “artes mecânicas” (pintura, arquitetura, escultura, mas também a arte da vestimenta, do artesanato, da agricultura) ou intelectuais, como aqueles produzidos pelas chamadas “artes liberais” do trívio (dialética, gramática, retórica) e do quadrívio (aritmética, astronomia, geometria, música).

- 2 Segundo J.-P. Vernant, os gregos, dotados de um “verdadeiro pensamento técnico”, entendiam-no em um sentido fundamentalmente “instrumentalista”, os *technai* sendo assimilados a um conjunto de “regras do ofício”, a um “saber prático adquirido pelo aprendizado” e visando exclusivamente à eficácia e à produtividade (a exigência do sucesso no resultado é a única medida da “boa técnica”). A noção de *technè* na Grécia clássica é uma categoria intermediária do *fazer*: apesar de liberta das esferas do mágico e do religioso da época arcaica, ela ainda não se inscreve completamente no domínio da ciência, que definirá a era moderna (os engenheiros não possuem *technè*). Não há, de resto, real invenção técnica entre os gregos, mas somente uma tecnologia, isto é, uma reflexão sobre a técnica como instrumento e como saber-fazer. É por isto que as *technai* se aplicavam essencialmente ao mundo da agricultura, do artesanato, da mecânica, ou... da linguagem (a poética aristotélica e a retórica sofística). A *technè* remete à idéia de um instrumento ao qual o homem recorre para lutar contra uma potência superior, em particular a da natureza (*technè versus physis*). Ele pode assim dominar uma força (*dynamis*) que lhe escaparia sem tal instrumento e que, uma vez controlada e canalizada para os seus fins, lhe permite ultrapassar certos limites. Daí a importância do modelo da *technè rhétorikè* do sofista (domínio dos procedimentos argumentativos na disputa oratória para vencer o adversário voltando contra ele sua própria força de discurso). Sobre toda esta discussão, ver J.-P. Vernant, “Remarques sur les formes et les limites de la pensée technique chez les Grecs”, em *Mythe et pensée chez les Grecs*, tomo 2, Paris, Maspéro, 1974, pp. 44-64. Ver também, para uma discussão mais ampla, A. Espinas, *Les origines de la technologie*, Paris, 1897 (velho clássico, contemporâneo do surgimento do cinematógrafo), bem como, sobre a história da noção de *technè*, R. Schaerer, *Epistémè et technè, étude sur les notions de connaissance et d'art d'Homère à Platon*, Macon, 1930.

A *technè* é então, antes de mais nada, uma arte do fazer humano. Poderíamos assim encarar como “produtos tecnológicos”, por exemplo, as famosas e paleolíticas imagens das mãos negativas na caverna de Pech Merle (de dezenas de milhares de anos), na França, que, por elementares que sejam, já exigiam um dispositivo técnico de base, constituído de um tubo vazio, um pigmento em pó, o sopro do “autor”, um muro-tela, uma mão-modelo posta sobre a superfície e uma dinâmica particular articulando todos estes elementos (a projeção). O mesmo vale para a pintura de afrescos dos egípcios, para as estátuas gregas modeladas em bronze, a estatuária romana erigida em mármore, as iluminuras dos manuscritos medievais, a pintura clássica e, especialmente, todas as invenções ligadas à “perspectiva artificial” do Renascimento, sem esquecer as inúmeras formas de gravura (em madeira, pedra, cobre etc.). Todas essas “máquinas de imagens” pressupõem (ao menos) um dispositivo que institui uma esfera “tecnológica” necessária à constituição da imagem: uma arte do fazer que necessita, ao mesmo tempo, de instrumentos (regras, procedimentos, materiais, construções, peças) e de um funcionamento (processo, dinâmica, ação, agenciamento, jogo).

Evidentemente, não se trata aqui de examinar toda a linhagem histórica das tecnologias da imagem, da pintura parietal à infografia. Mas eu gostaria em todo caso de questionar, numa perspectiva transversal (seguindo fios que ligam problemáticas estéticas centrais dos sistemas de imagens), quatro entre as “últimas tecnologias” que surgiram e se sucederam de dois séculos para cá e introduziram uma dimensão “maquínica” crescente no seu dispositivo, reivindicando sempre uma força inovadora. Estou falando, é claro, da fotografia, do cinematógrafo, da televisão/vídeo e da imagem informática. Cada uma destas “máquinas de imagens” encarna uma tecnologia e se apresenta como uma invenção de certo modo radical em relação às precedentes. A técnica e a estética nelas se imbricam, dando lugar a ambigüidades e confusões deliberadamente cultivadas, que tentarei deslindar aqui ao máximo. Uma coisa é clara: em cada momento histórico em que surgiram, estas tecnologias de imagens foram sempre novidade — que, veremos, revela-se pelo menos relativa, restrita à dimensão técnica e não chegando necessariamente ao terreno estético. Para muitos, estas últimas tecnologias da imagem não fizeram muito mais, no final das

contas, do que repor na ordem do dia antigas questões de representação, reatualizando (num sentido nem sempre inovador) velhos desafios da figuração.

A novidade como efeito de discurso

De fato, é evidente que essa idéia de “novidade” associada à questão das tecnologias funciona primeiro, e sobretudo, como um efeito de linguagem, de tanto ser alardeada pelos vários discursos de escolta que não cessaram de acompanhá-las. Isto ocorreu tanto na emergência da fotografia, em 1839, quanto na chegada do cinematógrafo no fim do século XIX, na expansão da televisão depois da Segunda Guerra Mundial ou na mundialização atual da imagem informática.³ O discurso da novidade caracterizou de modo constante e recorrente o advento de todos estes sistemas de representação, transformando os momentos de transição que seu surgimento realmente representou em momentos privilegiados de ostentação de uma “intenção revolucionária” — que, não custa lembrar, se revelou no mais das vezes inversamente proporcional à sua pretensão.

Em que se apóia este discurso da inovação? Essencialmente, numa retórica e numa ideologia. A retórica do novo se apresenta e se autoproclama em toda parte: no discurso de François Arago sobre o daguerreótipo, em julho de 1839 na Câmara dos Deputados; nos relatos da imprensa sobre os espectadores absolutamente maravilhados diante da tela animada do Cinematógrafo (“as folhas se movem!”); nas manchetes dos jornais (britânicos, alemães, franceses) que relataram as primeiras transmissões de televisão ao vivo⁴ nos anos 30;

3 Remeto o leitor ao ensaio de M. Sicard, “Chambre noire, chambre des députés”, em *Le cinéma et les dernières technologies*, Frank Beau; Philippe Dubois & Gérard Leblanc (dirs.), Paris/Bruxelas: INA/De Boeck Université, 1998, pp. 105-20.

4 Freqüente em vários dos ensaios que compõem este livro, a expressão francesa “en direct” designa o efeito de imediatez da captação ou da transmissão das imagens e dos sons no momento mesmo em que eles estão “se fazendo”. O leitor vai reencontrá-la amiúde ao longo destas páginas, ora na tradução literal “em direto” (mais fiel ao original, apesar de menos corrente em português), ora traduzida pela expressão “ao vivo”, que constitui um correspondente bastante aproximado, além de amplamente incorporado à nossa língua. [N.T.]

ou nas declarações, ainda freqüentes, sobre a “revolução digital da qual somos obrigatoriamente testemunhas e atores”. Esta retórica, sempre a mesma ao longo de quase dois séculos, produz um duplo efeito que se repete. De um lado, um efeito de “gancho”: este discurso procura sempre interpelar e demonstrar, e se inscreve explícita ou implicitamente (às vezes, *malgré lui*) em uma lógica “publicitária”. De outro, um efeito de profetismo: trata-se sempre de enunciar uma visão sobre o futuro (“de agora em diante, nada será como antes, tudo vai mudar, está surgindo um mundo diferente que não podemos perder” etc.) que tem, em última análise, uma função potencial de tipo econômico.

Esta retórica novamente veicula, assim, uma dupla ideologia bem determinada: de um lado, a ideologia da ruptura, da tábula rasa, e portanto da recusa da história. De outro, a ideologia do progresso contínuo. A única perspectiva histórica que estes discursos assumem é a da teleologia. Sempre mais, mais longe, mais forte etc. Avante! Amnésico, o discurso da novidade oculta completamente tudo o que pode ser regressivo em termos de representação (ocultação do estético em proveito do puramente tecnológico), ou recalca o caráter eminentemente tradicional de algumas grandes questões, que se colocam desde sempre, como a do real (e do realismo), a da analogia (o mimetismo) ou a da matéria (o materialismo). Em suma, todos esses discursos do novo traduzem um hiato completo entre, de um lado, uma ideologia voluntarista da ruptura franca e do progresso cego (que deriva do mais puro intencionalismo) e, de outro, uma realidade dos objetos tecnológicos, que procede do pragmatismo mais elementar. Este hiato fica patente na constatação de que cada tecnologia produz, na realidade dos fatos, imagens que tendem a funcionar esteticamente quase ao contrário do que pretendem os discursos das intenções (tecnicamente “revolucionários”).

Para abordar estas questões com mais detalhe e analisá-las com mais atenção, vou seguir aqui três grandes eixos transversais (entre outros possíveis), três fios que me permitirão aclarar três problemáticas centrais da estética da representação e observar assim de que modo as diferentes máquinas de imagens das últimas tecnologias tecem variações numa modulação contínua de uma a outra. Cada um destes três eixos se construirá numa dialética conceitual entre dois polos antagônicos, cuja tensão vai variar ao ritmo dos

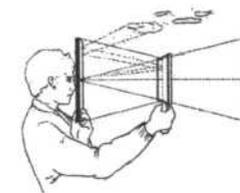
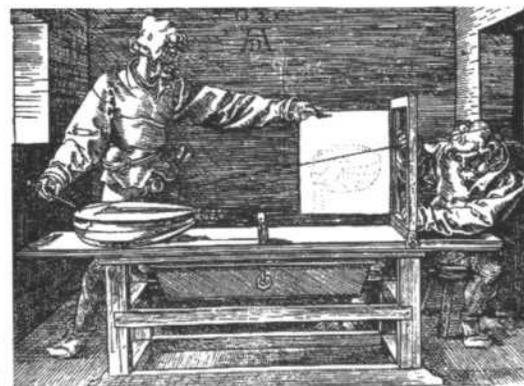
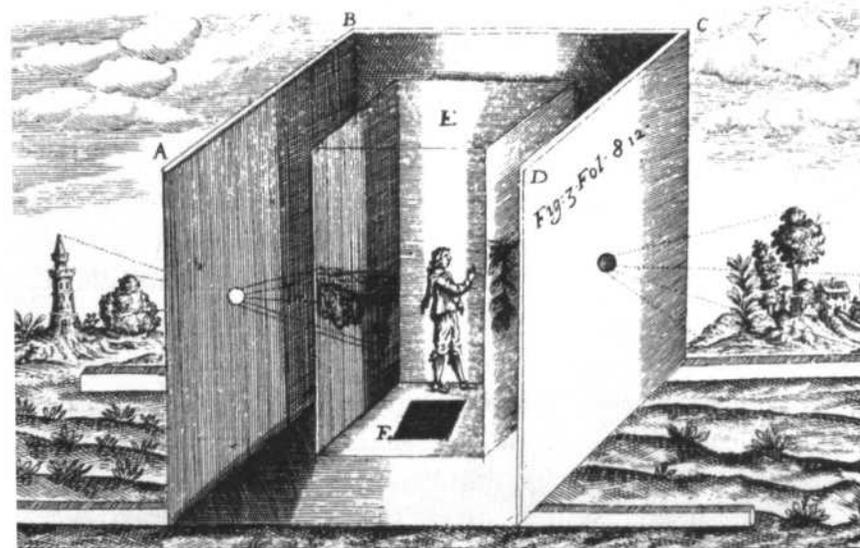
“novos” sistemas encontrados. Abordarei, assim, sucessivamente, os eixos maquinismo–humanismo, semelhança–dessemelhança e materialidade–imaterialidade da imagem, passando em revista a cada vez estas fases-inflexões de passagem de imagens⁵ que foram as articulações (tanto históricas quanto estéticas) entre pintura e fotografia, fotografia e cinema, cinema e TV–vídeo, TV–vídeo e imagem informática.

A questão maquinismo–humanismo (o lugar do Real e do Sujeito)

Assim como as máquinas de linguagem, as máquinas de imagens são obviamente muito antigas — bem mais do que tudo o que concerne às chamadas “artes tecnológicas”. Sua origem histórica é bem anterior, portanto, à invenção da fotografia. É evidente, por exemplo, que todas as construções ópticas do Renascimento (as portinholas de Albrecht Dürer, a *tavoletta* de Filippo Brunelleschi, as diversas espécies de câmara escura (*camara obscura*) etc.), com o modelo perspectivista monocular que elas pressupunham, foram máquinas de conceber e fabricar imagens dos pintores/engenheiros — e isto já no *Quattrocento*: verdadeiras *technè optikè* que ajudaram a fundar uma forma de figuração “mimética” baseada na reprodução do visível (tal como ele se dava à percepção humana) e ao mesmo tempo intelectualmente elaborada, para não dizer calculada (como processo mental).

Ora, cabe notar algo que ajuda a traçar uma primeira linha de demarcação na relação maquinismo–humanismo, definidora da postura “pictórica” do sistema: a máquina, neste estágio (pensemos na câmara escura, por exemplo), é uma máquina puramente óptica, de pré-figuração, e intervém antes da constituição propriamente dita da imagem (da qual funciona como uma condição prévia). A câmara escura, a portinhola ou a *tavoletta* são instrumentos; eles organizam o olhar, facilitam a apreensão do real, reproduzem, imitam, controlam, medem ou aprofundam a percepção visual do olho humano, mas

5 Para lembrar o título da exposição concebida por Raymond Bellour, Catherine David e Christine van Assche, *Passages de l'image* (Paris: Centre Georges Pompidou, 1990). Remeto o leitor especialmente ao texto de Bellour, “La double hélice”, incluído no Catálogo.



No alto, *Camara obscura*, Athanase Kircher, 1646; embaixo, *Pintor no trabalho*, Albrecht Dürer, 1525, e *Esquema da tavoletta* de Brunelleschi.

nunca chegam a desenhar propriamente a imagem sobre um suporte. São como próteses para o olho, não são operadores de inscrição. Esta, que produz propriamente a imagem, continua se exercendo unicamente pela intervenção gestual do pintor ou desenhista. Assim, apesar de pré-ordenada por uma máquina de visão, a imagem continua sendo produzida pelas mãos do homem e sendo vivida, portanto, como algo individual e subjetivo. Toda a dimensão de humanismo artístico virá se insinuar nesta brecha: a personalidade do artista,

Como o
monumento
está
na mão
do homem
e qual
a del
a fotografia

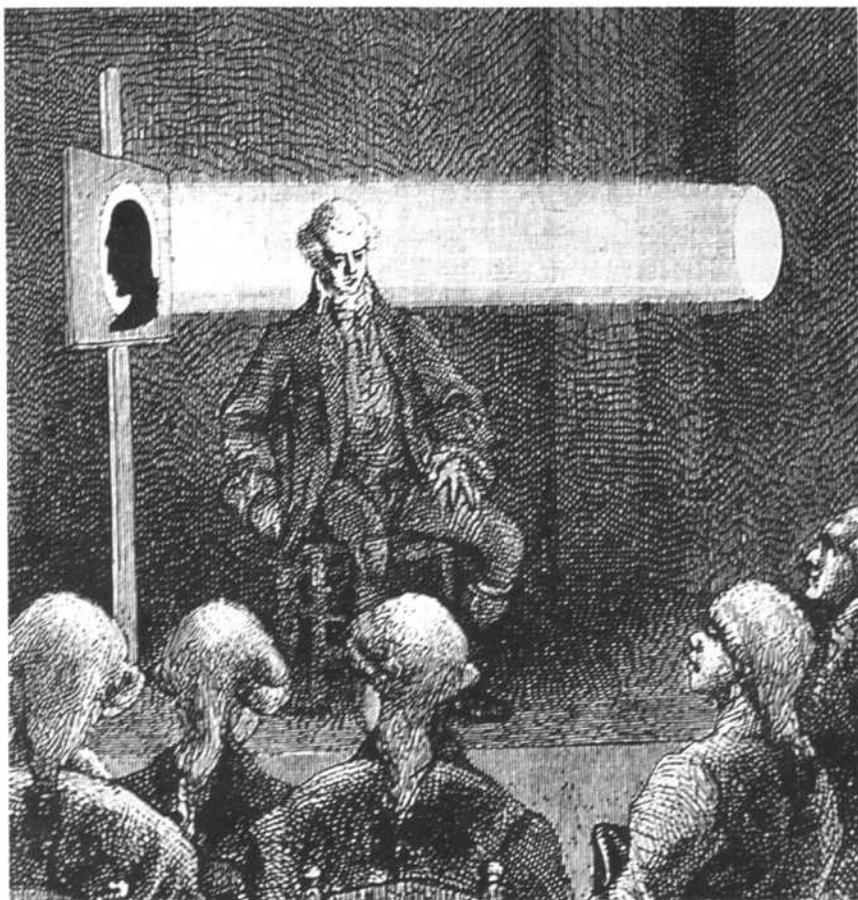
o estilo do desenhista, a pincelada do pintor, o gênio da sua arte, tudo repousa nesta dimensão manual que marca, e assina por assim dizer, a inscrição do Sujeito na imagem (embora, obviamente, nem toda inscrição manual implique uma aura artística!).

Por outro lado, o que aparece claramente também desde este estágio, é que as máquinas, enquanto instrumentos (*technè*), são intermediários que vêm se inserir entre o homem e o mundo no sistema de construção simbólica que é o princípio mesmo da representação. Se a imagem é uma relação entre o Sujeito e o Real, o jogo das máquinas figurativas, e sobretudo seu progressivo incremento, virá cada vez mais distender e separar os dois pólos, como um jogo de filtros ou de telas se adicionando. Se a câmara escura permanece ainda uma máquina de visão simples, não distanciando demais o Sujeito do Real (a distância do olhar é uma medida muito humana), e se ela permanece uma máquina prévia, autorizando em seguida plenamente o contato físico do desenhista com a materialidade da Imagem num gesto interpretativo central, é evidente que a evolução ulterior das outras "máquinas de imagens" vai modificar consideravelmente esta relação com o Real. Assim, o advento da imagem fotográfica, no início do século XIX, vai dispor em novo patamar a maquinização da figuração, estendendo sua intervenção à segunda fase do processo. A máquina, agora, não se limitará a captar, prefigurar ou organizar a visão (esta fase já está assegurada e não se perderá tão cedo, a câmara escura permanecerá a base de três dos quatro outros sistemas), mas produzirá, justamente, a inscrição propriamente dita. Com a fotografia, a máquina não se contenta mais em apenas pré-ver (como a velha máquina óptica, de ordem um), ela inscreve também a imagem (como uma nova "máquina", de ordem dois, de tipo químico desta vez, e que vem se acrescentar à primeira), por meio das reações fotossensíveis de certos materiais que registram por si mesmos as aparências visíveis geradas pela radiação luminosa. A "máquina" intervém aqui, portanto, no coração mesmo do processo de constituição da imagem, que aparece assim como representação quase "automática", "objetiva", *sine manu facta* (*acheiropoïète*). O gesto humano passa a ser um gesto mais de condução da máquina do que de figuração direta.

De François Arago, em seu discurso na Câmara dos Deputados citado an-



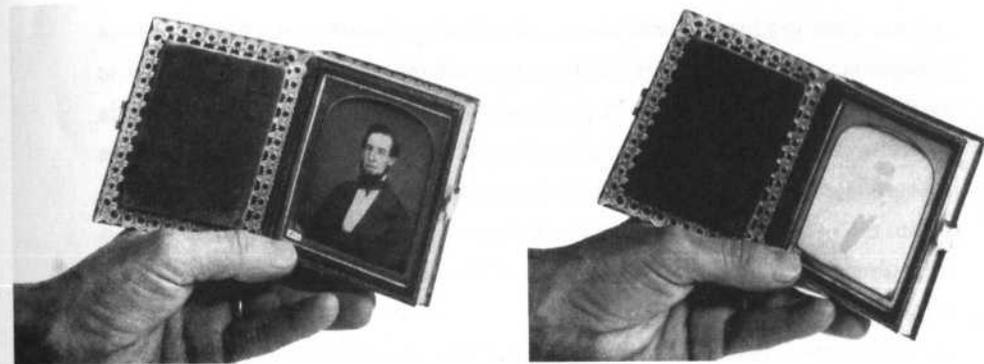
Máquina de silhuetar, início do século XIX.



Experiências físico-químicas de Jacques Charles, final do século XVIII.

teriormente (que fala em “imagens decalcadas da própria natureza”⁶), a André Bazin um século mais tarde, a tese de fundo é sempre a mesma: a imagem se faz sozinha, segundo o princípio de uma “gênese automática”, da qual o homem estaria praticamente excluído. Uma passagem célebre de Bazin expõe todas as implicações desta dimensão “ontológica” da imagem fotográfica:

6 F. Arago desenvolve toda a sua argumentação tomando a fotografia estritamente como uma *techné*: “O Daguerreótipo não comporta nenhuma manipulação que não esteja ao alcance de todos. Ele não exige nenhum conhecimento do desenho e nenhuma destreza manual. →



Daguerreótipo: imagem “visível” e “invisível”.

A originalidade da fotografia em relação à pintura reside em sua objetividade essencial. (...) Pela primeira vez, entre o objeto inicial e sua representação, nada se interpõe a não ser um outro objeto. Pela primeira vez, uma imagem do mundo exterior se forma, automaticamente sem a intervenção criadora do homem, segundo um rigoroso determinismo. A personalidade do fotógrafo entra em jogo somente pela escolha, pela orientação, pela pedagogia do fenômeno; por mais visível que ela seja na obra acabada, já não figura nela como a do pintor. Todas as artes se fundam na presença do homem; unicamente na fotografia é que fruimos da sua ausência.⁷

Com a fotografia, a máquina de imagem torna-se, portanto, uma espécie de máquina celibatária (Michel Carrouges), que autoproduz sua própria representação sob o controle (às vezes aproximativo) do homem. A emergência deste tipo de imagem intensifica então o problema da atrofia do homem nas artes maquinicas, ou da hipertrofia da máquina na relação entre o Sujeito e o Real. Alguns dirão que a questão é antiga, mas ela agora se agudiza e passa a

→ Seguindo passo a passo umas poucas prescrições muito simples, qualquer um será tão bem-sucedido quanto o próprio Daguerre” (discurso à Câmara dos Deputados na sessão de 3 de julho de 1839; reeditado em *Historique et description des procédés du Daguerreotype et du Diorama par Daguerre*, Paris: Rumeur des Ages, 1982).

7 A. Bazin, “Ontologia da imagem fotográfica” (1945), incluído em *A experiência do cinema*, antologia organizada por I. Xavier, 3. ed., São Paulo, Graal, 2003.

meu
*

ocupar cada vez mais os discursos e as reflexões. Assim, por exemplo, a esta tendência à “desumanização” do dispositivo de fabricação das imagens, vai se atribuir cada vez mais uma dimensão axiológica, vendo-se nela uma “perda de artisticidade”. Basta ler as famosas diatribes de Charles Baudelaire contra a fotografia, notadamente no segundo texto do seu *Salon de 1859*, para ver a que ponto ela — identificada por ele à tecnologia e à indústria — é recebida como uma ameaça ou uma negação da arte:

Estou convencido de que os progressos mal aplicados da fotografia, como de resto todos os progressos puramente materiais, contribuíram muito para o empobrecimento do gênio artístico francês, já tão raro (...). É fácil perceber que a indústria, ao entrar no âmbito da arte, torna-se a sua mais mortal inimiga, e que a confusão das respectivas funções prejudica o desempenho de ambas. A poesia e o progresso são dois ambiciosos que se odeiam de um ódio instintivo, e quando se encontram no mesmo caminho, é preciso que um dos dois sirva o outro. Se permitimos que a fotografia supra a arte em algumas de suas funções, ela vai acabar logo por suplantá-la ou corrompê-la inteiramente, graças à aliança natural que encontrará na besteira da multidão (...). Se permitirmos que a fotografia invada o domínio do impalpável e do imaginário, de tudo o que só vale porque o homem lhe acrescenta sua alma, então ai de nós!⁸

O que não diria hoje Baudelaire, diante da expansão da televisão e dos desenvolvimentos da indústria informática das imagens! Em todo caso, para além dos discursos sobre a perda da humanidade das imagens fotográficas, é mais fundamentalmente a questão da dissolução do Sujeito na e pela representação maquínica que está em jogo, e que afirma neste início do século XIX a emergência histórica do conceito de modernidade, como já salientou Jonathan Crary:⁹ há aí um corte teórico bem mais decisivo que a ilusão de

continuidade sugerida pela existência técnica constante da câmara escura que ligava a semelhança pictórica e a figuração fotográfica. Isto mostra que a evolução do maquínico (a história das tecnologias) e o problema do humanismo ou da artisticidade (questão estética) são duas coisas bem diferentes: o desenvolvimento daquela não tem necessariamente como correlato a regressão destes.

Em seguida, com o surgimento do cinematógrafo no final do século XIX, o avanço do maquinismo cumpre uma etapa suplementar: desta vez, é uma terceira fase do dispositivo que se tornará “maquínica”/a fase da visualização. Uma máquina de ordem três vem assim se acrescentar às duas outras. Depois das máquinas da pré-visão (que intervêm por assim dizer na “montante” da imagem) e da inscrição propriamente dita (que intervêm durante a sua constituição mesma), o cinematógrafo introduz, agora na “jusante”, uma máquina de recepção do objeto visual: com efeito, só se pode ver as imagens do cinema por intermédio das máquinas, isto é, no e pelo fenômeno da projeção. Sem a máquina de projeção (e seu entorno), vemos somente a realidade-película do filme (o rolo, feito de imagens fixas), isto é, sua parte fotográfica. Para aceder à imagem mesma do filme (à imagem-movimento propriamente cinematográfica), precisamos passar pelo mecanismo particular do desenrolar das imagens e por todos os seus condicionantes: a sala escura, a tela grande, a comunidade silenciosa do público e a luz às suas costas, a postura de “sobrepercepção” e “submotricidade” do espectador etc. Muito se escreveu sobre este dispositivo de base do cinema, sobre as implicações e os paradoxos do desenrolar das imagens,¹⁰ sobre o lugar do espectador neste agenciamento. Seria ocioso repetir aqui tudo o que isto acarreta nos domínios da experiência perceptiva (o chamado “efeito fi”, o efeito-tela etc.),¹¹ do investimento psíquico

→ Cambridge, Mass.: MIT Press, *October Book*, 1990 (trad. francesa *Lart de l'observateur*, Nîmes: Jacqueline Chambon, 1993).

10 Ver especialmente o texto de T. Kuntzel, “Le défilement”, em *Cinéma: théories, lectures*, número especial da *Revue d'Esthétique*, D. Noguez (dir.), Paris: Klincksieck, 1973, pp. 97-110.

11 Ver especialmente os trabalhos da Escola de Filmologia publicados a partir de 1948 e ao longo dos anos 50 nos diversos números da *Revue Internationale de Filmologie*, e em particular os artigos de A. Michotte, “Le caractère de ‘réalité’ des projections cinématographiques” →

8 C. Baudelaire, “Le public moderne et la photographie”, in *Salon de 1859*; incluído em *Baudelaire Critique d'art*, edição estabelecida por Claude Pichois e apresentada por Claire Brunet, Paris: Gallimard/Folio, 1992, pp. 278-79.

9 J. Crary, *Technique of the Observer. On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*, →

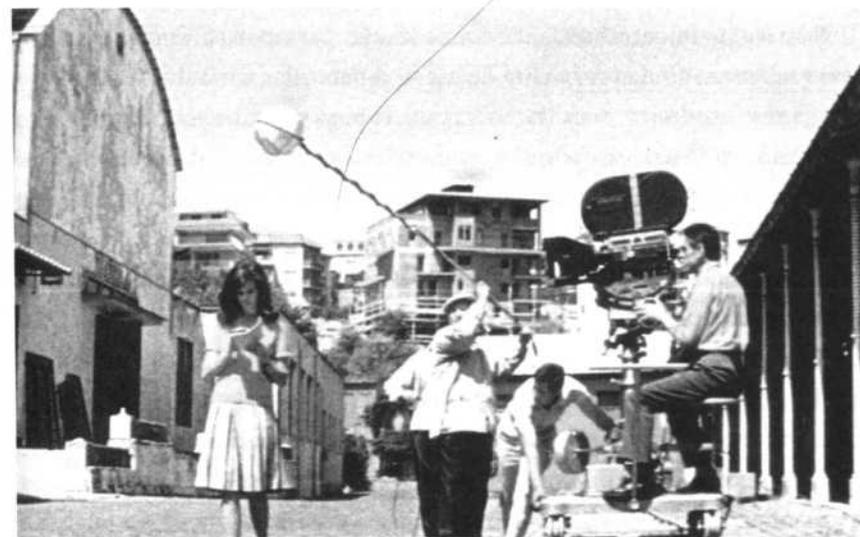
e do fenômeno da dupla identificação,¹² ou, enfim, da análise filosófica dos mecanismos do movimento e do pensamento (de Bergson a Deleuze¹³).

Aqui me limitarei a chamar a atenção para um aspecto curioso desta fase cinematográfica: se o maquinismo ganha nela um estrato a mais no sistema geral das imagens, isto não resulta numa perda acentuada de aura ou artisticidade. Pelo contrário, podemos mesmo considerar que a maquinaria cinematográfica é em seu conjunto produtora de imaginário (daí provavelmente a singularidade exemplar e a força incomparável do cinema). Sua força reside não apenas na dimensão tecnológica, mas primeiro e sobretudo na simbólica: o cinema é tanto uma maquinação (uma máquina de pensamento) quanto uma maquinaria, tanto uma experiência psíquica quanto um fenômeno físico-perceptivo. Sua maquinaria é não só produtora de imagens como também geradora de afetos, e dotada de um fantástico poder sobre o imaginário dos espectadores. A máquina do cinema reintroduz assim o Sujeito na imagem, mas desta vez do lado do espectador e do seu investimento imaginá-

→ (n. 3-4, 1948, pp. 249-61) e de H. Wallon, "L'acte perceptif et le cinéma" (n. 13, abr.-jun. 1954). Afora estes trabalhos da Escola de Filmologia, que convinha redescobrir, outros autores desenvolveram na mesma época pesquisas com perspectivas vizinhas, notadamente J. Leirens (*Le cinéma et le temps*, Paris: Le Cerf, 1954), E. Morin (*Le cinéma ou l'homme imaginaire*, Paris: Minuit, 1956), A. Laffay (*Logique du cinéma*, Paris: Masson, 1964) e J. Mitry (*Esthétique et psychologie du cinéma*, Paris: Universitaire, 1963).

12 Ver os trabalhos de Christian Metz e as abordagens psicanalíticas do dispositivo cinematográfico, notadamente: C. Metz, *Le signifiant imaginaire. Psychanalyse et cinéma*, Paris: UGE, 10/18, 1977; reedição Paris: Chr. Bourgois, 1987), especialmente os capítulos 3 ("Identification, miroir"), 4 ("La passion de percevoir") e 5 ("Désaveu, fétiche"); *Communications* n. 23 (número especial *Psychanalyse et cinéma*, organizado por R. Bellour, T. Kuntzel e C. Metz, Paris: Seuil, 1975) e J.-L. Baudry, *L'effet-cinéma*, Paris: Albatros, 1978).

13 H. Bergson, *Matière et mémoire*, Paris: PUF, 1995; *L'évolution créatrice*, Paris: PUF, 1994 (sobretudo o capítulo IV, "Le mécanisme cinématographique de la pensée et l'illusion mécanistique"); *La pensée et le mouvant*, Paris: PUF, Quadrige, 1993 (sobretudo a conferência intitulada "La perception du changement"). G. Deleuze, *L'image-mouvement*, Paris: Minuit, 1983 (sobretudo os capítulos I e IV) e *L'image-temps*, Paris: Minuit, 1985 (sobretudo os capítulos III e V). (Edições brasileiras: G. Deleuze, *Cinema I: a imagem-movimento*. Trad. de Stella Senra. São Paulo: Brasiliense, 1985; e Deleuze, *Cinema II: a imagem-tempo*. Trad. de Eloisa Ribeiro. São Paulo: Brasiliense, 1990.



Câmera; imagem da seqüência de introdução de *O desprezo*, Jean-Luc Godard, 1963.

rio, não do lado da assinatura do artista. Portanto, tanto um quanto o outro constituem a imagem, que só é digna deste nome por trazer em sua espessura uma potência de sensação, de emoção ou de inteligibilidade, que vêm de sua relação com uma exterioridade (o Sujeito, o Real, o Outro). Vemos assim que a questão da relação maquinismo-humanismo é menos histórica na progressão contínua (cada vez mais máquina para menos humanidade) do que filosófica na tensão dialética que sempre varia, mas não linearmente. É portanto a questão de uma modulação entre os dois pólos, humanismo e maquinismo, que são na verdade sempre co-presentes e autônomos. A dialética entre estes dois pólos, sempre elástica, constitui o aspecto propriamente inventivo dos dispositivos, em que o estético e o tecnológico podem se encontrar.

Com o recurso da projeção como máquina de visualização da imagem, podemos considerar que, se não atingimos um ponto-limite, ao menos concluímos uma trajetória: em menos de um século, toda a cadeia de produção da imagem (pré-visão, inscrição, pós-contemplação) se tornou assim progressivamente "maquinica", cada nova máquina não suprimindo as precedentes (estamos longe da lógica da tábula rasa), mas vindo se acrescentar a elas, como um estrato tecnológico suplementar, como uma volta a mais numa espiral.

Mas o movimento helicoidal iniciado não pára por aí. O maquinismo, como sabemos, ainda progredirá de modo espetacular, e a indústria tecnológica ganhará cada vez mais terreno. Baudelaire se reviraria no túmulo! Com o advento e a instalação progressiva da televisão e depois do vídeo (que se estende por muito tempo, ocupando praticamente toda a primeira metade do século xx), uma espécie de quarto estrato maquinico vem se superpor aos três outros. O que especifica a maquinaria televisiva é a transmissão. Uma transmissão a distância, ao vivo e multiplicada. Ver, onde quer que haja receptores, o mesmo objeto ou acontecimento, na forma de imagem, em tempo real e estando sempre longe ou alhures. Esta é a “máquina” de ordem quatro.

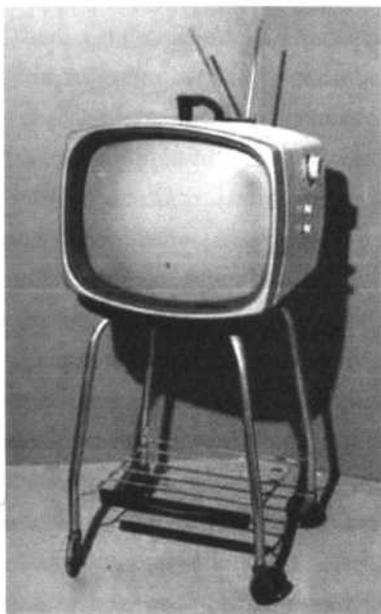
Estamos longe da imagem fotográfica, pequeno objeto imobilizado e personalizado, com que experimentamos num contato íntimo (o seguramos nas mãos enquanto o vemos), que inscreve sempre uma sensação de nostalgia do que apresenta (Barthes falava disso: o que vemos numa imagem fotográfica já deixou de existir). Estamos longe também do cinema, de seu tempo perdido, de seu lugar fechado, do sonho que ele encarna. A imagem televisiva não é algo que se possua como um objeto pessoal nem algo que se projete num espaço fechado (como a “bolha” da sala escura do cinema); ela é transmitida para todo lugar ao mesmo tempo. A sala de projeção explodiu, o tempo fechado em si mesmo¹⁴ da identificação do espectador se diluiu, a distância e a multiplicação são a regra. A imagem-tela ao vivo da televisão, que não tem mais nada de *souvenir* (pois não tem passado), agora viaja, circula, se propaga, sempre no presente, onde quer que seja. Ela transita, passa por diversas transformações, flui como um rio sem fim. Chega em toda parte, numa infinidade de lugares, e é recebida com a maior indiferença. Imagem amnésica cujo fantasma é um “ao vivo” planetário perpétuo, ela abre a porta à ilusão (simulação) da co-presença integral.

Assegurando maquinicamente a transmissão múltipla e em tempo real da imagem (toda e qualquer imagem), a televisão, no fundo, transformou o espectador — que no anonimato da sala escura tinha ao menos uma forte identidade imaginária — numa espécie de fantasma indiferenciado, de tal modo

disseminado na luz do mundo que se tornou totalmente transparente e invisível, e deixou de existir como tal. Agora, ele é no máximo um número, um alvo, uma taxa de audiência: uma onipresença fictícia, sem corpo, sem identidade e sem consciência. Passar através: o mundo parece nosso, em tempo real, e estamos em toda parte, síncronos com este “real” mediatizado... Que simulacro! Assistimos na verdade ao desaparecimento de todo Sujeito e de todo Objeto: não há mais relação intensiva, só nos resta o extensivo; não há mais Comunhão, só nos resta a Comunicação.

Enfim, depois das maquinarias de projeção e de transmissão, que expandiram no tempo e no espaço a visualização e a difusão da imagem, uma “última tecnologia” veio completar a panóplia neste último quarto do século xx, e seu impacto histórico parece (pelo menos) tão importante quanto o das invenções precedentes. Trata-se da imagem informática, também chamada de imagem de síntese, infografia, imagem digital, virtual etc. A maquinaria que se introduz aqui é extrema. Ela vem não apenas se acrescentar às outras (como era o caso das máquinas de captação, inscrição, visualização e transmissão), como também, por assim dizer, voltar ao ponto de partida e refazer, desde a origem, o circuito da representação. De fato, com a imagem informática, pode-se dizer que é o próprio “Real” (o referente originário) que se torna maquinico, pois é gerado por computador. Isto produz uma transformação fundamental no estatuto desta “realidade”, entidade intrínseca que a câmara escura do pintor captava, que a química fotográfica inscrevia e que o cinema e a televisão podiam, em seguida, projetar ou transmitir. Não há mais necessidade destes instrumentos de captação e reprodução, pois de agora em diante o próprio objeto a se “representar” pertence à ordem das máquinas. Ele é gerado pelo programa de computador, e não existe fora dele. É o programa que o cria, forja e modela a seu gosto. É uma máquina de ordem cinco (que retoma as outras no seu ponto de origem), não de reprodução, mas de concepção. Até então, os outros sistemas pressupunham todos a existência de um Real em si e para si, exterior e prévio, que cabia às máquinas de imagem reproduzir. Com a *image-rie* informática, isto não é mais necessário: a própria máquina pode produzir seu “Real”, que é a sua imagem mesma. Dito de outro modo, os dois extremos do processo (o objeto e a imagem, a fonte e o resultado) se encontram aqui

14 No original francês, *le temps forçlos*. [N.T.]



Televisão e computador.

para se tornarem uma coisa só, provocando uma confusão por colisão, uma catástrofe (de acordo com René Thom e sua teoria da catástrofe).

Assim, é a idéia mesma de representação que perde seu sentido e seu valor. A representação pressupunha um hiato original entre o objeto e sua figuração, uma barra entre o signo e o referente, uma distância fundamental entre o ser e o parecer. Com a imagerie informática, essa diferença desaparece: não há nada além da máquina, que cobre todo o processo e exclui tudo o mais. O próprio mundo se tornou maquínico, isto é, imagem, como numa espiral insana. A realidade passa a ser chamada de "virtual". E as instâncias subjetivas, na origem e no fim do dispositivo, se tornam elas mesmas "instâncias do programa": o criador é, salvo exceção, um programador e o espectador, um executante do programa. A isso chamamos interatividade. Não só não há mais "Real" (nem "representação" portanto), como também podemos dizer que não haja mais imagens. A chamada imagem de síntese, em certo sentido, não existe: a síntese é apenas um conjunto de possíveis (o programa) cuja atualização visual é um simples acidente, sem objeto real. Como ver uma imagem de síntese, se ela não passa de uma potencialidade? Sua essência mesma reside apenas na

natureza da sua virtualidade. Numa curiosa inversão, a síntese não seria assim nada mais do que uma maneira de imagem ontologicamente latente, como aquela com que sonham todos os fotógrafos à espera da Revelação. A única diferença é que, agora, esta imagem virtual não passa de uma das soluções pré-vistas do programa. Não há mais olhar, não há mais ato constitutivo de um sujeito em relação ao mundo, não há mais magia ou milagre a se esperar do encontro e dos seus acasos. Não há mais grãos do real para arranhar a imagem envernizada da tecnologia.

A questão semelhança-dessemelhança
(o grau da analogia e os limites da mimese)

estética
similar

Uma outra perspectiva de conjunto sobre a história das máquinas de imagens, uma outra "linha geral" que eu gostaria de seguir é a da velha questão da semelhança (e seu reverso: a dessemelhança). É a famosa questão da mimese nas passagens de imagens ou, dito de outro modo, é a questão do realismo na imagem. Aqui também estamos diante de algo que poderia aparecer como uma progressão contínua: assim como, à medida que os sistemas de imagens se sucediam no tempo, o maquinismo parecia crescer em detrimento da presença e das intervenções humanas (embora tenhamos visto que, na verdade, essas duas dimensões não eram correlativas e podiam evoluir em direções diferentes), poderíamos pensar, à primeira vista, que o encadeamento das tecnologias da imagem caminhava unilateralmente em um aumento constante do grau de analogia, e, portanto, das capacidades de reprodução mimética do mundo, como se cada invenção técnica pretendesse necessariamente aumentar a impressão de realidade da representação. Veremos porém que esta aparente teleologia também se revela enganosa e que, de fato, a cada momento da história dos dispositivos, a tensão dialética entre semelhança e dessemelhança reaparece — e independentemente dos dados tecnológicos, pois a questão em jogo é estética.

Sem retomar no detalhe o retrospecto já traçado em torno da questão do maquinismo, podemos esboçar a seguinte trajetória paralela do mimetismo: se a pintura, recorrendo num dado momento a instrumentos perspectivis-

tas como a câmara escura (e outros), procurava obter uma forma figurativa que mostrasse melhor o mundo “tal como o homem pode vê-lo” (e não só concebê-lo ou nele acreditar), esta forma de analogia óptico-perceptiva continuava porém tributária de uma interpretação, de uma leitura, um tanto singular, que encontrava sua marca de subjetividade no fato de ser inscrita na tela pela mão do artista. Para muitos, era este realismo subjetivo e interpretativo que assegurava a dimensão artística da imagem pintada na tela.

Com o desenvolvimento espetacular da imagem fotográfica, o ganho de realismo na imagem aparecerá como imediato e todos o proclamarão. O discurso de 1839 de François Arago soa, mais uma vez, exemplar: ele não deixará de evocar a perfeição da reprodução fotográfica. À comodidade e à prontidão do procedimento, a fotografia acrescentaria uma terceira vantagem, a “exatidão”. Precisão dos detalhes, nitidez dos contornos, gradação fiel das cores e, sobretudo, “verdade das formas”. Em última análise, o ganho de analogia trazido pela fotografia seria de ordem não só óptica, como também (e mais essencialmente) ontológica. Seria uma questão de verdade da imagem. Por ser obtida de modo “automático” e “maquínico” (segundo o rigoroso determinismo das reações químicas, sem a intervenção-interpretação da mão do artista), a foto foi percebida como “mais verdadeira”. Ela parecia substituir o realismo subjetivo e manual da pintura ou do desenho por uma espécie de realismo objetivo (a famosa “objetividade do objetivo”). A foto nos mostraria o mundo não só tal como ele nos aparece, mas também tal como ele é. Ao menos é o que pensava a doxa.

Ora, as coisas se revelam mais complexas e nuançadas, pois deste efeito de realismo objetivo da representação, deslizaremos logo para um efeito derivado, diferente, que introduzirá um deslocamento importante na compreensão do fenômeno fotográfico e redundará, no mais das vezes, em confusão: um efeito de realidade da imagem, que procede de uma verdadeira metafísica (para não dizer de uma epifania) do Real. André Bazin e Roland Barthes serão mais tarde seus apóstolos mais famosos. Bazin:

A objetividade da fotografia lhe confere um poder de credibilidade ausente de qualquer obra pictórica. Sejam quais forem as objeções de nosso espírito crítico,

somos obrigados a crer na existência do objeto representado, literalmente representado, quer dizer, tornado presente no tempo e no espaço. A fotografia se beneficia de uma transferência de realidade da coisa para a sua reprodução. O desenho o mais fiel pode nos fornecer mais indícios acerca do modelo, jamais ele possuirá, a despeito do nosso espírito crítico, o poder irracional da fotografia, que nos arrebatava a credulidade.¹⁵

Barthes: “Tal foto nunca se distingue do seu referente”; “a fotografia é literalmente uma emanação do referente”; “chamo de ‘referente fotográfico’ não a coisa facultativamente real à qual se assemelha uma imagem ou um signo, mas a coisa necessariamente real que foi posta diante da objetiva, sem o que não haveria fotografia”.¹⁶

Como se vê, passamos de um efeito de realismo (da ordem da estética da mimese) a um efeito de realidade (da ordem da fenomenologia do Real). Se o primeiro encara os dados em termos de semelhança o segundo o faz em termos de existência e de essência. E, paradoxalmente, o deslocamento que assim se opera permite concluir que, na postura ontológico-fenomenológica, a semelhança deixa de ser um critério pertinente: a imagem fotográfica vale aí como traço de um “isto foi” (Barthes), como uma espécie de fôrma do mundo visível (Bazin), antes de ser reprodução fiel das aparências. A lógica do vestígio (o índice, de acordo com Peirce) prevalece sobre a da mimese (o ícone). Assim, vemos que o ganho de analogia da imagem fotográfica é algo, no mínimo, relativo, e o deslizamento do realismo à realidade acaba por reduzir a importância do critério mimético.

Quando o cinematógrafo se instala, um novo “suplemento de analogia” imediatamente surge: o realismo cinematográfico acrescenta ao realismo do vestígio fotoquímico o da reprodução do movimento, que é um realismo do

15 A. Bazin, “Ontologia da imagem fotográfica” (1945), in I. Xavier (org.), op. cit., grifos meus.

16 R. Barthes, *La chambre claire. Note sur la photographie*, Paris: Gallimard/Seuil/Cahiers du Cinéma, 1980, respectivamente pp. 16, 126 e 119. (Edição brasileira: trad. de Júlio Castañon Guimarães. *A câmara clara: nota sobre a fotografia*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984, p. 14, 121 e 115, respectivamente.)

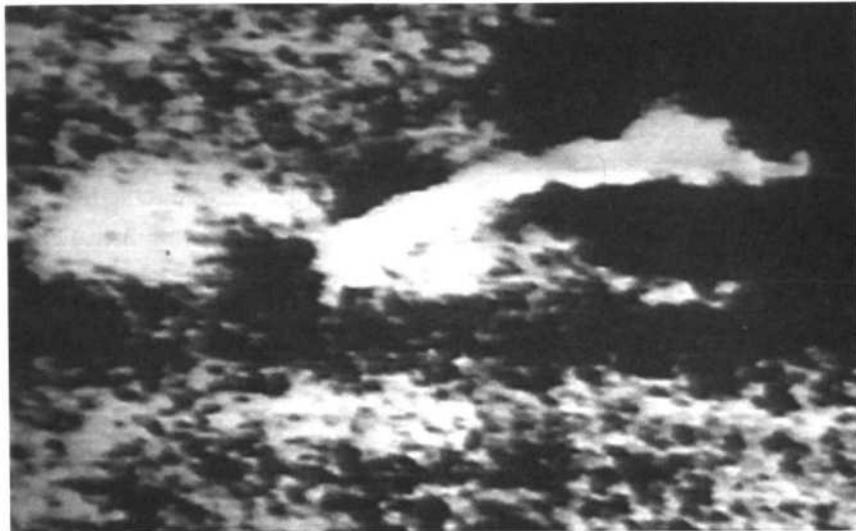
tempo. Ali onde a foto oferecia do mundo uma imagem imobilizada, fixada em sua pose para a eternidade (o instante do instantâneo, “medusado” sobre a placa sensível, embalsamado num pequeno bloco gelado), o cinema desenrola regularmente suas bobinas, macio, fluido, desfiando imagens tão rápidas que, na projeção, nem chegamos propriamente a apreendê-las, levados (e iludidos) pelo fluxo, absorvidos pela tela, deslizando ao ritmo dos planos que se encadeiam. Mesmo que sob uma forma ilusória, que nos engana com nosso próprio consentimento e prazer, a mimese filmica expõe o mundo em sua duração e em seus movimentos. “O cinema é a vida mesma”, repete-se com frequência. Esta vida passa, escorre sob nossos olhos, como o tempo crônico. A única diferença é que o cinema, sendo uma imagem registrada, nos permite repassar o filme. Ele constitui um tempo-movimento que podemos rever e, portanto, reviver imaginariamente. Eis o que parece dizer a evidência da corrida à analogia na história das máquinas de imagens.

É ainda uma questão de tempo que vai marcar o ganho trazido pela televisão à fidelidade da reprodução das aparências do mundo. De fato, com o circuito eletrônico da imagem de vídeo, não só vemos a imagem do mundo em movimento (tal como ele se move em sua duração própria), como também a vemos ao vivo. É a mimese do “tempo real”: o tempo eletrônico da imagem é (sincronizado com) o tempo do Real. O realismo da simultaneidade vem se acrescentar ao do movimento para formar uma imagem que nos parece cada vez mais próxima e decalcada no real, a ponto de gerar por vezes confusão, como nos muitos “acidentes” das (de certo modo) falsas transmissões “ao vivo” da televisão, em que a preocupação de colar ao acontecimento é tanta que se transforma em antecipação, isto é, em trapaça. Ou então, a ponto de mergulhar em si mesma como se mergulha no nada, como nos dispositivos de vídeo baseados no “circuito fechado” da imagem e da tela. Eles vão desde a instalação de artistas (em que a câmera restitui a imagem *hic et nunc* de sua própria situação) até a videovigilância de zonas urbanas (metrô, ruas, bancos, prédios etc.). Nos circuitos fechados em que o tempo é contínuo e a duração infinita (salvo em caso de pane das máquinas), a imagem adere temporalmente ao real até se identificar integralmente a ele em sua quase eternidade visual, isto é, em sua vacuidade mesma, no vazio que ele encarna

soberanamente. Tempo durativo, tempo real, tempo contínuo, a imagem-movimento do cinema e da televisão/vídeo parece assim levar o mimetismo e a reprodução do mundo ao seu extremo, até o absurdo: em última análise, o ponto de chegada desta lógica seria o de uma imagem tão fiel e exata que ela viria duplicar integralmente o real na sua totalidade. Velho mito da imagem total, que remonta a um passado distante, talvez ao nascimento mesmo das imagens, às origens da idéia de representação (um mundo “à sua imagem”). Uma idéia divina, como todos sabem.

De certo modo, aliás, esta idéia se encontra efetivamente (tecnologicamente) realizada com a *imagerie* informática, última etapa desta trajetória traçada aqui em grandes pinceladas. A partir do momento em que a máquina deixa de reproduzir para gerar seu próprio real (que é a sua imagem mesma), é claro que a relação de semelhança perde um pouco o sentido, pois já não há mais representação nem referente. Ou então, em termos mais exatos, ganha um sentido inverso: não é mais a imagem que imita o mundo, é o “real” que passa a se assemelhar à imagem. Na verdade, trata-se de uma espiral infinita, uma analogia circular, como uma serpente que morde a própria cauda: a relação mimética funciona como os dois espelhos paralelos que se refletem e se repercutem ao infinito sem que saibamos qual foi o ponto de partida.

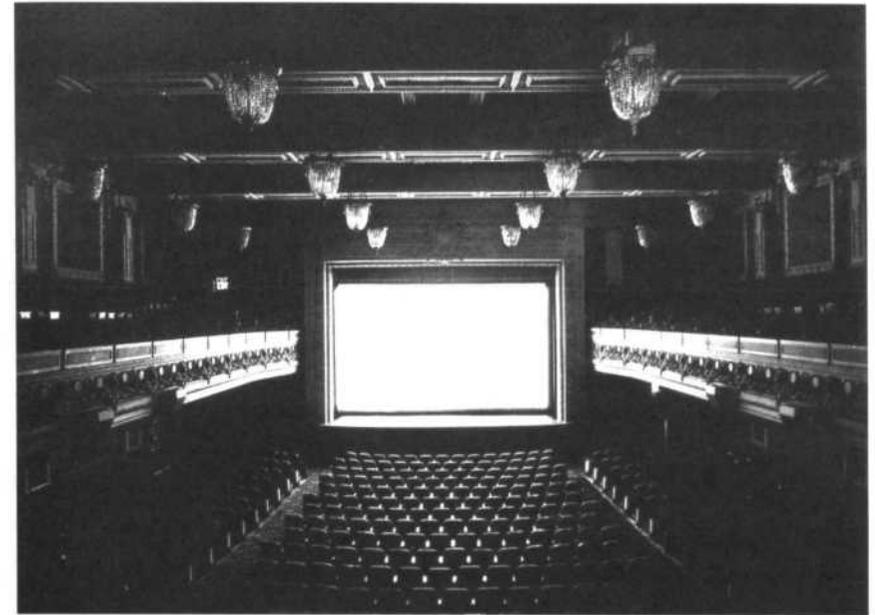
É provavelmente por isto que a maior parte das imagens de síntese, apesar de poder inventar figuras visuais totalmente inéditas e nunca vistas, esforça-se ao contrário para reproduzir imagens já disponíveis, objetos já conhecidos do mundo. Elas apostam na semelhança (mesmo que falseada ou forçada), não tanto para mostrar que podem “fazer tudo”, mas porque não sabem mais o que fazer (que seja diferente). Durante muito tempo, aliás, as pesquisas dos engenheiros e dos programadores visavam prioritariamente melhorar os parâmetros de figuração na aceção realista do termo: nuances de cor, relações de contraste, sombras e *dégradés*, reflexos, transparências etc. Toda a energia dos pesquisadores, durante anos, destinava-se simplesmente a nos persuadir de que podemos fazer, com um computador, “tão bem quanto uma imagem tradicional” (tão bem quanto o cinema, segundo um fantasma tecnológico recorrente). Esta espécie de imitação ao avesso, a par da sua pobreza material e conceitual, acaba demonstrando por absurdo a inépcia da teleologia



Michelangelo Antonioni, *Blow Up*, 1968.

de mão única que crê em um aumento contínuo da suposta semelhança das imagens tecnológicas.

Afinal de contas, tudo o que acabo de apresentar sumariamente deve ser amplamente relativizado e examinado sob outro ângulo: a questão da semelhança não é uma questão técnica, mas estética. Assim, se o “analogismo” encontrou nos diversos sistemas de representação anteriormente evocados um terreno aparentemente propício à sua expansão, cabe notar porém que isto concerne apenas a certa forma de figuração — parcial, ainda que dominante. Em primeiro lugar, os contra-exemplos são uma legião (vamos evocar alguns deles adiante). Em seguida, e fundamentalmente, convém jamais perder de vista que as formas de representação e figuração, para além das diferenças tecnológicas de suporte, operam esteticamente, e desde sempre, com modulações infinitas de oposições dialéticas entre a semelhança e a dessemelhança, a forma e o informe, a transparência e a opacidade, a figuração e a desfiguração, o visível (ou o visual) e o invisível (ou o sensível, ou o inteligível) etc. Toda representação implica sempre, de uma maneira ou de outra, uma dosagem entre semelhança e dessemelhança. E a história estética das máquinas de imagens, esse trançado de linhas gerais, é feita de sutis equilíbrios entre esses dados.



Hiroshi Sugimoto, retirado da série *Theaters*, iniciada em 1978.

Podemos mesmo sustentar, com razão, que há uma espécie de correlação histórica implícita entre estas duas dimensões aparentemente contraditórias da figuração. Esta é a tese da chamada “dupla hélice”, sustentada por Raymond Bellour,¹⁷ segundo a qual, basicamente, quanto maior for a potência de analogia de um sistema de imagens, maiores serão as manifestações contrárias de tendências ou de efeitos (secundários?) de “desanalogização” (ou desfiguração) da representação. Assim, quanto mais capaz for um sistema para imitar fielmente o real em sua aparência, mais ele suscitará a proliferação de pequenas formas que minam tal potência de mimetismo, visando desconstruí-lo. Curiosa revanche da imagem sobre o instrumentalismo da máquina, como se estivéssemos diante de uma pulsão de subversão da figura proporcional à força de dominação do sistema. Entre outros possíveis, lembremos alguns exemplos extraídos de diferentes sistemas de imagens, da pintura ao vídeo.

Na pintura do *Quattrocento*, ao lado da figuração clássica (semelhança), a

17 R. Bellour, “La double hélice”, op. cit.

Dyna
hélice
✗
7

imagem é constantemente atravessada por efeitos de desfiguração (dessemelhança) que, longe de reproduzir o visível, lançam as obras em problemáticas de outra ordem. Nestas, a opacidade dos signos (o figural) concorre com a transparência da significação (o figurativo) ou da narração histórica (a história) e os enigmas da figuração (a “/nuvem/” como categoria de pintura, as manchas de Fra Angelico etc.) inscrevem os excessos do visível no poético ou no metafísico. Tais questões já foram teorizadas por historiadores da arte como Hubert Damisch¹⁸ e Georges Didi-Huberman.¹⁹

Na mesma direção, podemos observar que o propósito da fotografia não é apenas o de reproduzir o visível que o mundo nos oferece. Ela é atravessada pela questão da figuração do invisível, como ao longo do final do século XIX, com toda uma tradição, bastante singular, da fotografia científica ou pseudocientífica (e por vezes delirante): da foto por raios X e da termofotografia, ou do registro fotográfico das históricas de Jean-Martin Charcot, até a foto dos “estados da alma humana” e outros registros bizarros de sonhos, pensamentos, espectros, emoções ou marcas do “invisível fluido”.²⁰ Vale notar também que a foto nem sempre se contenta em figurar o tempo congelado do instante (nem toda foto se reduz a um instantâneo), e que ela trabalha também a dessemelhança, às vezes até ao ilegível, ao apagamento, à mancha ou ao informe, especialmente quando ela tenta inscrever em si os efeitos do movimento pelo desfoque provocado pela “câmera tremida” ou pelo intervalo excessivo de exposição.²¹

18 H. Damisch, *Théorie du /nuage/. Pour une histoire de la peinture*, Paris: Seuil, 1972.

19 G. Didi-Huberman, *Fra Angelico. Dissemblance et figuration*, Paris: Flammarion, 1990, além de *Devant l'image*, Paris: Minuit, 1990, e *La ressemblance informe ou le gai savoir visuel selon Georges Bataille*, Paris: Macula, 1995.

20 Ver, entre outros, G. Didi-Huberman, *Invention de l'hystérie. Charcot et l'Iconographie photographique de la Salpêtrière*, Paris: Macula, 1982; P. Dubois, “Le corps et ses fantômes”, em *Lacte photographique et autres essais*, Paris: Nathan, 1990; T. Gunning, “Tracing the Individual Body: Photography, Detectives and Early Cinema”, em *Cinema and the Invention of Modern Life* (L. Charney e V. Schwartz, dirs.), Berkeley, University of California Press, 1995 (Edição brasileira: *O cinema e a invenção da vida moderna*. Trad. Regina Thompson. São Paulo: Cosac Naify, 2001.).

21 Ver, por exemplo, o catálogo da exposição *Le temps d'un mouvement. Aventures et mésaventures de l'instant photographique*, Paris: Centre National de la Photographie, 1987.

Quanto ao cinema, apesar da potência industrial e comercial que ele encarna, a transparência mimética está longe de constituir sua lei geral e excludente (lembramos todo o trabalho da abstração cinematográfica, do experimental e do não-figurativo), mesmo em termos de reprodução do movimento. No cinema mudo dos anos 20, por exemplo, o trabalho freqüente de modificação das velocidades da imagem — câmera lenta, acelerado, congelamento da imagem, reversão temporal — franqueava a cineastas inventivos como Abel Gance, Dziga Vertov, René Clair ou Jean Epstein “experiências diretas com a matéria temporal do cinema”²² que obviamente afetavam o mimetismo analógico da representação.

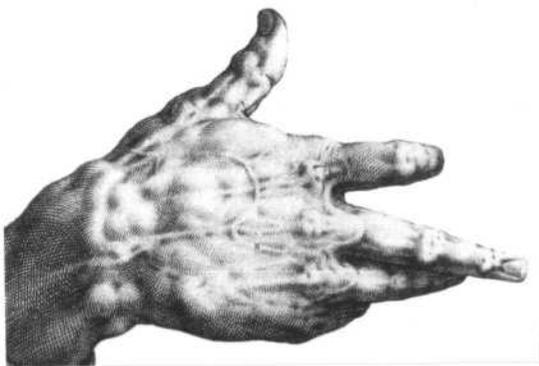
Algo parecido ocorre também no campo da televisão e da imagem eletrônica, em que o trabalho sobretudo de videastas (de Nam June Paik a Bill Viola, de Antoni Muntadas a Gary Hill, de Jean-Christophe Averty a Michael Klier etc.) mostrou suficientemente os usos perturbadores e desfigurativos (às vezes agressivos, às vezes lúdicos) que se poderia fazer da tecnologia da imagem.

Em suma, a dimensão mimética da imagem corresponde a um problema de ordem estética, e não é sobredeterminada pelo dispositivo tecnológico em si mesmo. Todo dispositivo tecnológico pode, com seus próprios meios, jogar com a dialética entre semelhança e dessemelhança, analogia e desfiguração, forma e informe. A bem da verdade, é exatamente este jogo diferencial e modulável que é a condição da verdadeira invenção em matéria de imagem: a invenção essencial é sempre estética, nunca técnica.

A questão materialidade-imaterialidade

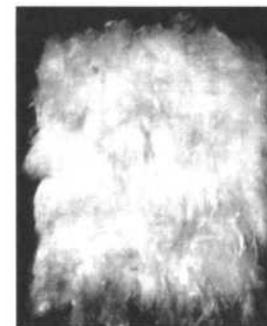
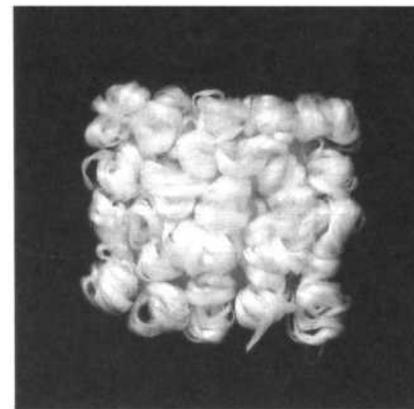
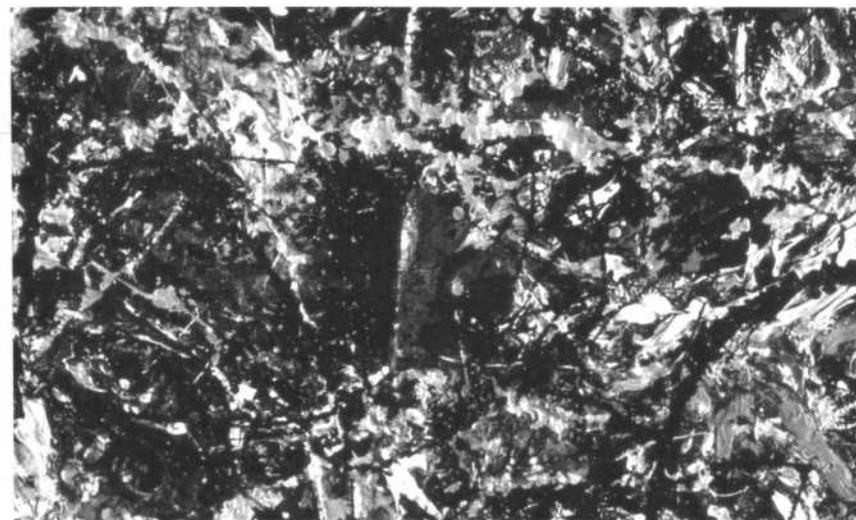
A nova e última “linha geral” deste meu sobrevôo das questões estéticas das máquinas de imagens concerne à matéria da imagem. Nosso percurso será o mesmo: de início, poderíamos ver aqui também uma progressão quase contínua e unilateral, na sucessão dos sistemas, de uma desmaterialização crescente

22 Ver P. Dubois, “La tempête ou la matière-temps. Le sublime et le figural dans l'oeuvre de Jean Epstein”, no volume coletivo *Jean Epstein* (J. Aumont, org.), Paris: Cinéma-thèque Française, 1998.



MÃOS

No alto, Hendrick Goltzius, *Mão direita do artista*, 1588, e A. S. Southworth e J.J. Hawes, *Marcas na mão do capitão Walker*, 1845; embaixo, *Radlografia imaginária*, e Roger Pary, *sem título*, 1932.



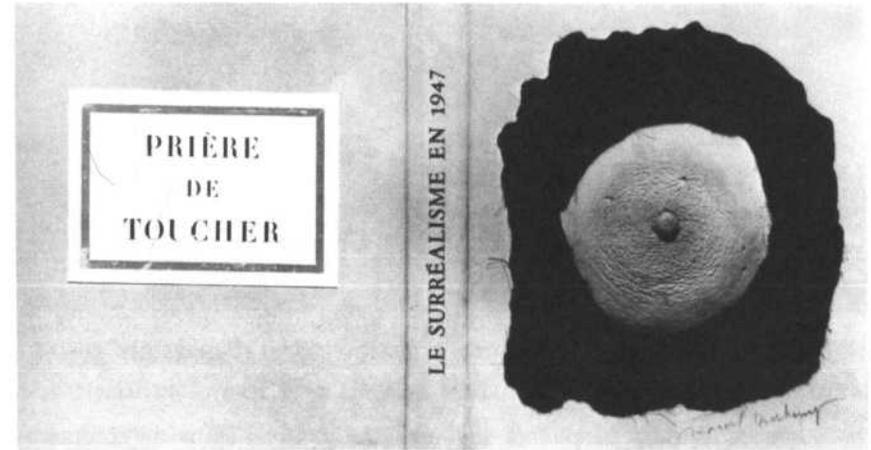
MATÉRIAS

No alto, Rauschenberg, *sem título*, 1953; embaixo, Jackson Pollock, *Full Fathom Five*, detalhe, 1947, e Piero Manzoni, *Achrome*, 1961; à direita, Piero Manzoni, *Achrome*, 1961.

numis stop b + virtual *

da imagem, que se tornaria cada vez menos “objetal”²³ e mais “virtual”. Como se estivéssemos diante de uma espécie de movimento pendular em relação ao critério precedente: quanto maior o grau de analogia (o poder mimético), mais imaterial se torna a imagem. Veremos, porém, mais uma vez, que este esquema teleológico é extremamente redutor e que devemos absolutamente dialetizá-lo, evitando a confusão entre os terrenos estético e tecnológico. Parece evidente que a imagem da pintura é, entre as que nos ocupam aqui, aquela cuja materialidade é mais diretamente sensível: a tela e seu grão, a pincelada, seu gesto e seu fraseado, o traço do pincel, a tinta que escorre, a textura dos óleos e dos pigmentos, o relevo da matéria, o brilho do verniz e até mesmo o odor das diversas substâncias que participaram de sua constituição, tudo isto parece autorizar tal afirmação. Para quem quer que tenha não só visto, mas também tocado uma tela com a mão, sentido sua espessura e sua consistência, sua lisura ou sua rugosidade, não há dúvida: a pintura atinge um extremo de materialidade concreta, tátil, literalmente palpável. Esta materialidade é, de resto, freqüentemente associada ao caráter de objeto único do quadro para lhe dar seu valor de obra, que é um valor artístico. Comparativamente, a imagem fotográfica, objeto múltiplo ou ao menos reproduzível, possui certamente menos relevo e menos corpo. Sua taticidade é uma questão não tanto de matéria figural quanto de objetualidade figurativa. Por um lado, com efeito, podemos ver no processo fotográfico uma espécie de achatamento da matéria-imagem: todos os grãos de halogênio de prata que constituem a matéria fotossensível (a chamada emulsão) da imagem são da mesma natureza, têm o mesmo estatuto e são dispostos de modo indiferenciado e unilateral sobre o suporte (todos eles são “passados na máquina”). Os fótons dos raios luminosos vêm todos portanto se alinhar igualmente na superfície da imagem — não há espessura da matéria. Donde o caráter mais “liso” de uma foto, seja numa tiragem em papel, seja numa placa de vidro, num slide ou numa polaróide. A emulsão pode se espalhar sobre todo e qualquer suporte, mesmo rugoso, isto

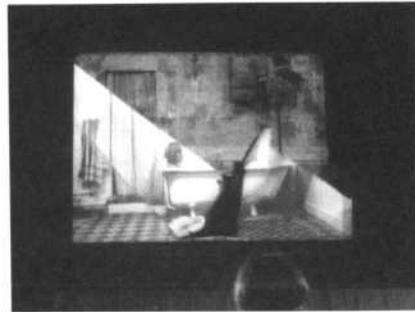
23 Nesta passagem, como noutras adiante, o termo “objetal” foi usado para traduzir o termo francês *objectal*, que designava não a objetividade da imagem (sua relação com os objetos que ela representava), mas seu caráter de objeto em si mesmo. [N.T.]



Marcel Duchamp, *Prière de toucher*, 1947.

não anula o sentimento de achatamento da figuração fotográfica. Por outro lado, esta relativa perda de relevo da matéria fotográfica obviamente não impede a imagem — isto é, o conjunto indissociável da emulsão e seu suporte — de existir muito bem como uma totalidade, uma realidade concreta e tangível: a foto é um objeto físico, que se pode pegar nas mãos, apalpar, triturar, carregar, dar, esconder, roubar, colecionar, tocar, acariciar, rasgar, queimar etc. Não raro, existe mesmo uma certa intensidade fetichista nos usos particulares que se pode fazer deste objeto, freqüentemente pequeno, pessoal, íntimo, que possuímos e que nos obseda. Este fetiche é não somente uma imagem (que pode carecer de corpo e de relevo) como também um objeto (que convida a todos os manuseios).

É com o cinema que este caráter “objetal” da imagem vai se atenuar claramente, até quase desvanecer. Com efeito, a imagem cinematográfica pode ser considerada duplamente imaterial: de um lado, enquanto imagem refletida; de outro, enquanto imagem projetada. A imagem que vemos — ou que cremos ver — do filme na tela de cinema não passa, como se sabe, de um simples reflexo sobre uma tela branca de uma imagem vinda de outra parte (e invisível enquanto tal). Este reflexo que se oferece em espetáculo (movimento, tamanho etc.) é literalmente impalpável. Nenhum espectador pode tocar esta imagem. Podemos eventualmente tocar a tela, mas nunca a imagem.



Jean-Luc Godard, *Tempo de guerra*, 1963.

Lembremos a este respeito a seqüência memorável (dita “do cinematógrafo”) de *Tempo de guerra* (Godard, 1963): vemos ali um dos protagonistas, homem simples, ir pela primeira vez ao cinematógrafo e experimentar as primeiras sensações de um espectador-inocente diante de um tipo de imagem muito singular. Assim, ao ver na tela uma moça que se despe para tomar banho, este espectador inocente se levanta, se aproxima da tela como se aproximaria do corpo real da moça e tenta tocar o objeto do seu desejo. Suas mãos seguem as formas do corpo, percorrem as pernas, tentam um contato com o que não passa de uma imagem (um reflexo), mas mesmo esta lhe escapa, lhe escorre pelos dedos e se furta à sua investida. De tanto insistir, o infeliz (feliz?) acaba arrancando a tela da parede e derrubando-a no chão. Isto não interrompe a projeção imperturbável do corpo da moça, agora sobre a parede de tijolos que estava por detrás da tela. Moral da história: podemos até tocar ou atingir a matéria da tela (rasgá-la, manchá-la, cobri-la, arrancá-la, colori-lá...), nem por isso conseguiremos atingir a imagem, que permanece, para além de seu suporte material, uma entidade fisicamente distinta, e inacessível às mãos do espectador.

Esta é a primeira impalpabilidade da imagem cinematográfica. A segunda concerne ao fenômeno perceptivo da projeção, de que já tratamos: a imagem que o espectador crê ver consiste não apenas num reflexo, como também numa ilusão perceptiva produzida pelo desenrolar da película a 24 imagens por segundo. O movimento representado (de um corpo, um objeto etc.), tal como o vemos na tela, não existe efetivamente em nenhuma imagem real. A

imagem-movimento é uma espécie de ficção que só existe para nossos olhos e em nosso cérebro. Fora daí, ela não é visível — é uma imagem tão imaginada quanto vista, tão subjetiva quanto objetiva. No fundo, a imagem de cinema não existe enquanto objeto ou matéria. Ela consiste numa breve passagem, espécie de intervalo permanente que nos ilude enquanto o olhamos, mas se desvanece logo depois de entrevisto, para não mais existir senão na memória do espectador. Portanto, a imagem de cinema é, como já se observou, quase tão próxima da imagem mental quanto de uma imagem concreta.

Com a imagem da tela catódica (da televisão e do vídeo), este processo de desmaterialização parece se acentuar ainda mais, e de maneira muito clara. Se a imagem de cinema pode ser dita duplamente imaterial quando a observamos na tela, o espectador não deixa de saber que, na sua base (isto é, no projetor e na cabine), existe uma imagem prévia, ela sim dotada de materialidade: o filme-película (para retomar a formulação de Thierry Kuntzel²⁴). Este filme-película é feito de imagens “objetais”: os fotogramas (lembramos, aliás, o fetichismo do fotograma em certos cinéfilos, que o colecionam e crêem com isso possuir materialmente um pedacinho de seus fantasmas). É bem verdade que o fotograma não é, a rigor, a imagem cinematográfica — ele é uma imagem fixa (ainda fotográfica neste sentido), nunca visível enquanto tal pelo espectador ordinário de cinema. Em todo caso, sabemos que ele está lá, na origem da imagem-movimento, dotado de corpo, podendo ser tocado etc. Com a imagem eletrônica da televisão e do vídeo, que é também uma imagem-movimento que passa numa tela, esta realidade “objetal” de uma imagem material, que seria visível na sua base, desapareceu. Não existe mais imagem-fonte. Não há mais nada para se ver que seja material (paradoxo de algo intitulado justamente vídeo — “eu vejo”).

Pois o que é propriamente uma “imagem eletrônica”? Muitas coisas, mas nunca uma imagem. Ela é sempre um mero processo. Ela pode ser também o famoso “sinal” de vídeo, base tecnológica do dispositivo, necessária para a transmissão e a propagação da informação (por onda ou cabo), mas que não passa de um “simples” impulso elétrico (composto, é verdade, de três entidades:

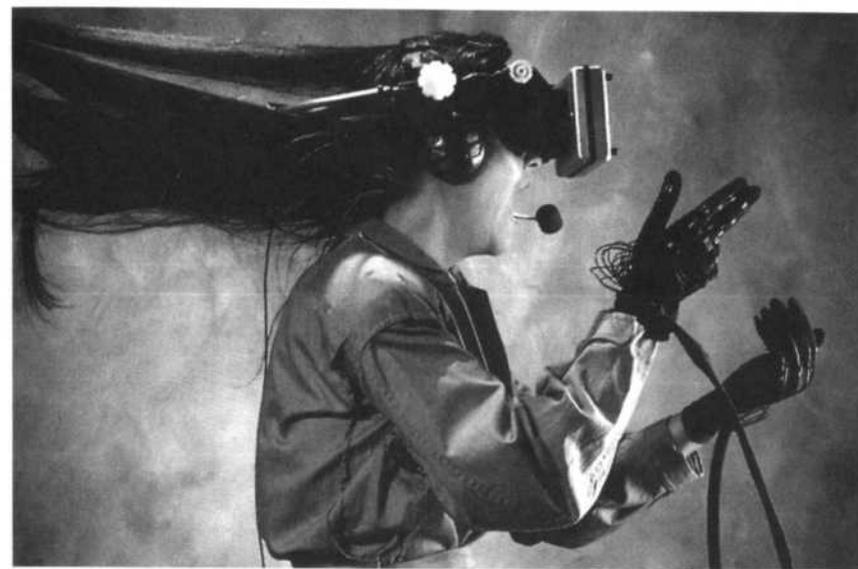
24 T. Kuntzel, “Le défilement”, art. cit.

imagem
na tela
a material
do vídeo

impalpabilidade da
imagem
ilusão perceptiva

os sinais de crominância, luminância e sincronização), e nunca é visível como imagem. Ela pode ser ainda a gravação em uma banda magnética daquele sinal, o que não altera nada: não há nada para se ver na banda de uma fita de vídeo, nem sequer um fotograma, nada além de impulsos elétricos codificados. Ela pode, enfim, ser identificada — como se faz freqüentemente — àquilo que aparece numa tela catódica, isto é, ao resultado de uma varredura (dupla e entrelaçada) em alta velocidade, numa tela fosforescente, de uma trama de linhas e pontos, por um feixe de elétrons. Esta varredura produz diante de nossos olhos uma aparência de imagem (outra ficção da nossa percepção). Mas enquanto o cinema ainda dispunha, em sua base, do elementar fotograma (sua unidade de base ainda era uma imagem), o vídeo não tem nada a oferecer como unidade mínima visível além do ponto de varredura da trama — algo que não pode ser uma imagem e que nem sequer existe como objeto. Desse modo, a imagem de vídeo não existe no espaço, mas apenas no tempo. É uma pura síntese de tempo em nosso mecanismo perceptivo (Segundo Nam June Paik, “o vídeo não é nada mais do que o tempo, somente o tempo”). Em suma, nada mais lábil e fluido que a imagem de vídeo, que escorre por entre os dedos ainda mais certamente e finamente do que a imagem do cinema. Como o vento. A imagem de vídeo, sinal elétrico codificado ou ponto de varredura de uma trama eletrônica, é uma pura operação, sem outra realidade “objetal” que a materializaria no espaço do visível. Sem corpo nem consistência, a imagem eletrônica só serve, poderíamos dizer, para ser transmitida.

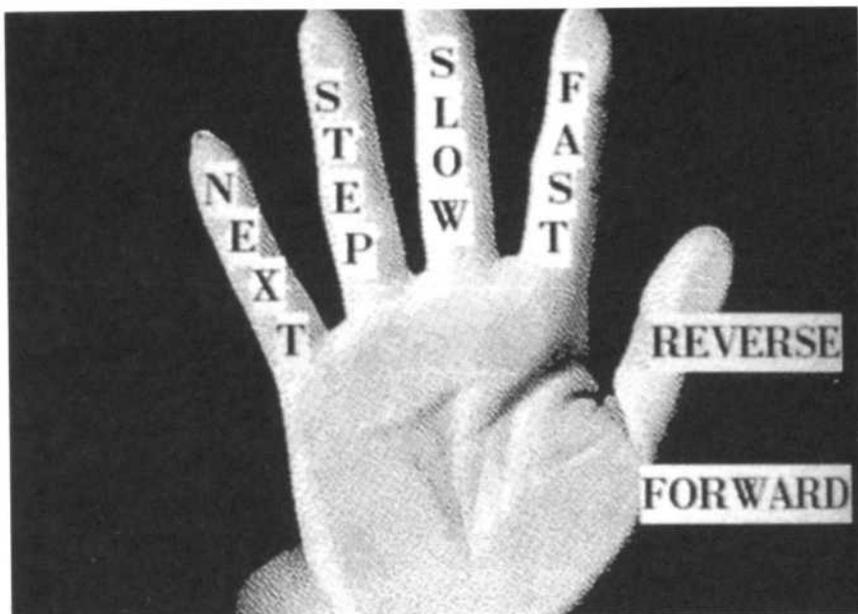
Enfim, com os sistemas de imagens ligados à informática e produzidos por computador, o processo de desmaterialização parece atingir seu ponto extremo. Em primeiro lugar, enquanto imagem visualizável numa tela, a imagem de computador é comparável à imagem eletrônica do vídeo (tela fosforescente, varredura de uma trama por um feixe de elétrons etc.). Deste ponto de vista, não há diferença de natureza (as mesmas telas podem, aliás, servir aos dois tipos de imagem). Além disso, antes deste lugar de visualização final que é a máquina da tela, a imagem informática é, como sabemos, uma imagem puramente virtual. Ela se limita a atualizar uma possibilidade de um programa matemático, e se reduz em última análise a um sinal, nem mesmo analógico, mas numérico, ou seja, a uma seqüência de algarismos, a uma série de algo-



Scott Fisher (Nasa), *Viewing System*, 1990.

ritmos. Estamos longe da matéria-imagem da pintura, do objeto-fetichismo da fotografia, e mesmo da imagem-sonho do cinema que vem de um fotograma tangível. A imagem informática é menos uma imagem que uma abstração. Nem mesmo uma visão do espírito, mas o produto de um cálculo.

Daí provavelmente, como num reflexo compensatório, o desenvolvimento particular neste domínio de tudo o que concerne à reconstituição de efeitos de materialidade. Esta parece fazer tanta falta em informática que acaba provocando uma espécie de hipertrofia do tato. A informática desenvolveu, por exemplo, uma série de máquinas que funcionam como próteses não do olho (estamos longe da câmara escura), mas da mão. Triunfo do controle remoto, magia do mouse, papel incontornável do teclado, mesmo para fazer uma imagem etc. Sem falar do boom das “telas táteis”, estes dispositivos de frustração em que o contato físico da mão com a tela finge dar corpo a uma imagem que de qualquer forma não tocamos. Foi sobretudo nas pesquisas acerca da chamada “realidade virtual” que se afirmou esta corrida rumo a uma (falsa) materialidade do tato. Os capacetes de visão, que imergem o “espectador” numa “imagem” total que o engloba e define completamente seu ambiente (entra-



Lynn Hershman, *Deep Contact*, 1990.

mos nele como se pudéssemos atingir e tocar a realidade mesma dos objetos representados), se associam às famosas luvas de dados (*data gloves*) com todos os seus captadores e sensores. Agindo sobre a pele e os músculos do corpo pela pressão de pequenas almofadas de ar, os sensores restituem todas as sensações físicas do tato (as matérias, os movimentos, o relevo, as texturas, a temperatura etc.).²⁵ É o triunfo da simulação, em que a impressão de realidade dá lugar à impressão da presença, e o usuário experimenta a simulação como um real. Neste universo, não só a imagem perdeu o corpo, como também o próprio real, inteiro, parece ter-se volatilizado, dissolvido, descorporificado numa total abstração sensorial.

Hipertrofia do ver e do tocar, por parte de um sistema de representação tecnológica que carece cruelmente de ambos, por ter dado as costas ao Real.

25 Ver a análise crítica consagrada por G. Leblanc, em seu ensaio "Quelle autre scène? (réel/virtuel)", em *Cinéma et dernières technologies*, op. cit., a estes sistemas de realidade virtual e a suas consideráveis implicações.

As telas se acumularam a tal ponto que apagaram o mundo. Elas nos tornaram cegos pensando que poderiam nos fazer ver tudo. Elas nos tornaram insensíveis pensando que poderiam nos fazer sentir tudo.

Felizmente, resta-nos ler a admirável *Lettre sur les aveugles* (Carta sobre os cegos), de Denis Diderot. E esperar que Chris Marker a transforme em DVD-ROM.

Por uma estética da imagem de vídeo

Neste texto, gostaria de interrogar acerca de um sistema de imagens tecnológicas que sempre teve problemas de identidade: o vídeo, esta “antiga última tecnologia”, que parece menos um meio em si do que um intermediário, ou mesmo um intermédio, tanto em um plano histórico e econômico (o vídeo surgiu entre o cinema, que o precedeu, e a imagem infográfica, que logo o superou e alijou, como se ele nunca tivesse passado de um parêntese frágil, transitório e marginal entre dois universos de imagens fortes e decisivos) quanto em um plano técnico (o vídeo pertence à imagem eletrônica, embora a sua seja ainda analógica) ou estético (ele se movimenta entre a ficção e o real, entre o filme e a televisão, entre a arte e a comunicação etc.). Os únicos terrenos em que foi verdadeiramente explorado em si mesmo, em suas formas e modalidades explícitas, foram o dos artistas (a videoarte) e o da intimidade singular (o vídeo familiar ou o vídeo privado, o do documentário autobiográfico etc.). Ele constitui, portanto, um “pequeno objeto”, flutuante, mal determinado, que não tem por trás de si uma verdadeira e ampla tradição de pesquisa.¹ E

1 Em francês, o principal instrumento de referência é o número inteiramente consagrado ao vídeo pela revista *Communications*, n. 48, “*Vidéo*”, Paris: Seuil, 1988; coordenado por R. Bellour e A.-M. Duguet, traz uma bibliografia internacional bastante completa. Em língua →

é precisamente por isto que nos pareceu útil e interessante examinar uma tal “coisa”, reveladora à sua maneira, discreta e circunscrita, de problemas que só farão crescer com o desenvolvimento das tecnologias informáticas. A problemática do vídeo conduz de fato à questão mesma dos desafios da tecnologia no mundo das artes da imagem. Vou me concentrar aqui em questões de estética visual comparada, ciente de que outros ângulos de abordagem poderiam ser explorados no mesmo sentido, mas me interessando sobretudo pelas diferenças entre as formas de linguagem videográfica e cinematográfica.

Vídeo? Você disse vídeo?

Antes de qualquer outra consideração, o vídeo merece um exame prévio sobre seu nome. Começemos, pois, com um pouco de lexicologia e de etimologia. Um pouco estranho, o termo “vídeo” me parece marcado, de modo particularmente revelador, por uma espécie de ambigüidade fundamental.

Por um lado, ele é usado mais freqüentemente como um complemento nominal (ou como uma partícula de algum modo associada a um nome) do

→ inglesa, a antologia mais completa é a de Doug Hall e Sally Jo Fifer, *Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art*, Nova York: Aperture/BAVC, 1990, que traz também uma imponente bibliografia detalhada. Afora os inúmeros catálogos e monografias de artistas, os estudos individuais teóricos sobre o vídeo são relativamente escassos. Entre os principais, posso citar os de A.-M. Duguet, *Vidéo, la mémoire au poing*, Paris: Hachette, 1981; D. Belloir, *Vidéo Art Exploration*, número especial dos *Cahiers du Cinéma*, outubro 1981; D. Bloch, *L'art vidéo*, Paris: Limage 2/Alin Avila, 1983; F. Popper, *L'art à l'âge électronique*, Paris: Hazan, 1993; W. Preikschat, *Vidéo: Die Poesie der Neuen Medien*, Bâle: Beltz, 1987; R. Armes, *On Video*, Nova York: Routledge, 1988; R. Perrée, *Into Video Art: The Characteristics of a Medium*, Amsterdã: Con Rumore/Idea Books, 1988. Dentre as antologias e os volumes coletivos mais interessantes, destaco aqueles organizados por R. Payant, *Vidéo*, Montréal: Artextes, 1986; J.-P. Fargier, Atas do Colóquio *Vidéo, Fiction et Cie.*, Montbéliard: CAC, 1984; *Où va la vidéo?* número especial dos *Cahiers du Cinéma*, 1986; de Fargier, ver também suas crônicas dos anos 80 sobre vídeo publicadas nos *Cahiers du Cinéma* e depois em *Art Press*; L. Poissant, *Esthétique des arts médiatiques*, Montreal: Presses de l'UQAM, 1995, 2 vol., com videocassetes; G. Battcock, *New Artists Video*, Nova York: Dutton, 1978; P. D'Agostino, *Transmission: Theory and Practice for a New Television Aesthetics*, Nova York: Tanam Press, 1985; A. M. Olson, C. & D. Parr, *Video, Icons and Values*, Nova York: SUNY Press, 1991.

que como um substantivo propriamente dito. Falamos em “câmera de vídeo”, “tela de vídeo”, “videocassete”, “imagem de vídeo”, “trucagem de vídeo”, “sinal de vídeo”, “videogame”, “documento em vídeo”, “videoclipe”, “videoinstalação” etc. Mais do que um nome, próprio ou comum, que designaria uma entidade intrínseca, um objeto dotado de consistência própria e identidade firme, a palavra “vídeo” nos aparece inicialmente como uma simples modalidade, um termo que podemos qualificar de anexo, algo que intervém na linguagem tecnológica ou estética como uma simples fórmula de complemento, trazendo apenas uma precisão (um qualificativo) a algo outro já dado, dotado de existência prévia e identidade estável — algo de outra ordem, quase sempre anterior e estabelecido. O termo “vídeo” acaba funcionando, em suma, como espécie de sufixo — ou de prefixo (sua posição sintática flutua) —, aparecendo antes ou depois de um nome. Em todo caso, sufixo ou prefixo, o termo “vídeo” não funciona nunca como o “fixo”, a raiz, o centro, mas sempre como um periférico, uma especificação, uma variante, uma das várias formas possíveis de uma entidade que vem de outro lugar e não lhe pertence.

De resto, assim como um mero vagão que pode ser acrescentado a uma locomotiva, este termo possui tão pouca especificidade que, na língua francesa, ao ser usado ocasionalmente como substantivo, não se sabe muito bem a qual gênero ele pertence: masculino ou feminino? *Un* ou *une vidéo*? “Adjetivo invariável”, precisa o verbete do dicionário *Petit Robert*. Nosso termo carece pois de sexo e, portanto, de corpo. Indo além, podemos dizer que não pertence a nenhuma língua (própria), pois é o mesmo em francês e em inglês (*video-tape*, *videogame*), italiano (*videoarte*), alemão (*Videobandern*, *Videoskulptur*, *Videokassette*, *Videokunstwerken*) ou português (videopôquer, “videocasseta”). Palavra-esperanto, intraduzível, desprovida pois de imaginário.

No entanto, e esta é a outra face da palavra (indissociável da primeira, como a frente e o verso da mesma folha de papel), *vidéo*, assim sem acento, é também, de um ponto de vista etimológico, um verbo (vídeo, do latim *videre*, “eu vejo”). E não de um verbo qualquer, mas do verbo genérico de todas as artes visuais, verbo que engloba toda ação constitutiva do ver: vídeo é o ato mesmo do olhar. Portanto, podemos dizer que o vídeo está presente em todas as outras artes da imagem. Seja qual for seu suporte e seu modo de constitui-

ção, todas elas estão fundadas no princípio infra-estrutural de “eu vejo”. Ou seja, se por um lado o termo “vídeo” não é uma raiz, um centro, um objeto específico identificável, nem por isso deixa de ser, enquanto verbo, a expressão de uma ação que, ela sim, está na raiz mesma de todas as formas de representação visual. Assim, mesmo que não se constitua, conceitualmente, num corpo próprio, o “vídeo” é o ato fundador de todos os corpos de imagem existentes. Provavelmente por isso, a palavra está e permanece em latim, língua fora do tempo, inatual e matricial, generalista e genérica.

De resto, *video* em latim é não só um verbo, como também um verbo conjugado, que corresponde à primeira pessoa do singular do indicativo presente do verbo *ver*. Dito de outro modo, *video* é o ato de olhar se exercendo, *hic et nunc*, por um sujeito em ação. Isto implica ao mesmo tempo uma ação em curso (um processo), um agente operando (um sujeito) e uma adequação temporal ao presente histórico: “eu vejo” é algo que se faz “ao vivo”, não é o “eu vi” da foto (passadista), nem o “eu creio ver” do cinema (ilusionista) e tampouco o “eu poderia ver” da imagem virtual (utopista).

Por tudo isto, a palavra “vídeo” parece uma maneira bastante estranha, se não paradoxal, de designar um meio de representação. Ali onde as outras artes da imagem possuem classicamente dois termos, um nome bem identificado para o objeto e um verbo (no infinitivo) para a ação de constituí-lo — como se o objeto e a ação fossem duas realidades ao mesmo tempo bem distintas e claramente articuladas —, o domínio singular que nos ocupa possui uma única palavra, *video*, para designar ao mesmo tempo e indistintamente (e daí uma de suas singularidades primeiras) o objeto e o ato que o constitui. Vídeo: uma imagem-ato. A imagem como olhar ou o olhar como imagem. No começo, era o verbo. No fim do trajeto, apenas um adjetivo errante. E, entre os dois, nem mesmo um nome. O vídeo é bem o lugar de todas as flutuações, e não devemos estranhar que ele apresente, no final das contas, incomensuráveis problemas de identidade.

Vídeo-Janus:² uma estética da ambivalência generalizada

O que foi dito sobre a palavra também vale globalmente para a coisa em si, isto é, para o vídeo enquanto fenômeno. Efetivamente, a ambigüidade está na natureza deste meio de representação, em todos os níveis, a tal ponto que tudo nele acaba ganhando uma espécie de dupla face. Quando falamos em vídeo, sabemos exatamente do que estamos falando? De uma técnica ou de uma linguagem? De um processo ou de uma obra? De um meio de comunicação ou de uma arte? De uma imagem ou de um dispositivo?

De fato, parece-me que até agora boa parte da discussão sobre o vídeo tendeu a situá-lo na ordem das imagens. Uma imagem a mais, vista como mais ou menos “nova”, ainda que não se saiba exatamente em que e porquê. O vídeo acaba situado assim, numa perspectiva frequentemente comparativa, ao lado das outras formas de imagem como a pintura, as artes plásticas, a fotografia, o cinema, a televisão, a imagem de síntese. Ao lado, portanto, de todos os tipos de imagens “tecnológicas” com as quais costumamos lidar, imagens dotadas de uma linguagem relativamente reconhecida e de uma identidade mais ou menos assumida.

Esta “estetização” do vídeo como imagem me parece no entanto ocultar sua outra face, quase nunca visível: a do vídeo como processo, puro dispositivo, sistema de circulação de uma informação qualquer, “meio de comunicação”, tudo isto independentemente do seu resultado visual e do conteúdo das mensagens que ele pode veicular. Neste aspecto, que não é menos importante que o outro, se precisarmos inscrever o vídeo em linhagens históricas, ele me parece ter que ver tanto ou mais com o telefone ou o telégrafo do que com a pintura. E é nesse aspecto que ele funciona como intermediário entre o cinema e as “últimas tecnologias” informáticas e digitais. Se o cinema é, sobretudo, uma arte da imagem e atua sobre o vídeo pelo alto, as “últimas tecnologias” informáticas e digitais são sobretudo dispositivos, sistemas de transmissão (mais do que obras) e o prolongam por baixo. O vídeo se propõe

2 Janus, na mitologia latina, é o deus representado com duas cabeças que olham em direções opostas. [N.E.]

a ser ao mesmo tempo uma imagem existente por si mesma e um dispositivo de circulação de um simples "sinal".

Para os fins da nossa exposição, dramatizemos um pouco a situação do vídeo, que se movimenta assim entre a ordem da arte e a da comunicação, entre a esfera artística e a midiática — dois universos *a priori* antagônicos. Em termos semiológicos, o primeiro precisa de um objeto (a imagem) e de uma linguagem (morfológica, sintática e semântica); o segundo é puro processo (sem objeto) e simples ação (uma pragmática). O primeiro é, o segundo faz. Em termos de recepção, o primeiro seria mais da ordem do privado, e o segundo, da ordem do público. Na esfera da legitimação simbólica, o primeiro seria mais da ordem do nobre, o segundo da ordem do ignóbil. Os dois modelos a esse respeito poderiam ser, de um lado, a pintura (a obra-objeto de linguagem forte e sempre singular) e, de outro, digamos, a televisão (que permanece ontologicamente aquém da obra e carente de linguagem). Se cada espectador experimenta a pintura em si e para si, ninguém na verdade olha a televisão, embora todos a recebam — e a consumam. Nesta bifurcação, o vídeo ocupa uma posição difícil, instável, ambígua: ele é a um só tempo objeto e processo, imagem-obra e meio de transmissão, nobre e ignóbil,³ privado e público. Ao mesmo tempo pintura e televisão. Tudo isto sem jamais ser nem um nem outro. Tal é a sua natureza paradoxal, fundamentalmente hesitante e bifronte. Convém aceitá-la como um fato e considerar esta ambivalência de princípio não como fraqueza ou deficiência, mas como a força mesma do vídeo. A força proveniente do fraco.

Existe uma estética videográfica?

Começamos, pois, pela imagem-vídeo, face mais visível deste nosso Janus. Nos discursos acerca do vídeo, quase sempre se fala da sua imagem em termos importados de outros domínios. Costuma-se recorrer ao léxico que caracteriza esta "grande forma", bem estabelecida, de imagem-movimento que é o cinema. Nas críticas, nas revistas e nos catálogos, desde que se fale de uma imagem de

vídeo, usam-se termos como plano, montagem, corte (de olhar, de movimento), espaço off (fora de campo), voz off, close, campo/contracampo, ponto de vista, profundidade de campo etc. Todo o vocabulário forjado para se falar da imagem cinematográfica acaba sendo transposto, tal e qual, sem maiores cautelas, como se esta transposição não apresentasse problema. Como se pudessemos apenas pensar a imagem eletrônica por meio dos conceitos (e do filtro, e da linguagem em si) do cinema. Como se não houvesse diferenças entre ambos.⁴

Nunca se examinaram seriamente a validade desta transposição lexical e os problemas que ela coloca. Ora, as imagens em movimento funcionam todas do mesmo modo? A operação de montar planos no cinema é a mesma de editar imagens em vídeo? As questões em jogo são as mesmas em ambos os casos? O espaço off videográfico, se ele existe, é do mesmo tipo que o do cinema? O close, o olhar da câmera ou a profundidade de campo repousam nos mesmos dados e possuem o mesmo sentido nos dois casos? Eu gostaria de examinar algumas destas noções e ver o que elas nos permitem dizer. Para balizar nossa discussão, caracterizemos primeiro as noções de plano e montagem, dois pilares da linguagem cinematográfica.

O que é um plano? Desde Bazin, Pascal Bonitzer, Jacques Aumont ou Gilles Deleuze, sabemos que um plano é não só a unidade de base da linguagem cinematográfica, sua célula íntima, como também metonimicamente, a encarnação mesma daquilo que funda o filme como um todo. O plano é o "corte móvel", "isto é, a consciência" (Deleuze), é o bloco de espaço e tempo, necessariamente unitário e homogêneo, indivisível, incontestável, que funciona como núcleo de Todo do filme. Seja qual for o artifício (eventual) de sua fabricação, o plano é o "fiador" do universo filmico concebido como totalidade intrínseca. Em outros termos, o plano é também aquilo que funda a idéia de Sujeito no cinema. Num nível mais elementar, ele é a parte do filme que existe entre dois cortes, isto é, que corresponde à continuidade espaço-temporal da tomada. As implicações desta noção são obviamente consideráveis: se o critério de con-

4 No capítulo "Vídeo e cinema: interferências, transformações, incorporações", o leitor encontrará uma discussão mais detida, num plano bastante diferente e mais ligado a obras singulares, das interações entre vídeo e cinema.

tinuidade espaço-temporal é determinante (o plano é um Todo), podemos afirmar que um plano se constitui a partir de um fechamento (o quadro) e de uma exterioridade (o espaço off), que ele possui uma profundidade (o campo) homogênea e estruturada (pela muito antropomórfica escala dos planos), e que ele institui um ponto de vista (ligado à perspectiva) a partir do qual o Todo se define, tanto em termos de óptica quanto em termos de consciência (o Sujeito da enunciação visual).

O que é a montagem cinematográfica? É a operação de agenciamento e encadeamento dos planos pela qual o filme inteiro toma corpo. Tal operação obedece a certas lógicas (ideológicas e estéticas) e, portanto, a certos princípios e regras. Em primeiro lugar, na concepção mais generalizada do cinema (o cinema narrativo clássico), a montagem é o instrumento que produz a continuidade do filme. Ela é a sutura (Jean-Pierre Oudart) que apaga o caráter fragmentário dos planos para ligá-los organicamente e gerar no espectador o imaginário de um corpo global unitário e articulado. A “boa” montagem é portanto aquela que não se percebe, que se apaga como ligação, que institui o filme inteiro como um grande bloco homogêneo. Vale dizer, a montagem (clássica) não é senão a extensão ao filme inteiro da lógica de continuidade e da homogeneidade própria ao plano celular. Para cumprir esta função “unitarista”, a montagem instituiu algumas “regras” técnicas e discursivas que visam assegurar este efeito de continuidade (nas direções do olhar, no movimento, no eixo, regras dos 180°, dos 30° etc.). Por outro lado, a montagem cinematográfica é também concebida sistematicamente sob o modo da sucessividade linear: a união dos planos por ela proporcionada é sempre uma questão de adição, seqüência de pedaços combinados sutilmente. Sua regra prescreve um plano de cada vez, um plano depois do outro. O filme se elabora tijolo por tijolo (é assim que ele é pensado, quando se passa do roteiro à decupagem). Encadear imagens. Cada bloco em que consiste um plano se acrescenta a outro bloco-plano, até que se construa o bloco-filme, sólido como rocha, cimentado como um muro, funcionando como um Todo.

E o vídeo nisso tudo? Convém reconhecer de início que reencontramos nele, não raro, um uso “clássico” (isto é, cinematográfico) da noção de montagem dos planos. Não há nada demais nisto. Nada impede de “fazer planos”

com imagens registradas em suporte magnético e captadas por uma câmera eletrônica, a exemplo do que se faz com uma câmera de 16 ou 35 mm. Da mesma forma, na ilha de edição nada impede de montar sucessivamente cada plano assim captado para criar aquela continuidade baseada na linearidade e na homogeneidade que é a narrativa audiovisual. O ponto decisivo para nossa discussão, porém, é que a instauração de uma narrativa (ficção com personagens, ações, organização do tempo, desenvolvimento de acontecimentos, crença do espectador etc.) não representa o modo discursivo dominante do vídeo. Se o modelo de linguagem descrito anteriormente parece ser aquele mesmo do cinema, é exatamente porque ele se ajusta perfeitamente ao gênero narrativo e ficcional, modo de transparência ao qual o cinema, em sua forma dominante, se filia. No campo das práticas videográficas, porém, o modo narrativo e ficcional está longe de representar o gênero majoritário. Ele comparece, é verdade, mas provavelmente menos do que outros modos, e com menos força. Em vídeo, os modos principais de representação são, de um lado, o modo plástico (a “videarte” em suas formas e tendências múltiplas) e, de outro, o modo documentário (o “real” — bruto ou não — em todas as suas estratégias de representação). E, sobretudo — é o que os une contra a transparência —, ambos com um senso constante do ensaio, da experimentação, da pesquisa, da inovação. Não por acaso, o termo mais englobante que se escolheu para falar desta diversidade de gêneros das obras eletrônicas foi videocriação.

Em suma, estes grandes modos de criação videográfica ajudaram a relativizar o modelo narrativo e a desenvolver em seu lugar modelos de linguagem de outra ordem. Nestes, freqüentemente as dimensões de pesquisa e de ensaio se revelaram preponderantes, a ponto de acabar gerando, como no caso do cinema mas deslocando a ênfase e até mesmo a perspectiva, uma espécie de “linguagem ou estética videográfica” (tal como a chamaremos aqui), que não é específica do vídeo no sentido estrito (não mais que a “cinematográfica”), mas que só se institui com uma força expressiva evidente a partir das práticas videográficas. Uma linguagem (ou uma estética) particular (mas de nenhum modo exclusiva) que pertence a lógicas diferentes e põe em jogo questões de ordem muito diversa que as do cinema. São alguns destes parâmetros estéti-

* Parâmetros
nítido
do vídeo

cos que emergem com intensidade nas práticas do vídeo que eu gostaria de abordar e teorizar agora.

A mixagem de imagens mais do que a montagem de planos

Quando se observam alguns vídeos de criação, a primeira figura que surge com força é a da mescla de imagens. Três grandes procedimentos reinam neste terreno: a sobreimpressão (de múltiplas camadas), os jogos de janelas (sob inúmeras configurações) e, sobretudo, a incrustação (ou *chroma key*).

Sobreimpressão (transparência e estratificação)

A sobreimpressão visa sobrepor duas ou várias imagens, de modo a produzir um duplo efeito visual. Por um lado, efeito de transparência relativa: cada imagem sobreposta é como uma superfície translúcida através da qual podemos perceber outra imagem, como em um palimpsesto. Por outro lado, efeito de espessura estratificada, de sedimentação por camadas sucessivas, como num folheado de imagens. Recobrir e ver através. Questão de multiplicação da visão. Para citar apenas dois exemplos evidentes, lembremos um vídeo de Wolf Vostell intitulado muito significativamente *TV-Cubisme* (1985) e toda a obra de Robert Cahen.

O vídeo de Vostell oferece durante 26 minutos uma multivisão sistemática de um modelo feminino que posa nu sobre uma base giratória, segurando um bloco de cimento. Sete câmeras registraram esta pose giratória em três tomadas sucessivas (três câmeras em três ângulos diferentes para a primeira tomada, três câmeras ainda em posições diferentes para a segunda tomada, e uma só câmera para a última tomada). Três momentos de tempo distintos portanto (o modelo mudando de posição a cada tomada) e sete diferentes fragmentos de espaço (correspondendo às sete posições da câmera), tudo mixado por ondas de sobreimpressão. Vemos assim ao longo de todo o vídeo várias imagens do mesmo corpo captadas em pontos de vista e momentos distintos, mas todas superpostas e oferecidas numa espécie de quase-simultaneidade. Representação caleidoscópica. Divisão e multiplicação do olhar por



Wolf Vostell, *TV-Cubisme*, 1985.

análise e síntese. Trata-se de uma tentativa aparentada à visão fragmentada e múltipla do cubismo (analítico e sintético). Os vínculos, aliás, entre o vídeo e o cubismo, ao menos no que toca à constituição de um novo espaço liberto da representação da perspectiva clássica, são estreitos e recorrentes — voltaremos adiante a este ponto.

A obra de Robert Cahen⁵ fornece uma segunda ilustração da importância da sobreimpressão, de outra ordem, mas igualmente manifesta. Tomemos, por exemplo, seu vídeo *Hong Kong Song* (de 1989, em colaboração com ERMELINE Le Mézo), que oferece à nossa contemplação, em lentas e longas sobreimpressões, imagens da cidade e da paisagem, das pessoas e das coisas, da água e do ar, das luzes e dos movimentos. Estas melopéias visuais subjetivas, estes “cantos de imagens” de Cahen, pela sobreimpressão (e também pelas câmeras lentas e os efeitos de osciloscópio), aparecem como uma transposição na ma-

5 Sobre Cahen, ver, por exemplo, a monografia de S. Lisch, *Robert Cahen, le souffle du temps*, Montbelliard: CIRC, 1992. (Col. Chimaera)



Robert Cahen e Ermeline Le Mézo, *Hong Kong Song*, 1989.

téria mesma da imagem de vídeo, de visões quase mentais. Sobreimpressões de viagem, no sentido estrito. Em Cahen, a sobreimpressão faz da imagem em camadas a encarnação mesma da matéria-memória. Transparência e estratificação da imagem sob o modelo de certos estados de consciência. Palimpsesto visual numa imagem exata do palimpsesto psíquico que constitui toda percepção subjetiva, toda memória ou todo devaneio.

Janelas (recortes e justaposições)

Montagem dentro do quadro

O trabalho com as janelas eletrônicas (que alcançam extrema variedade a partir de um número elementar de parâmetros geométricos) permite uma divisão da imagem autorizando francas justaposições de fragmentos de planos distintos no seio do mesmo quadro. Se a sobreimpressão lidava com imagens globais associadas em camadas transparentes, totalidades “fundidas” (e encadeadas) na duração, as janelas operam mais por recortes e por fragmentos (sempre de porções de imagens) e por confrontações ou agregados “geométricos” destes segmentos (ao sabor das formas-recortes da janela). Não mais um sobre o outro, mas um ao lado do outro. A “montagem no quadro” subentende que a janela passa pelo controle de uma linha de demarcação (fixa ou móvel, clara, *soft* ou sublinhada) em torno da qual se articula a figura.

Um dos videastas que explorou ao máximo a janela eletrônica a ponto de transformá-la em emblema de sua escrita foi o alemão Marcel Odenbach, cujos vídeos são, em sua maioria, desde *Die Widerspruch der Erinnerung*



Marcel Odenbach, *Als Könnte es auch mir an den Kragen gehen*, 1983.

(1982) até *Die Einen der Anderen* (Um ou outro, de 1990), atravessados por aquilo que Raymond Bellour chamou de *forme-bandeau*:⁶ dispositivo de dupla janela — vertical ou horizontal — que subdivide o quadro em três zonas francas distintas, figurando visualmente uma espécie de *insert* central (se abrindo ou se fechando) em pleno coração de outra imagem. Odenbach extrai desta figura formal efeitos de grande intensidade e variedade, por exemplo aqueles ligados ao espaço off: a “janela-bandeau”, de um lado, reenquadra uma parte da imagem, focalizando o olhar sobre esta parte retida (como certos efeitos de íris no cinema), mas ao mesmo tempo esconde também outra zona da mesma imagem, gerando um espaço off interno ao quadro, que é por sua vez “ocupado” pelas partes laterais, advindas de outra imagem, ela também incompleta e, portanto, trabalhada por um espaço off interior. E entre estes dois espaços off alinhados lado a lado, vínculos de todo tipo podem surgir. Com a janela, o espaço off ladeia o campo no mesmo quadro. Além disso, há sempre ao menos dois espaços off diferentes (mas que podem se recortar) na mesma imagem mista. Daí também, para além destes efeitos com o espaço off, figura da janela opera sempre por comparação, confrontação e montagem no quadro.

Toda a estratégia de Odenbach com a janela-bandeau visa instituir uma relação “face a face” (achatada na superfície da imagem) entre, de um lado, o

6 Ver R. Bellour, “La forme où passe mon regard”, no catálogo *Marcel Odenbach*, Paris: Centre Georges Pompidou, 1986, e republicado em *L'entre-images: photo, cinéma, vidéo*, Paris, La Différence, 1990, pp. 239-55. (Edição brasileira: *Entre-imagens*. Campinas: Papyrus, 1997.)

espetáculo do mundo (donde seu uso sistemático da citação, do estereótipo, da imagem emprestada, da referência aos códigos de todos os tipos — sobretudo culturais: a Alemanha, o Corpo, a Língua, o Cinema ou a Televisão, os Objetos de Civilização etc.) e, de outro, o olhar distanciado de um observador (no mais das vezes ele mesmo, a título de testemunha impassível; *Dans la vision périphérique du témoin* (1986) é o título explícito de uma de suas obras mais conhecidas). Este face a face (lado a lado) entre si mesmo e o mundo, que funda, como sabemos, a postura do auto-retrato na acepção da retórica antiga (como mostraram os trabalhos de Michel Beaujour), é assim inscrito na própria imagem de vídeo pela figura da janela. Esta, a um só tempo, reenquadra e desenquadra, retira e acrescenta, subdivide e reúne, isola e combina, destaca e confronta. É uma figura da multiplicidade, como a sobreimpressão, mas por justaposição e não por sobreposição.

Incrustação (textura vazada e espessura da imagem)

Esta terceira figura de mescla de imagens é certamente a mais importante por ser a mais específica ao funcionamento eletrônico da imagem. Inútil insistir aqui nas suas modalidades técnicas bem conhecidas, que passam pela separação, no sinal de vídeo, entre uma parte da imagem e outra, segundo um tipo de frequência da crominância ou da luminância. Esta parte do sinal, que corresponde na realidade visual a tal tipo de cor ou de luz, é separada do restante, posta de lado nas máquinas, criando assim um “buraco eletrônico” na imagem, que pode então ser preenchido por uma parte correspondente de outra imagem que nele se embute. A incrustação consiste, como na figura das janelas, em combinar dois fragmentos de imagem de origem distinta. De qualquer modo, ali onde lidávamos com uma linha de demarcação geométrica e controlada arbitrariamente pelas máquinas sozinhas (sem nenhum vínculo com o conteúdo da representação), a incrustação só conhece, como linha de recorte entre as duas partes, uma fronteira flutuante, móvel ao sabor das variações da cor ou da luz do real: é a linha isolando tudo o que é azul (ou vermelho, ou branco...) na imagem inicial que fará o recorte no corpo eletrônico da imagem-fonte e permitirá assim que elementos de outra imagem

venham se embutir ali. O que especifica a incrustação é, em suma, o fato de ser comandada eletronicamente a partir de flutuações formais (luminosidade ou cor) do próprio real filmado. Assim, a incrustação é provavelmente a figura da linguagem videográfica que melhor consegue se equilibrar entre o tecnológico e o real, entre a dimensão maquínica e a humana. O que só aumenta sua exemplaridade.

Os efeitos desta figura são variados e complexos,⁷ e permitem apreender mais explicitamente o que entendo por “linguagem ou estética videográfica”. Ainda que se manifestem a partir da figura da incrustação, podemos considerá-los reveladores, num nível mais geral, do fenômeno formal da escrita eletrônica. Tentarei apresentar seus traços característicos mais essenciais, que se definem ao mesmo tempo diferencialmente em relação à linguagem formal da imagem cinematográfica e positivamente, por eles mesmos.

Escala de planos versus composição de imagem

A partir do momento em que elementos provenientes de fontes diversas constituem uma imagem composta, não pode haver contigüidade espacial efetiva (emanando do real) entre os dados nela representados. Assim, não pode haver um conceito global que permita caracterizar o tipo de espaço em jogo neste caso. Na medida em que pressupõem a unidade e a homogeneidade do espaço da imagem a partir de um ponto de vista único, as noções de plano geral, plano americano, plano aproximado, *close-up* etc., que organizavam as formas de enquadramento no cinema com base, como se sabe, num modelo eminentemente antropomórfico (em que o corpo humano fornecia a escala de medida), perdem a pertinência nos casos da incrustação e da mescla de imagens em geral.

Na célebre seqüência de abertura da obra fundadora que é *Global Groove*, de Nam June Paik, há um casal dançando rock, evoluindo por incrustação

7 Ver, especialmente em artigos de J.-P. Fargier, dentre os quais destaco “L’homme incrusté”, *Cahiers du Cinéma*, n. especial *Télévision*, outono de 1981, pp. 60-61; “Premiers pas de l’homme dans le vide”, *Cahiers du Cinéma*, n. especial *Où va la vidéo?*, 1986, pp.15-21; e “De la trame au drame”, em Atas do Colóquio de Montbéliard, *Vidéo, Fiction et Cie.*, op. cit., pp. 5-8.

num cenário-imagem, isto é, num fundo constituído de outra imagem, na verdade deles mesmos (captada por uma segunda câmara), síncrona (a incrustação se faz “ao vivo”, “em direto”) e sobretudo enquadrada num plano mais fechado (que mostra apenas os pés). Numa mesma imagem, portanto, coexistem ao mesmo tempo um “plano aproximado” dos pés e um “plano médio” dos dançarinos em pé. Como nomear cinematograficamente (em termos da escala de planos) tal enquadramento, tal imagem global composta? A homogeneidade espacial organizada em torno da presença única de um corpo, inscrito em seu espaço “natural”, explodiu e se multiplicou: no vídeo, nos deparamos no mais das vezes com vários espaços e vários corpos, ou com várias imagens de um mesmo corpo, imbricadas umas nas outras (e freqüentemente em simultaneidade visual, o que reforça a impressão de caleidoscópio). Ao realismo perceptivo da escala humanista dos planos no cinema, o vídeo opõe assim um irrealismo da decomposição/recomposição da imagem. À noção de plano, espaço unitário e homogêneo, o vídeo prefere a de imagem, espaço multiplicável e heterogêneo. Ao olhar único e estruturante, o princípio de agenciamento significativo e simultâneo das visões. Isto é o que eu chamaria de imagem como composição.

Outro exemplo maior, um videasta como Jean-Christophe Averty soube explorar amplamente estas rupturas de escala na maior parte de suas obras, praticando o que ele próprio chamou não de *mise-en-scène*, mas de “diagramação ou paginação (*mise-en-page*) eletrônica”.⁸ Assim, em seu folhetim falsamente ingênuo adaptado da peça do Douanier (Henri) Rousseau, *La vengeance de l'orpheline russe*, Averty lança mão sistematicamente de composições fundadas na incrustação do corpo de um ator num cenário desenhado na paleta de cores do computador. Basta então que um movimento em *zoom-in* venha enquadrar em *close* o rosto da atriz, ou que um *travelling* para trás venha abrir o campo, para que a mudança de tamanho fique patente no corpo incrustado, mas não no cenário, cujo enquadramento não se altera. Ora, tal “paginação”, em que o corpo e o cenário deixam de se unificar em uma continuidade espacial e mantêm sua independência (cada qual podendo variar



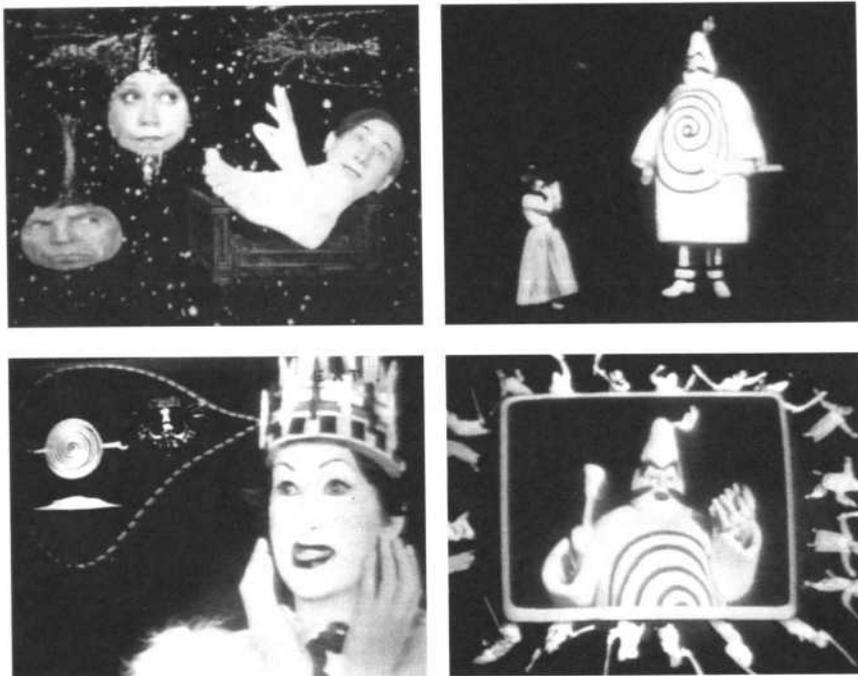
Nam June Paik, *Global Groove*, 1973.

sem o outro), não pode mais, evidentemente, ser descrita nos termos da escala tradicional de planos do cinema.

Em *Ubu roi* (1965), por sua vez, Averty compõe imagens mistas em que os diferentes atores, integrados no quadro por incrustações múltiplas, possuem cada qual um tamanho (uma escala de plano) próprio e autônomo. Formando um todo heterogêneo, os corpos de diferentes tamanhos coexistem na mesma imagem, e inscrevem assim, por sua diferença de dimensão no âmbito de um espaço mais abstrato que visual, sua importância relativa: o Pai Ubu é sempre muito maior ou “mais gordo” que a Mãe Ubu, como em uma referência irônica às perspectivas ditas simbólicas da pintura medieval. À escala “homogenista” dos planos, opticamente hierarquizante e filosoficamente humanista do cinema, a videoincrustação opõe assim um princípio de composição plástica em que as relações espaciais são ao mesmo tempo fragmentadas e achatadas, tratadas sob modos discursivos, mais abstratos ou simbólicos do que perceptivos, escapando a toda determinação óptica que seria concebida a partir de um ponto de vista único estruturador da totalidade do espaço da imagem. Escapando, em suma, à lógica do Sujeito-come-olhar que, desde o Renascimento, rege toda esta concepção da representação.

Profundidade de campo versus espessura de imagem

Com a profundidade de campo, tudo se passa como com a escala de planos (as duas são de resto estreitamente ligadas). Mas as conseqüências estéticas



No alto, à esquerda, Jean Christophe Averty, *Le désir attrapé par la queue*, 1988; no alto à direita e embaixo, *Ubu roi*, 1965.

são agora mais fundamentais. Sabemos, desde os textos famosos de André Bazin pelo menos, que a profundidade de campo encarna, no que há de mais ontológico, o ideal da concepção “metafísico-realista” do espaço cinematográfico. A profundidade de campo pressupõe a perspectiva monocular, a homogeneidade estrutural do espaço, a recusa da fragmentação e da decupagem, a teleologia do ponto de fuga e, sobretudo, a referência originária absoluta ao olho, ao ponto de vista, ao Sujeito, instaurador e termo de todo o dispositivo. Se o cinema é um Todo orgânico, emanação de uma consciência visual, o plano em profundidade de campo é sua figura metonímica por excelência.

Em vídeo, e especialmente neste uso do vídeo que passa pela mescla de imagens, é claro que não pode haver “profundidade de campo” no mesmo sentido, pois não há mais uma imagem única (nem espaço único, nem ponto de vista único etc.), mas várias. Embutidas umas sobre as outras, umas sob as outras, umas nas outras.

Daí podermos opor à noção cinematográfica de profundidade de campo a noção videográfica de espessura de imagem: esta mixagem visual não deixa de produzir efeitos de profundidade, mas uma profundidade, por assim dizer, de superfícies, fundada na estratificação da imagem em camadas. Nada que ver com a profundidade do campo. Embutir uma imagem em outra é engendrar um efeito de relevo (o “buraco” e seu preenchimento) que é invisível fora da imagem, e só existe para o espectador. Na incrustação, há sempre uma dialética do que está na frente (por exemplo, o corpo) e do que está atrás (o cenário), do que está sobre e do que está sob, mas enquanto artifício de construção (a composição da imagem) que não corresponde a nenhuma realidade física e não existe fora da tela que visualiza o “efeito”. E esta impressão de um sobre/sob construído, que desloca (mas quase com o mesmo estatuto ontológico) a “impressão de realidade” induzida pela profundidade de campo do cinema, e acaba freqüentemente funcionando ao inverso desta última, engendrando assim um “efeito de irrealidade” da representação e cultivando o paradoxo até a vertigem.

Para me limitar a um só exemplo, evocaria as famosas *Three Transitions* (1973), de Peter Campus, especialmente a segunda, que apresenta o artista em pessoa, num *close* frontal, cobrindo progressivamente o rosto com um creme que ele espalha com os dedos sobre a testa, as têmporas, as bochechas, o queixo, o pescoço. Sentimento de recobrimento, de camadas sobre o rosto. Ao mesmo tempo, a cor uniforme desse creme permite, pelo dispositivo do *chroma key*, incrustar no seu lugar (isto é, em todos os espaços do rosto recobertos pelo creme) fragmentos de outra imagem. Aos poucos, vamos percebendo que esta segunda imagem é a do próprio rosto de Campus, enquadrada da mesma maneira e pré-registrada (e portanto com expressões ligeiramente diferentes, variações de posição etc.). Dito de outro modo, um segundo rosto dele mesmo (um outro ele mesmo, ele mesmo como Outro) vem preencher os vazios da incrustação e surgir no interior do primeiro. Estranha e magnífica impressão de um duplo ambíguo, que parece emergir do rosto, embora saibamos que está por cima, sobre o creme que o recobre: figura perturbadora por meio da qual um segundo rosto vem cobrir o primeiro como uma máscara que, ao mesmo tempo, parece lhe corroer por



dentro. Perde-se aí o sentido hierárquico da profundidade (do campo) que discriminava claramente o que estava na frente e o que estava por detrás, em proveito da dialética reversível do sobre e do sob que se intercambiam até a vertigem. Isto é a espessura da imagem. Na identidade necessariamente cindida do auto-retrato ao qual se entrega Campus, vemos o que a estética videográfica da incrustação autoriza como nova forma de espaço: um espaço em que o que está fora e o que está dentro literalmente se confundem.

Vemos assim uma consequência imediata deste dado essencial: a questão da representação do corpo encontra-se consideravelmente afetada: passamos a lidar com um corpo que é imagem(s), e apenas imagem: podemos despedaçá-lo, furá-lo, queimá-lo como imagem, e ele jamais sangra, pois é um corpo-superfície, sem órgão; ao mesmo tempo (e esta é a força da reversibilidade da figura), é a própria imagem que se apresenta plenamente, organicamente, como um corpo. Não uma “película” invisível e transparente, um vidro ou uma janela aberta para o mundo (como ocorria no cinema), mas uma matéria, uma textura, um tecido dotado de corpo, um corpo próprio: uma espessura. Em vídeo, tudo provavelmente não passa de imagem, mas todas estas imagens são matéria.

Montagem dos planos *versus* mixagem de imagens

Prolongando esse raciocínio, pode-se dizer que o princípio dos cortes e das direções, próprios à organização cinematográfica da montagem, perde o lugar ou se desloca nas mesclas de imagens do vídeo. Na verdade, tudo se passa como se as relações “horizontais” da montagem cinematográfica (a cadeia do plano a plano, a regra da sucessividade, a dimensão sintagmática) se acumulassem “verticalmente” sob o paradigma da própria imagem (donde a “composição de imagens” e a “espessura de imagens”). Se em vídeo ainda se monta, as imagens em todo caso são montadas umas sobre as outras (sobreimpressão), umas ao lado das outras (janela), umas nas outras (incrustação), mas sempre no interior do quadro. A montagem é integrada, ela é interior ao espaço da imagem. Assim, me parece possível opor, à idéia cinematográfica de montagem de planos, o conceito mais videográfico de mixagem de imagens, no

mesmo sentido em que falamos de mixagem a propósito da banda sonora (a banda magnética é comum a ambas). A mixagem permite enfatizar o princípio “vertical” da simultaneidade dos componentes. Tudo está ali ao mesmo tempo no mesmo espaço. O que a montagem distribui na duração da sucessão de planos, a mixagem videográfica mostra de uma só vez na simultaneidade da imagem multiplicada e composta.⁹

Para exemplificar este ponto, voltemos ao já citado *Global Groove*, vídeo do coreano-americano Nam June Paik que cruza os códigos culturais do Extremo Oriente e do Extremo Ocidente. Quando Paik incrusta uma dançarina tradicional da Coreia sobre uma imagem de vistas aéreas de Manhattan, ele está não montando planos (uma cena), mas “compondo” uma imagem eletrônica que mostra de uma só vez o equivalente videográfico do que o cinema teria inevitavelmente mostrado por meio de uma clássica montagem alternada. Melhor ainda: a idéia de confrontação ligada à lógica da alternância se transforma, com a incrustação videográfica, em uma idéia de mixagem, mescla, interpenetração (tanto de culturas quanto de imagens). Não é mais a Ásia em face da América, são a Ásia e a América uma na outra. Ao modelo do encadeamento horizontal por blocos sucessivos, o vídeo substitui um modo de encadeamento vertical que “simultaneiza” os dados visuais em uma única entidade composta, potencialmente totalizante.

Por outro lado, este tipo de encadeamento por mixagem de imagens também dá lugar a lógicas de corte diferentes das sempiternas ligações cinema-

9 Lembremos que, apesar de estar no âmago da estética videográfica, toda a estética da imagem fragmentada não lhe é exclusiva. Prova disso é o fato de que grandes cineastas inovadores de formas no período do cinema mudo reivindicaram-na e praticaram-na ruidosamente. Pensemos em Dziga Vertov, que invocava a idéia de uma “montagem vertical”, ou em Abel Gance, mestre da sobreimpressão, da janela e da tela tripla, que proclamava abertamente num manifesto: “a era da imagem fragmentada chegou! (...) As fronteiras do tempo e do espaço desabarão nas possibilidades de uma tela polimorfa que adicione, divida ou multiplique as imagens...”. (*Manifeste d'un art nouveau: la polyvision*) Gance, aliás, foi o inventor do pictoscópio (1943) e do eletrónigrafo (1947), que é um antepassado exato da incrustação, “combinando uma conjugação especial de televisão e cinema que permite aos personagens evoluírem livremente num cenário miniaturizado” (R. Icart, *Abel Gance ou Le prométhée foudroyé*, Lausanne: L'Age d'Homme, 1983, pp. 325 e 351).



Nam June Paik, *Global Groove*, 1973.

tográficas dos cortes de olhar, de movimento, posição, diálogo etc. Todas elas constituíam modos de encadeamentos regidos por uma verossimilhança do humanismo perceptivo ou por uma causalidade da continuidade. Os encadeamentos no vídeo exploram modos de associação mais variados e mais livres, freqüentemente polivalentes, sempre regidos pelo “trabalho das imagens mesmas”. Foi Jean-Luc Godard, em sua aguda lucidez acerca do que a escrita eletrônica do vídeo lhe oferece em relação à linguagem do cinema, quem formulou esta idéia em sua obra que funcionou como “video-roteiro” do filme *Salve-se quem puder (a vida)*:

Isto são todos os modelos de encadeamento de imagens que existem [em vídeo], por exemplo, numa rede de televisão [em que se vêem janelas de todos os tipos, sobreimpressões etc.]. Uma fusão nos permite ver diferentemente, ver se não há um acontecimento, algo que se abre ou que se fecha, um acontecimento de imagem... Em vez de sempre fazer campo/contracampo, que nasce de uma idéia de diálogo ou de pingue-pongue, de um jogo entre os personagens, seria preciso às

vezes fazer fusões simplesmente, isto é, fazer nascer acontecimentos nas e pelas imagens... Por vezes, seria preciso ver se não se pode passar de uma imagem a outra, mergulhando [na imagem] como se mergulha na história, ou como a história introduz algo em nosso corpo.¹⁰

O encadeamento, a espessura da imagem, a lógica de um acontecimento de imagens. Estamos de fato diante de outra forma de linguagem e de estética visual.

Espaço off (*Hors-champ*) versus imagem totalizante

Ao mesmo tempo, vemos como o conceito de espaço off, também fundamental na lógica espacial do cinema, tende a perder pertinência. Esse conceito é ao mesmo tempo a emanção direta da noção de plano (bloco decupado no espaço e no tempo) e o motor essencial da lógica (narrativa) da montagem. Assim como o enquadramento (unitário, homogêneo, fechado, e portanto ameaçado por sua exterioridade, real ou suposta), a montagem dos planos é sempre uma maneira de gerir no tempo os efeitos do espaço off. O cinema vive assim fundamentalmente sobre a idéia de um "fora", de um exterior, que dinamiza tanto o seu espaço quanto sua duração, e faz dele, plenamente, uma arte não só da imagem como também do imaginário.¹¹

No campo da prática de multiimagens do vídeo, o princípio de mixagem ou "montagem vertical", acumulando simultaneamente em uma imagem o que o cinema espalha na sucessividade dos planos, tenderia a impedir o desenvolvimento desta dinâmica da exterioridade. É bem verdade que, em um

10 O comentário integral deste vídeo foi transcrito e publicado no número duplo da *Revue Belge du Cinéma* consagrado a Jean-Luc Godard (P. Dubois, org.), ns. 22-23, Bruxelas: APEC, 1988, pp. 117-20. O trecho citado corresponde a uma paráfrase aproximada (não é reprodução literal) de passagens transcritas na p. 119. Sobre a questão das relações entre cinema e vídeo no conjunto da obra de Godard, ver o capítulo "Os ensaios em vídeo de Jean-Luc Godard: o vídeo pensa o que o cinema cria", infra.

11 Ver a respeito o trabalho de L. Belloi, "Poétique du hors-champ", *Revue Belge du Cinéma*, n. 31, Bruxelas: APEC, 1992.



Jean-Luc Godard, *Quelques remarques à propos de la production et de la réalisation d'un film...*
Scénario de *Sauve qui peut (la vie)*, 1979.

nível elementar, na medida em que há imagem, há um quadro, e assim, um "fora de quadro". Em um nível mais geral, porém, de uma estética da imagem, pode-se considerar (como Jean-Paul Fargier não cansou de insistir)¹² que a videomixagem tende a retirar a importância do espaço off como peça-chave da sua linguagem, em benefício de uma visada mais totalizante: virtualmente, com a multiplicidade das imagens na imagem, é como se o vídeo não cessasse de afirmar sua capacidade de tudo integrar, como se dissesse que tudo está ali, na imagem (sobre a imagem, sob a imagem), não há nada a esperar de um "fora" que já foi incorporado e interiorizado desde o início. O contracampo deste plano? Ele já está ali, incrustado, ou numa janela. O *close* que detalha? Ele já está ali, em medalhão, ou em pano de fundo. Os personagens que, para estarem no campo, devem entrar (e depois sair) pelas bordas do quadro, criando assim um prolongamento espacial do campo? Em vídeo, eles não precisam mais passar por esta fronteira com o exterior que são as bordas do quadro. Eles podem, por incrustação, surgir diretamente no coração da imagem, nascer de dentro dela, e nela se fundir como por encanto. Crescer e diminuir na imagem, ser nela o objeto de todas as manipulações.

O único espaço off do vídeo parece ser, no final das contas, essa espessura da imagem anteriormente referida. Tudo vem dela e tudo a ela retorna. Assim, tudo pode sempre, a todo momento, vir à superfície visível a partir dessa inte-

12 Ver sobretudo suas intervenções no Colóquio *Vidéo, Fiction et Cie.*, op. cit., especialmente a parte intitulada "Une image sans hors-champ" (p. 7 ss.).



Nam June Paik, *Alan and Allen's Complaint*, 1982.

rioridade da tela espessa. Algo como o fantasma de um fundo inesgotável, que conterà a totalidade das aparências e que alimentará continuamente a imagem por emergência interna. O modelo abstrato (e matemático) desta lógica visual do vídeo poderia ser encontrado na lógica de visualização dos fractais: mergulhamos aí até o infinito, como numa *zoom-in* (ou *out*) interminável (aliás, o *zoom* digital e por compressão realiza efetivamente isto). Estamos em um universo que absorve e regurgita tudo, estamos em um mundo sem limite, e portanto sem espaço off, já que ele contém em si mesmo (em sua matéria de imagem, em seu próprio corpo interior) a totalidade do universo. A imagem totalizante ou o espaço off incorporado.

Imagem virtualmente total (“onívora”) e sem exterioridade, multiplicada e composta, em camadas ou vazada, constituída de espessura intrínseca (a matéria-imagem), imagem espacialmente heterogênea, sem estrutura unitária hierarquizante, sem ponto de vista humanista, imagem-mixagem em que a simultaneidade dos componentes engendra modos de encadeamento



Nam June Paik, *Global Groove*, 1973 (violoncelista: Charlotte Moorman).

que são acontecimentos de imagem, o vídeo funciona de modo inteiramente diferente que o do cinema. A maioria dos parâmetros usados para definir a imagem cinematográfica (escala dos planos, profundidade de campo, espaço off, montagem etc.) são objeto de tal deslocamento teórico no caso do vídeo que é preferível não só usar outros termos, mas sobretudo compreender a amplitude e a lógica desse deslocamento. A noção de plano (que fornecera ao cinema seu fundamento) perde toda pertinência e a problemática da montagem muda completamente de figura. O vídeo instaura novas modalidades de funcionamento do sistema das imagens. Com ele, estamos diante de uma nova linguagem, de uma nova estética.

O “estado-vídeo”: uma forma que pensa

Uma história em dois movimentos

Durante muito tempo, procurou-se uma definição, uma identidade ou uma especificidade do vídeo. Depois dos balbucios iniciais (entre atitudes de provocação, transgressão ou ruptura radical de um lado, e devaneios ingênuos sobre o “novo pincel eletrônico” de outro), viu-se nele primeiro uma forma (própria), uma arte (singular), uma linguagem (original), algo autônomo e consistente (às vezes qualquer coisa), dotado de um em si e de um para si. Pequena forma, ainda nascente mas em devir. Considerava-se então — há cerca de trinta anos — o vídeo como um igual em potencial das outras grandes formas de imagem (pintura, desenho, foto, cinema, televisão). Falava-se dele como um instrumento revolucionário, uma estética única, uma arte inédita. Queria-se fundá-lo tanto na teoria quanto na prática, tanto no pensamento quanto nas instituições. Esta ideologia vigorou nos anos 70 e em parte dos anos 80. Era a época dos movimentos teóricos herdeiros da semiologia e do estruturalismo, que falavam em códigos, sistemas, combinatórias de formas, e que viam o sentido como um efeito. Estávamos também nos sobressaltos contraditórios do pensamento fenomenológico: tratava-se de pensar a experiência, o dispositivo, o ato, de vivê-los como fenômeno (perceptivo ou sensorial).

Decifrar tudo isto — a forma, o sentido e o fenômeno — pressupunha que se concedesse uma natureza ao meio, ou uma ontologia ao suporte. Refletia-se sobre a trama, a varredura, o sinal, o ponto, a linha, a incrustação... ou sobre a banda magnética, os impulsos elétricos, a transmissão, o tempo real. Simultaneamente, os museus planejavam a criação de departamentos de videoarte, as escolas de arte se dotavam de seções de vídeo, festivais eram organizados em toda parte, revistas eram publicadas, a categoria do videoartista era instituída. Trabalhava-se na fundação. No entanto não era simples. A identidade e a especificidade do vídeo costumavam aparecer mais como um fantasma ou um desejo do que como uma realidade (mesmo construída). No momento em que se tentava apreendê-lo ou construí-lo, o vídeo escapava por entre os dedos, como a areia, o vento ou a água. Não importa, dizia-se então, para manter a esperança e acreditar ainda que se poderia levar a cabo a tarefa. O vídeo era sobretudo um horizonte, uma utopia, uma crença. E isto o fazia viver — de experiências e de expedientes, é verdade, mas o que era a própria vida senão experiências e expedientes? Bons tempos, aqueles.

Depois, progressivamente, ao longo dos anos 80-90, as pessoas foram deixando de crer na especificidade do vídeo. Tal crença visava a um corpo (próprio), e foi-se descobrindo que não havia nenhum corpo (crível). A incerteza de uma crença não podia mais servir como modalidade de existência. Era o fim das experiências e dos expedientes. Buscava-se algo sólido, tangível, imediatamente consistente. Preferia-se agarrar o literal do que sonhar com o metafórico. Assim, o princípio identitário não podia mais ser projetado no futuro. A busca das especificidades esbarrava na sua indefinibilidade de fato. Já não havia espaço para se imaginar, nem para as ideologias, estruturalistas ou fenomenológicas. Era a perda do sentimento de horizonte, conjugada à multiplicação das invenções tecnológicas da imagem e do som, o computador vindo apagar as fronteiras e tornando cada vez mais indiscerníveis as clivagens físicas e técnicas: desenho, foto, cinema, vídeo, imagem, som, texto, tudo desaguava no digital, como se dizia então. Assim, tudo se misturou, até à confusão, e a paisagem institucional se dissolveu, por assim dizer, nas mesmas águas: os próprios festivais se esgotaram ou se reciclaram (na “imagem” ou nas “mídias”); os museus passavam a duvidar, e voltavam às formas mais seguras

ou esperavam a instalação definitiva dos “novos suportes”. As escolas (e os mercados profissionais) bandeavam para a infografia, a multimídia, o digital. Houve mesmo quem dissesse que o vídeo realmente não existia, ou talvez nunca tivesse existido, ou não existiria mais. Em suma, findas as tentativas de dar ao vídeo um corpo próprio, eis que ele se dilui no movimento da história das tecnologias e na indeterminação geral das imagens e das formas. Como se aquilo que chamáramos de “vídeo” não tivesse sido no fundo nada mais que uma transição, uma ilusão, um modo de passagem.

Modo de passagem: este era (é ainda?) provavelmente o sentimento dominante. Mais precisamente, o vídeo parece ter sido visto como um modo de passagem (menor) entre dois estados (maiores) da imagem: uma espécie de parêntese entre, de um lado, a grande imagem do cinema (emblema do século xx), que o precedeu e que construiu um imaginário insuperável (uma imagem dotada de corpo, uma linguagem, uma forma, uma arte), e, de outro, a imagem do computador, que veio depois e ocupou todo o terreno, ameaçando se tornar, numa reviravolta, a imagem do século xxi. Talvez menor e desprovida de imaginário, esta segunda imagem apareceu como (oni)presente e infinitamente mais invasiva do que a do cinema, sob a forma da *imagerie* digital e informática, incrivelmente proliferante. Desprovida de corpo (mas o que é um corpo de imagem, senão uma metáfora; e o que fazer de uma metáfora na era do literal generalizado?), ela fez da sua própria incorporeidade e da sua platitudo literal toda a sua potência proteiforme, conduzindo sem cessar às virtualidades mais imateriais e circulatorias.

Assim dilacerado na história, dividido entre o cinema e o computador, cercado como um banco de areia, entre dois rios, que correntes contrárias vêm apagar progressiva e rapidamente, o vídeo era visto no final das contas como uma imagem intermediária.¹ Uma ilha destinada a submergir, instável, transitória, efêmera. Um curto momento de passagem no mundo das tecnologias do visual. Um parêntese. Um interstício ou um intervalo. Um vazio, em suma, que imagináramos como plenitude.

1 No original, *une image d'entre-deux*, expressão idiomática que parece suscitar a noção de “entreamagem”, cunhada por Raymond Bellour. [N.T.]

Estas diversas maneiras de pensar o vídeo, que se estendem por uns trinta anos, desenham uma trajetória geracional — de uma geração que é a minha, que conheço bastante por tê-la acompanhado de uma ponta à outra. E hoje percebo que essas maneiras um tanto extremadas de pensar o vídeo, seja qual for o ponto de vista adotado, tinham de fato um ponto comum: o vídeo era pensado como uma imagem. Naqueles esquemas, o vídeo só encontrava seu lugar enquanto inserido no campo geral das formas visuais, alinhado a um fio que pretendia articular pintura, desenho, foto, cinema etc. E isto talvez fosse, senão um erro de postura, ao menos a base de uma fragmentação que dividia o vídeo até torná-lo inapreensível. Se o vídeo é uma imagem e nada mais, então talvez ele beire o esgotamento. Ocorre, porém, que ele excede este mero terreno do visível.

O que eu me digo um pouco hoje em dia é que para pensarmos o vídeo, talvez devamos parar de vê-lo como uma imagem e de remetê-lo à classe das (outras) imagens. Talvez não devamos vê-lo, mas concebê-lo, recebê-lo ou percebê-lo.² Ou seja, considerá-lo como um pensamento, um modo de pensar. Um estado, não um objeto. O vídeo como estado-imagem, como forma que pensa (e que pensa não tanto o mundo quanto as imagens do mundo e os dispositivos que as acompanham).

Imagem e dispositivo

Consideremos, por exemplo, a famosa oposição que, desde o início, estrutura histórica e teoricamente o campo do vídeo, organizando uma divisão das tarefas e dos efeitos, dos valores e das funções: a oposição entre, de um lado, a imagem (e o domínio das “obras de uma única banda”, como se diz, aquelas que precisam apenas de um monitor ou uma tela — segundo se crê) e, de outro, o dispositivo (o domínio das “instalações”, destas cenografias em geral cheias de telas, um tanto vastas e complexas, que implicam o espectador em múltiplas relações — físicas, perceptivas, ativas etc. — com configurações de espaço e

de tempo que valem e significam tanto ou mais por elas mesmas quanto pelas imagens que nelas aparecem). Considerada uma oposição irreduzível, aquela porém nem é, a bem da verdade, uma oposição. Pelo contrário. Eu diria que para “pensar o vídeo” (como estado e não como objeto), convém não somente pensar junto a imagem e o dispositivo como também, e mais precisamente, pensar a imagem como dispositivo e o dispositivo como imagem. Tomemos quatro exemplos: duas fitas de vídeo e duas instalações.

Nam June Paik, *Global Groove*

Tomemos *Global Groove*, o vídeo fundador de Nam June Paik, obra totêmica que em vários comentários críticos foi considerada, nos últimos trinta anos, o modelo perfeito das possibilidades da “nova imagem” eletrônica (de então). E, certamente, *Global Groove* se apresenta, à primeira vista, na superfície da tela, como um trabalho de imagem, uma explosão sonora e gráfica, um festival de todos os efeitos visuais da época: inúmeras incrustações de muitas camadas, sobreimpressões e janelas, *chroma key* e colorização eletrônica, gerador de formas, silhuetas recortadas, circuitos fechados, *feed-backs* abstratos, *mise-en-abîme* de imagens, zonas saturadas, uso do som como desencadeador de efeitos ópticos, montagem sincopada, decupagem acelerada, mixagem de material original ou emprestado (*found postage*) etc. Um catálogo de efeitos, de certo modo em sua deflagração inaugural, que entusiasmava ou provocava, e sempre surpreendia. Uma espécie de suma e farol que, em 1973, aparecia como um “manifesto” das novas invenções plásticas da arte eletrônica. Como notava Fargier, em 1986,

é sempre uma surpresa rever *Global Groove*, que representa a verdadeira certidão de nascimento do vídeo. Quanto mais o tempo passa, mais claramente percebemos que tudo já estava lá. Todas as figuras de base que hoje nos permitem dizer que o vídeo é uma nova escrita ali se inventam em alta velocidade, com leveza e graça.³

2 No original, o autor grafa com hífen os verbos *conce-voir*, *rece-voir* e *perce-voir*, a fim de enfatizar o sufixo *voir* (ver, em português) neles embutido — e ultrapassado. [N.T.]

3 J.-P. Fargier, *Où va la vidéo?*, *Cahiers du Cinéma*, n. 14, p. 15.

imagem dispositivo

O que resta hoje deste manifesto? Uma estética datada? Uma relíquia museal? Um objeto pedagógico? Eu diria que resta, para além da dimensão histórica, uma instalação (em imagens). Ou antes uma imagem-dispositivo. É isto o que marca, mais que todo o restante. Mais que o estandarte (hoje envelhecido) de efeitos visuais de imagens eletrônicas de uma época. Mais até que o tema em jogo, o canto lírico-lúdico de um *melting pot* cultural, que mescla um “velho” rock americano com danças coreanas tradicionais, brinca com comparsas cúmplices e emblemáticos (John Cage, Allen Ginsberg, The Living Theatre), confronta registros de performances contemporâneas (Charlotte Moorman e seu *TV Cello*, de 1971) com publicidades da Pepsi-Cola, combina enfim imagens do Extremo Oriente com outras do Extremo Ocidente (Paik é um artista-síntese, coreano vivendo e trabalhando nos Estados Unidos). *Global Groove* é uma instalação por ser uma imagem que, em vez de representar algo (um objeto, um tema, uma situação, personagens, um análogo ou um referente), surge como forma que presentifica. Ela existe como estado, não como objeto. Esta imagem-presença se sustenta não tanto por seus “efeitos” ou “motivos”, quanto por seu ser. Um ser-vídeo fundado no múltiplo e na velocidade. Um ser-vídeo que agita “tudo em um”, sem dialética. *Global Groove* presentifica isto em sua estrutura de imagem, isto é, em e por sua concepção do espaço e seu senso do tempo: um espaço saturado, fragmentado, móvel e flutuante; um tempo simultâneo, elástico, (des)contínuo e múltiplo. Eis o essencial, eis “o vídeo”. E eis porque, para além da imagem e por meio dela, *Global Groove* é também, à sua maneira, uma instalação.

Já se assinalaram, aliás, os vínculos entre este vídeo de 1973 e os ambiciosos projetos planetários que Paik desenvolveu nos anos 80 a partir de dispositivos via satélite (*Good Morning, Mr. Orwell*, em 1984, *Bye Bye Kipling*, em 1986, *Wrap Around the World*, em 1988, por ocasião dos jogos olímpicos de Seul), que também investem na circulação-mixagem de espaços e tempos múltiplos e simultâneos. Aquilo que *Global Groove* faz a toda velocidade no quadro de uma só tela, na caixinha com sua única janela, é o mesmo que as instalações por satélite pretendem retomar na escala das redes mundiais de difusão das imagens e dos sons. A mudança é apenas de escala, a questão em jogo permanece a mesma. E aí reside toda a arte de Paik. Afinal, o conjunto da sua obra,



Nam June Paik, *Global Groove*, 1973.

desde os primeiros trabalhos com a televisão dos anos 60 (*Zen for TV*, de 1963, por exemplo) ou suas famosas distorções eletrônicas da mesma época (*Magnet TV*, de 1965: um ímã colocado sobre ou em torno de uma televisão desvia o fluxo de elétrons projetados no tubo catódico e produz assim deformações visíveis do fluxo) até as suas grandes famílias robô do final dos anos 80, como as da *Fada eletrônica* (pai, mãe, avô, avó, filho, filha) ou as da *Família revolução* (com Rousseau, Voltaire, Robespierre, Diderot), o conjunto da sua obra não é senão um conjunto de imagens-dispositivo, de instalações-imagem. Máquinas de espaços circulatorios e tempos multiplicados, transformadas em imagens?

Vito Acconci, *Pryings e Centers*

Tomemos outro exemplo ainda mais antigo que o manifesto de Paik: os primeiros vídeos de Vito Acconci do início dos anos 70, herdeiros da arte corporal e fundadores do domínio da videoperformance. Nada neles se parece com as sofisticadas formais das trucagens e das mixagens de imagens caras a Paik. À velocidade proliferante e à multiplicação visual deste último, Acconci opõe a duração, a lentidão, a fixidez, a unicidade do plano-seqüência. No entanto, nele



Vito Acconci, *Centers*, 1971, e *Pryings*, 1971.

também, como veremos, a imagem só é pensada e pensável como dispositivo. Assim em *Pryings* (1971), documento que se inscreve na linhagem de suas performances baseadas em interações entre indivíduos, ao mesmo tempo físicas e psíquicas, sempre intensas e dramatizantes, Acconci enfrenta literalmente o corpo (e não a imagem do corpo), no caso, o de Kathy Dillon. Enfrentar o corpo, particularmente o rosto, e sobretudo o olho. Acconci “cola” no rosto de Kathy, lutando para abrir-lhe os olhos, enquanto ela se obstina em mantê-los fechados e se debate por isto. Um corpo a corpo intenso, apaixonado, extenuante, se desencadeia, nos limites da agressão e do combate, sem pausa (recomeçando sempre, jogando com a repetição, retomando sem cessar a tensão da relação de força). *Pryings* é a ativação, numa imagem contínua, de um teatro da crueldade (o algoz, a vítima). É o espetáculo, que se estende por 17 minutos, de uma luta entre duas vontades (eu versus o outro), entre uma violência (de homem) e uma resistência (de mulher). Querer abrir os olhos (alheios) de um lado, e não querer ver (de forma nenhuma) de outro. Mesmo quando Acconci consegue abrir à força as pálpebras de Kathy, é um olho branco, vazio, sem pupila que descobrimos, o olhar recusado tendo sido revirado.

Nesta relação de força traduzida em imagens (traduzida em plano seria mais exato), o que conta, o que age sobre nós ainda hoje? Provavelmente, menos o espetáculo, falsamente cruel e vagamente aterrorizante, da agressão física (exacerbado pelo imaginário ligado ao órgão ocular ou reforçado pela simbólica metáfora do olho) do que a consistência visual dos gestos no plano, a presença enquadrada dos corpos e a duração intensiva da cena em

que o tempo “instala” a relação de tensão. Em suma, o que conta nessa obra é a intensidade feita imagem. Uma imagem de fato sem efeitos (no sentido, digamos, eletrônico do termo), mas efetiva e forte. Sua força vem do enquadramento fechado, dos *closes*, da luz e dos grãos, dos cinzas e dos desfocamentos dos movimentos, da velocidade, da duração etc.). É o plano, como bloco de espaço e tempo, que age. Eis o que, neste caso, permite pensar a imagem como dispositivo e o dispositivo, como imagem, indissociavelmente. O ser da imagem reside na intensidade do bloco. Toda uma vertente do vídeo, aquela baseada nas performances, na exposição bruta dos corpos ou na duração contínua das ações, é atravessada por esta dimensão de consubstancialidade bruta entre imagem e dispositivo.

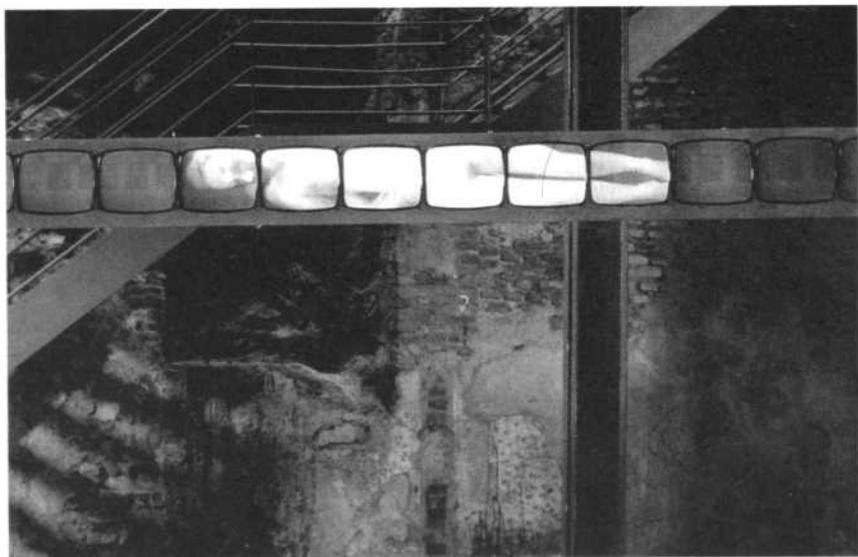
Do mesmo modo, em *Centers* (outro vídeo de 1971), Acconci “interage” com o espectador, ali também e ainda mais explicitamente, pelo viés da imagem como bloco de espaço e de tempo: sozinho, diante da câmera, em close, braço esticado diante do corpo, Acconci aponta com o dedo o centro da imagem, e não esmorece (sua insistência confere um peso considerável a este braço apontado para nós), reajustando o tempo todo seu gesto de centralização em função dos movimentos. Isto dura 22 minutos, em tempo real. Mostrado, exibido, designado, eis o nervo do dispositivo, seu foco principal. Pois este ponto indicado pelo dedo representa evidentemente, antes de mais nada, o centro exato da tela. Mas ele também faz circular, articulando-as estritamente (física e psicologicamente), todas as dimensões do dispositivo. Designando assim este lugar, e perseverando, Acconci designa ao mesmo tempo seu próprio rosto na imagem (pois ele está sempre ali, inteiro no quadro, diante de nós) e, “simetricamente”, o lugar do espectador, a fonte do olhar que atualizamos diante desta imagem. O que nos olha é o que vejo, e vice-versa, os dois termos desta relação recíproca alinhados sobre um eixo frontal que se expõe. Eis então um centro, múltiplo e intensivo, que opera como um corredor, uma passagem necessária, um nó no cruzamento ao mesmo tempo da platitude (lateral e literal) da imagem (o centro da tela) e de sua dupla profundidade virtual, por cima (o rosto que se exhibe no interior do quadro) e por baixo (o rosto do espectador no espaço off, sempre ausente, mas ativo). Assim, aqui também estamos diante de um vídeo que não é só simplesmente uma ima-

mostro = imagem
presente ≠
imagem - representação

gem (neste aspecto ele seria singularmente pobre), mas que é também, em si e por si mesmo, um dispositivo. Uma imagem-presença, bem mais que uma imagem-representação.

Gary Hill, *Suspension of Disbelief*

Outro exemplo, menos “histórico” e dessa vez extraído do outro lado, dos dispositivos que se apresentam como tais: a instalação *Suspension of Disbelief* (Gary Hill, 1991-1992), literalmente “suspensão da descrença”. A cenografia da peça se mostra relativamente espetacular: uma longa viga metálica de alumínio é suspensa no alto (sobre a cabeça dos visitantes), de uma parede à outra da sala, formando uma espécie de barra transversal, estreita e muito longa, que percorremos ao andarmos por ali. Pendurados ao longo de toda a viga, trinta monitores “modificados” (isto é, sem sua carcaça, como de hábito em Gary Hill, que os desmonta para conservar apenas a tela, o tubo catódico bruto, a imagem “pura” em sua fisicalidade de matéria tecnológica). Alinhados lado a lado, apertados uns contra os outros, tais monitores formam uma só linha reta



Gary Hill, *Suspension of Disbelief*, 1992.

(podemos dizer, literalmente, uma só banda, uma banda-imagem horizontal). Eles estão ligados a geradores de vídeo comandados por um computador e um comutador/programador. Quatro vídeos em preto-e-branco fornecem as imagens que vemos nas telas. Acionadas por máquinas, as imagens registradas nestes vídeos nunca são vistas juntas, em totalidade ou simultaneidade, mas apenas por pedaços muito breves, por momentos, por *flashes*, em alguns monitores (os outros permanecendo opacos). Cada um destes fragmentos de imagem mostra uma parte do corpo, em plano fechado, ou mesmo em *close*. No total (um total que é uma imagem mental, uma representação que só pode se construir na memória perceptiva do espectador), compreendemos que há dois corpos: o de um homem (Gary Hill) e (sobretudo) o de uma mulher (Marine Hugonnier), face a face, deitados, nus, num fundo de tecido, como se dormissem. Imagens doces e ternas, ligeiramente azuladas flutuantes, sonhadoras, um tanto inquietantes pela decupagem e pela velocidade de permutação, mas também muito sensoriais, quase táteis quando a câmera se aproxima da pele, enquadra sua textura e seu grão, explora sua superfície, se perde no detalhe e no fragmento. Não só estes corpos fragmentados nunca se reconstituem em conjuntos homogêneos imediatamente visíveis para o espectador (a figura dos *membra disjecta* caracteriza todo o universo de Gary Hill), como também as próprias imagens são instáveis, nunca permanecem fixas. Ao contrário, elas se deslocam incessantemente de uma tela à outra, circulam de maneira seqüencial e em alta velocidade. São surgimentos rápidos, ao longo da linha de monitores, que produzem inúmeros deslizamentos, entrelaces, superposições; os fragmentos de corpos se reencontram, se cavalgam, se interpenetram, se combinam, se distanciam, se apagam, segundo ritmos sincopados e variados, com efeitos de aparição/desaparição fascinantes. Experiência perceptiva e sensorial forte, que nos faz sentir diante do inapreensível. Fluxo em reviravolta de pedaços de corpos que se misturam, circulam e desaparecem, o dispositivo produz visualmente uma espécie de cintilação generalizada, como o famoso *flicker effect* do cinema experimental (Paul Sharits etc.), mas operando no espaço e não no tempo.

No entanto, apesar dessa fulgurância caleidoscópica, dos movimentos perpétuos, das telas opacas e das cintilações, a linha das trinta telas, essa barra

horizontal que atravessa todo o espaço, essa continuidade, dispersa e vazada, se constitui em estrutura. Ela impõe uma espécie de totalidade virtual. A linha é o que dá forma ao conjunto, para além da sua explosão interior. Ela instala um corpo global, abstrato mas prenhe, espécie de quadro englobante no qual as imagens-fragmento e suas reviravoltas vêm tomar lugar. Assim, pode-se falar, idealmente, de "banda-imagem". *Suspension of Disbelief* é precisamente uma banda-imagem, mesmo se ela se dissemina numa instalação de trinta telas. De modo que (e creio poderemos estender a observação a toda e qualquer instalação) mesmo em uma obra tão aberta e fragmentada, móvel e veloz quanto a de Gary Hill, o próprio dispositivo é algo que, sempre, de uma maneira ou de outra, acaba consistindo em imagem. O caso aqui é análogo (embora simetricamente oposto) ao que eu discutia a propósito das fitas de vídeo de Paik (ou de todos aqueles que praticaram a mixagem intensiva de imagens): ali onde *Global Groove* se revelava uma instalação em imagem, *Suspension of Disbelief* se revela uma imagem em instalação. Em ambos, porém, seria um erro conceber uma sem a outra. E um dos impasses da reflexão sobre o vídeo foi talvez o de querer pensar uma contra a outra.

Peter Campus, *Mem*

Assim como sugeri uma inversão simétrica entre os vídeos (-dispositivo) de Paik e as instalações (-imagem) de Hill, poderia da mesma forma inverter o que disse dos vídeos de Acconci (imagem pobre, única, centrada, contínua, mas intensiva por sua presença de imagem como bloco de espaço e de tempo) confrontando-os às instalações de Peter Campus. Em Campus (como em tantos outros videoartistas dos anos 70, mas com inteligência e elegância superiores), descobrimos fascinados as possibilidades vertiginosas do "vídeo em circuito fechado", isto é, destes dispositivos que estabelecem uma correlação imediata entre captação e visualização, em que a imagem vista numa tela no espaço da exposição provém "ao vivo", "em direto" de uma câmera que filma o que se passa (em princípio) nesse instante e (mais ou menos) no mesmo lugar. Nada de imagem prévia (pré-gravada), portanto, nada de videocassete nem de fita magnética, apenas um circuito, o mais das vezes um pouco transtornado,

autêntica armadilha perceptiva, fazendo girar como um pião o "real" (o aqui- agora, o Sujeito) e seu duplo em imagem.

Tomemos, por exemplo, *Mem*, peça de 1975 que explora de modo complexo a relação entre captação e visualização simultâneas. Ela coloca o espectador (que se torna ator ao entrar no campo da câmera) em uma posição difícil, quase impossível, já que ver e ser visto são ali espacialmente contraditórios, ou ao menos o dispositivo concebido por Campus trabalha os limites entre estas duas posturas. Na verdade, a câmera, com seu campo de visão restrito, é disposta muito perto da tela, ao longo desta, de modo que se o espectador quiser entrar no campo, ele deve quase se colar ao muro (uma iluminação lhe indica este lugar). Uma vez, porém, instalado ali, na postura de ser visto, ele se apercebe (o coitado!) que não dispõe do recuo suficiente para ver a imagem muito ampliada (de si mesmo) que é projetada na tela. Se ele se afasta, para (se) ver, acaba saindo do campo da câmera e, portanto, da imagem. Frustração escópica primária. Além disso, o próprio projetor é disposto em uma posição muito oblíqua em relação à parede-tela, o que por um lado estica e deforma a imagem, exatamente como uma anamorfose, e por outro projeta também tal imagem sobre o corpo do espectador, que está assim no campo do projetor quando está no campo da câmera, sua sombra vindo sistematicamente interferir na projeção e alterar sua própria imagem. Decididamente, não há nenhum bom lugar para o Sujeito neste dispositivo diabólico. O voyeurismo narcísico nele se frustra, pois o sujeito percebe logo que o único bom lugar para o olhar é de fato do outro lado da sala, fora do campo da câmera e do campo da projeção, a distância (distância de olhar que lhe é vedada) e num ângulo oposto que corrige a anamorfose. Só o "outro" portanto tem o direito de olhar para o ator que não pode mais ser (seu) espectador (ou inversamente). Está claro que essa instalação põe, fisicamente, o visitante para trabalhar: trata-se não só de olhar uma imagem, mas de interagir com ela, em particular de descobrir de fato, experimentando-a, esta problemática postural do lugar do olhar em suas relações contraditórias com a captação, de um lado, e a visualização, de outro (a esquizofrenia da situação de ver e ser visto simultaneamente). Experiência do espaço, do tempo, da identidade etc., na qual as balizas são quebradas, como em um estado do

espelho retomado ironicamente e levado à falência (não podemos ser, pois não podemos nos ver enquanto vemos).

Eis uma instalação “pura”, que à primeira vista poderíamos crer desprovida de imagem (dadá), um estrito ato performativo que só existe no olhar daquele que o constitui. Mas justamente, como nas videoperformances de Acconci, é nesta unicidade do ato, nesta intensidade do tempo real, neste fechamento de um espaço circular, em suma, nesta própria forma-dispositivo que o ser-vídeo se afirma com sua força. O bloco de espaço e de tempo que fazia a força dos vídeos de Acconci é exatamente o mesmo que funda as instalações em circuito fechado de Campus. Em ambos os casos, a imagem é um ato e o ato, uma imagem, os artistas deixam de lado tudo o que é supérfluo e procuram sobretudo substituir a idéia de representação pelo princípio mesmo da presença. A imagem como presença, eis a questão principal de todas estas instalações em círculo — em que se notabilizaram Peter Campus, Nam June Paik (*tv Buddha*, 1975), Bill Viola (*Peep Hole*, 1974), Dan Graham (*Present Continuous Past(s)*, de 1974), Bruce Nauman (*Video Surveillance Piece*, 1969-1970), entre outros.

O “estado-vídeo”: uma forma que pensa as imagens

À luz destes diversos exemplos, fica evidente que a distinção entre imagem e dispositivo (entre vídeo e instalação) perdeu a pertinência para o exame do terreno que nos interessa. Resta então aprofundar esta idéia do vídeo como estado, modo do pensamento (das imagens em particular), forma que pensa.

Mais do que perseguir uma hipotética (ou utópica) especificidade do meio, mais também do que se jogar o bebê junto com a água do banho em nome de uma não-identidade efetiva do objeto, parece mais interessante e produtivo observar o vídeo como travessia, campo metacrítico, maneira de ser e pensar “em imagens”. Como forma de pensar as imagens em geral, quaisquer que sejam elas. A este respeito, poderíamos seguir duas vias. Uma delas nos remete a uma historicidade do vídeo, a dos primórdios e daquilo que se chamou “alterna-tv” — o vídeo como alternativa à televisão. A outra nos conduz a vertentes mais recentes, em particular àquelas hoje chamadas de “cinema de

exposição”, com seus modos de reemprego de imagens de filmes ou de reflexão sobre as formas cinematográficas em instalações de artistas plásticos ou multimídias.

O outro da televisão

Lembrar que o vídeo (em um sentido um pouco estreito que não é o meu) nasceu de uma relação complexa com a televisão é uma banalidade. Como já dizia Jean-Paul Fargier, “o vídeo é contra a tv, é sua contraparte”.⁴ E, é claro, como todos os manuais repetirão, houve “na origem” Wolf Vostell e suas *TV-Décoll/ages* e seus televisores cimentados; Nam June Paik e seus fluxianos “televisores preparados” (como os pianos do mesmo nome); Jean-Christophe Averty que, do interior da instituição, lança as bombas incendiárias de suas paginações eletrônicas; Gerry Schum e sua *tv Gallery* (1968-1970); depois, o Ant Farm, grupo californiano que espetaculariza sua célebre ação (filmada *Media Burn* (1975), na qual vemos um Cadillac El Dorado bater de frente em um gigantesco muro de televisores empilhados, que pegam fogo; depois, todos os grupos e indivíduos, de certa forma militantes, que desenvolverão a “guerrilha televisiva” (segundo a expressão de Marita Sturken) etc. Por outro lado, houve todas as ajudas, todos os patrocínios, todas as tentativas (de recuperação às vezes), todas as “janelas” (de difusão, de produção, de experimentação) que a televisão ofereceu ao vídeo e a seus artistas. Seria ocioso prolongar aqui a enumeração desses dados bem conhecidos.⁵

O importante me parece estar em outro lugar, e residir no fato de o vídeo não ser, ingenuamente, o outro da televisão, sua vanguarda ou sua revolução, sua contra-ideologia, o lado artista ou estético que ela não gostaria de assumir, seu desejo cego e neutralizado pelas potências (ligadas) do dinheiro e da bes-

4 No original, *la vidéo est contre la télé, tout contre*. O trocadilho do texto de Fargier é difícil de reproduzir em português: “contra” indica a oposição, mas também a posição de dois corpos colados um ao outro. [N.T.]

5 Pode-se ler a este respeito o clássico (sempre exato) de A.-M. Duguet, *Vidéo, la mémoire au poing*, op. cit., bem como a recente e documentadíssima obra de síntese de F. Parfait, *Vidéo: un art contemporain*, Paris: Editions du Regard, 2001.



À esquerda, Ant Farm, *Media Burn*, 1975; no meio e à direita, Bill Viola, *Reverse Television* — *Portraits of Viewers*, 1983.

teira, sua linguagem interior recalcada ou qualquer outro discurso “inversivo” sobre a alteração, a alteridade ou a alternativa. Sabemos muito bem o quanto todas as “revoluções” acabam sempre por servir a causa daquilo contra o qual se ergueram. Ao discurso do “contra”, creio ser mais interessante opor um discurso do “sobre”. Um “sobre” que seria “dentro” e que operaria “junto com”. Ou seja, me parece preferível ver o vídeo como uma maneira de pensar a televisão com suas próprias formas. Vale dizer, exatamente como imagem e como dispositivo. As experiências são muitas e diversas. Sem voltar (ainda e sempre) ao inesgotável Paik e seus ensaios de “arte satélite” evocados há pouco, podemos lembrar por exemplo a obra global de Antoni Muntadas sobre os/com os/nos meios (entre tantas outras, a série *Between the Frames*, 1983-1994, ou ainda *Video is Television?*, 1989), a experiência de Fred Forest (que, de um estúdio de televisão de onde ele transmite ao vivo, brinca de “fotografar o espectador na sua sala” e enviar-lhe sua imagem pelo correio se ele escrever à emissão), os fascinantes “retratos de telespectadores” filmados e transmitidos por Bill Viola em *Reverse Television* (1983), os inúmeros desvios, recuperações, apropriações e “saturações” de programas televisivos por artistas (dos mais antigos como David Hall e seu *TV Fighter* (1977), *General Idea* e seu *Test Tube* (1997), Richard Serra e seu programa *Television Delivers People* (1973), até os mais recentes como o *Dial H-I-S-T-O-R-Y* (1997), de Johan Grimontprez etc.). A lista é longa.

Não se trata de simplesmente derrubar a televisão, mas de refleti-la e encenar (em imagem e em dispositivo) a imagem e o dispositivo em que ela consiste. O vídeo pode assim aparecer não como uma outra forma (a forma do outro) — a antitelevisão —, mas como a forma mesma de um pensamento

da televisão. Algo como uma metalinguagem analítica. O vídeo é o material formal e intelectual no qual se processa a reflexão sobre a, da ou com a televisão. Ou, melhor dizendo, que a gera, que a inventa, que lhe dá corpo e idéias. Há uma espécie de “potência de pensamento” na e pela imagem, que me parece existir no coração da forma vídeo. O “vídeo” seria então, neste sentido e literalmente, uma forma que pensa. Um pensamento da imagem — em geral, e não apenas da televisão.

O cinema de exposição

O que vale (historicamente) para o vídeo como reflexão da televisão vale também (no momento contemporâneo) para o vídeo como reflexão do cinema. Dado característico destes últimos anos, o vídeo se tornou o instrumento (não só técnico como também teórico) de “exposição” do cinema nos museus e nas galerias de arte contemporânea. Se depois de um século o cinema tem sido basicamente pensado e vivido como um dispositivo bem normatizado (a projeção em sala escura de imagens em movimento sobre uma tela de grande formato diante de espectadores sentados por um certo tempo e absorvidos na identificação daquilo que desfila), temos visto nos últimos anos, num movimento crescente (cujas origens remontam porém aos anos 20), questionamentos acerca desta forma instituída de apresentação, da natureza daquela normatização e das eventuais possibilidades de deslocamento ou de renovação do dispositivo modelo. O cinema se movendo agora no campo da arte contemporânea (no qual cabe determinar sua posição atual, de um ponto de vista tanto intelectual quanto institucional), a questão que ele passou a suscitar é a seguinte: podemos expor o cinema como se expõe uma imagem de arte, no espaço iluminado de uma sala de museu, diante dos visitantes que passam? Como gerir então o espaço, o tempo, a luz, o espectador-visitante, a duração, o movimento, o percurso? Se uma obra de arte clássica (digamos uma pintura) é um objeto bastante determinado, com suas características próprias, e que se expõe pendurada numa parede segundo modalidades conhecidas e definidas (embora se possa sempre trabalhar as formas de montagem), o que acontece quando se introduz, neste espaço clássico de exposição,

→ Nos últimos anos
 a TV já não é mais
 apenas divertimento
 mas também
 TV no contexto
 da arte
 Resposta: não
 mas a pergunta
 é a mesma
 a reflexão do

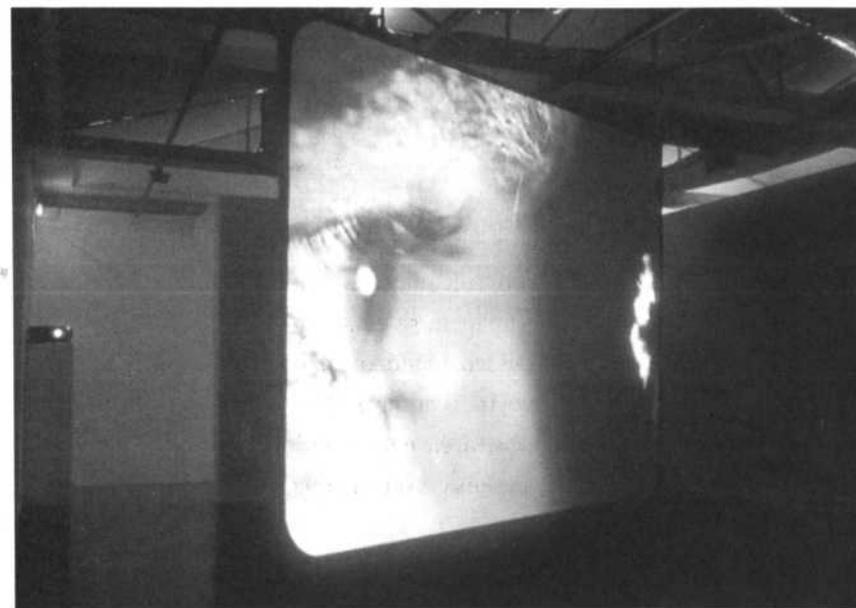
cinema
 como
 dispositivo
 normatizado

vou se lembrar: como o cinema assim
 imagem dispositivo

imagens-movimento, imagens imateriais, projetadas, seriais, durativas? Por que operar esta mudança, esta deslocalização/relocalização? Por que colocar o cinema no museu? Quem ganha com isto (e o quê)? O museu (a arte contemporânea), que se apropria de um território vasto e potente? O cinema, que se vivifica e se abre a novos horizontes? Quem perde com isto (e o quê)?⁶ Em todo caso, algo se passa nesse deslocamento e nos questionamentos que o acompanham acerca das imagens e dos dispositivos. Algo que pode parecer à primeira vista externo ao campo da arte do vídeo, ou tendente a colocá-lo quase entre parênteses. Afinal de contas, trata-se de uma grande forma (a arte contemporânea, no sentido do conjunto das artes plásticas) que interroga outra (o cinema), em uma vasta circulação de idas e voltas que parecem estar acima da pequena forma do vídeo. No entanto, a bem da verdade, o coração desse questionamento é exatamente "o vídeo", não como objeto, mas como estado do pensamento das imagens. *Bom! Isso quer dizer que o cinema*

A partir destas interrogações, viu-se de fato muitos artistas se aventurarem no terreno do dito "cinema de exposição". Para citar apenas alguns exemplos, lembremos Douglas Gordon, que se apropriou, em *24 Hour Psycho* (1993), do filme *Psicose* (1960), de Alfred Hitchcock, projetando-o/expondo-o em sala, numa tela grande (em vídeo), fazendo-o desfilar com uma lentidão tal que a projeção total do filme dura 24 horas, gerando efeitos perceptivos muito fortes na visão dos planos: é um pouco como se vissemos um novo filme, monumentalizado, com revelações nas imagens que acreditávamos conhecer de cor e acabamos redescobrimo como se nunca as tivéssemos visto; ou Stan Douglas (em *Win, Place or Show*, 1998) e Sam Taylor Wood (em *Atlantic*, 1997), que trabalham ambos a partir de topoi cinematográficos como a cena doméstica ou de refeição, exibindo em várias telas (dispostas lado a lado, face a face ou na diagonal) as seqüências filmadas, reinventando assim no espaço de exposição lógicas lineares de montagem como o campo/contracampo ou os encadeamentos de ponto de vista, agora achatados e simultaneizados na

6 A este respeito, podem-se ler os artigos do crítico J.-C. Royoux, em *Art Press* ou em *Omni-bus*, e o livro recente de D. Païni, *Le Temps exposé: le cinéma, de la salle au musée*, Paris: Cahiers du Cinéma, 2002.



Douglas Gordon, *24 Hour Psycho*, 1993.

parede-tela; ou também Doug Aitken, que (de/re)compõe seqüências narrativas, organizando-as no desenrolar de um percurso (*Electric Earth*, 1999); ou ainda Pierre Huygue, com suas invenções sutis em torno de retomadas, dublagens, *remakes*. Para não falar de vários outros contemporâneos (William Kentridge, Pierre Bismuth, Steve MacQueen, Eija-Liisa Ahtila, Mark Lewis, Philippe Pareno, Janet Cardiff, Rainer Oldendorf, Pipilotti Rist, Wim Geleynse, entre outros).

Todos estes artistas trabalham em estreita relação com o cinema, com a grande imagem-movimento que modelou nosso imaginário e nossos hábitos de olhar o mundo. Todos eles refletem sobre a imagem e o cinema, a arte e suas formas de presença visual. Não é mero acaso que todos eles empreendam este trabalho (tanto técnico quanto intelectual) em vídeo. Exatamente da mesma forma que um cineasta-artista como Jean-Luc Godard, vale lembrar, realiza em vídeo este monumento de pensamento(s) que são as *História(s) do cinema*. O vídeo é não só seu instrumento como também sua forma mesma de pensamento. Assim como ocorria com a televisão, percebemos que o "vídeo"

é de fato um estado do pensamento das imagens, uma forma que pensa. Por meio das telas múltiplas ou transformadas (telas de dupla face, transparentes, espelhadas...), da disposição no espaço, da projeção trabalhada (câmera lenta, imagem congelada...), da seqüencialização, da ocupação das paredes, da criação de ambientes, da separação entre som e imagem e de tantas outras invenções visuais, o cinema enquanto grande forma, dispositivo, imagem, narração, fascinação, movimento, (im)matéria, duração etc., em suma, o cinema enquanto imaginário da imagem se vê assim interrogado, trabalhado, repensado, "exposto" no e pelo vídeo. O vídeo é, na verdade, esta maneira de pensar a imagem e o dispositivo, tudo em um. Qualquer imagem e qualquer dispositivo. O vídeo não é um objeto, ele é um estado. Um estado da imagem. Uma forma que pensa. O vídeo pensa o que as imagens (todas e quaisquer) são, fazem ou criam.

Para
não o
vídeo é
a solução
min!

Técnica do observador

Vídeo e cinema

Dos anos 70 aos anos 80: as experiências em vídeo dos grandes cineastas

Neste momento, o vídeo tem pouco mais de 25 anos. Isto não é, obviamente, um aniversário (não pode haver, de resto, aniversário em arte). Mas talvez já seja uma história. Qual história? No limiar dos anos 90, podemos examiná-la? E podemos olhar para trás para melhor entrever o futuro? História e futuro de quê? Do vídeo? Mas o que é exatamente o vídeo? Qual pode ser a história de algo designado por uma palavra que nem sequer é um nome, que nem aparece como um verdadeiro substantivo? Na verdade, a palavra “vídeo” parece carecer de um corpo próprio. Por um lado, ela é quase sempre usada com a função de simples adjetivo, como um qualificativo que acompanha outra coisa — dizemos “fita de vídeo”, “videoarte”, “câmera de vídeo”, “trucagem ou efeito de vídeo”, “documento em vídeo”, “tela de vídeo” etc. Por outro, e não sem perversidade, ela advém de um verbo, e mesmo de uma forma conjugada na primeira pessoa do singular de um verbo quase genérico (*video*: eu vejo). Designado por tal palavra, o vídeo tende a se mostrar como algo eminentemente problemático, como um objeto de identidade flutuante, ao mesmo tempo bem pouca coisa (mera modificação de algo já existente) e a clara afirmação de uma ação que ocorre (um olhar de um sujeito).

Este texto pretende, modestamente, propor um pequeno percurso neste emaranhado de questões históricas e estéticas, a partir de um fio condutor

bem determinado: o das relações entre o vídeo e o cinema, abordadas do ponto de vista do cinema (do interior do seu campo). Tais relações estiveram, com implicações bem diferentes, no centro dos anos 70 e 80, e elas redistribuem hoje as cartas na paisagem audiovisual contemporânea.

O vídeo teleclasta das origens

Nascido na primeira metade dos anos 60 (com Paik, Vostell e Averty, seus pais fundadores), o vídeo se definiu de início, antes mesmo de recorrer a uma câmera ou a um videocassete, como uma arma contra a televisão. Ao longo da sua primeira década de existência, o único objetivo do vídeo foi sua obsessiva teleclastia. Destruir o aparelho de TV, atacar a instituição, denunciar o dispositivo, manipular os programas, desviar o fluxo eletrônico, triturar a própria imagem. Isto durou até meados dos anos 70, em sintonia com os movimentos radicais de crítica social e artística da época. Naquele momento, a relação do vídeo com o cinema ainda não estava no centro das preocupações nem dos



120 Nam June Paik, *Distorted Television*, 1969.

videastas (que só se tornarão cinefágicos nos anos 80) nem dos cineastas (que só perceberão o alcance do vídeo em meados dos anos 70, com uma primeira visada específica, e depois nos anos 80 com uma perspectiva bem diversa). É este processo que se trata, neste texto, de detalhar.

O cinema dos anos 70 e as experiências em vídeo

Os anos 70 são particularmente interessantes por desenharem um trajeto ao mesmo tempo coerente (finalizado) e completo (acabado) nas relações que o cinema quis entreter com a imagem e o dispositivo eletrônicos. História de uma descoberta, de algumas experiências sempre singulares, de sonhos utópicos e, no final das contas, de uma decepção geral. Vamos seguir estas fases sucessivas através das tentativas, freqüentemente extremas, de seis cineastas fundamentais da modernidade: Nicholas Ray, Jacques Tati, Jean-Luc Godard, Wim Wenders, Michelangelo Antonioni e Francis Ford Coppola.

Dos dois primeiros da lista, pertencentes a uma geração anterior e contemporâneos do grande cinema clássico (em cujo universo permanecem fundamentalmente “deslocados”), vamos discutir sobretudo seus últimos filmes, que encarnam a transição entre o cinema e o vídeo.¹ Daí em diante, o trajeto do vídeo que seguiremos nos levará da utopia à atopia.

Nicholas Ray ou a íntima imbricação dos suportes

De 1971 a 1973, Nick Ray trabalhou com seus alunos do Harpur College em um filme “coletivo”, totalmente subjetivo e pessoal, encenando suas próprias relações de professor e alunos de cinema. O título, típico e simbólico, é *We Can't Go Home Again* (1971-1973). O roteiro partiu de um esboço escrito por uma aluna, Suzanne Schwarz, que se tornou mais tarde a última mulher de Ray. A montagem (inacabada porque “inacabável”) foi empreendida sobretudo por Tom Farrel, que se tornou amigo íntimo de Ray e foi, aliás, “o ho-

1 A noção de “último filme” parece intimamente vinculada ao vídeo: ponto-limite, lugar último, horizonte sempre inacessível.



Nicholas Ray diante das imagens de *We Can't Go Home Again*, 1971-1973, em *Nick's Movie*, de Wim Wenders, 1979-1980.

mem do vídeo”, tão essencial no último filme de Ray, co-realizado com Wim Wenders, *Nick's Movie*, de 1980 (ao qual voltaremos). Apresentado no Festival de Cannes em 1973, em uma versão “provisória” (ele teria sido visto então por Godard, que tirou dele idéias para o dispositivo de *Numéro deux*), *We Can't Go Home Again* foi pouco visto depois disso — aqui e ali, excepcionalmente, como numa semana em Paris em 1979, por ocasião da morte de Ray. Ele costuma ser considerado, nos filmes ou em monografias sobre o cineasta, mais como “um rascunho, um exercício” ou “uma curiosidade comovente” do que como uma obra reconhecida e assumida como tal. Na verdade, *We Can't Go Home Again* é evidentemente um filme-limite, consubstancialmente no objeto e na forma. A forma, efetivamente, traz uma absoluta mescla de imagens e de suportes. O filme é feito de tudo, de imagens antigas retomadas e de imagens filmadas para a circunstância, de imagens em película de todos os formatos (35 mm, 16 mm, super 16, 8 mm, super 8), de imagens em vídeo de todos os tipos (1/4, 1/2 e 2 polegadas, *standard*, *broadcast* etc.), de fotos refilmadas na truca, de *slides*, tudo mesclado, mixado, transferido, retocado e trabalhado por efeitos eletrônicos.² Isto dá ao filme uma aparência de extrema dispersão visual, como em uma explosão da imagem. No que concerne ao seu objeto, *We Can't Go Home Again* também é uma experiência dos limites: é o filme até então mais íntimo de Ray, aquele em que ele se põe em cena (e a

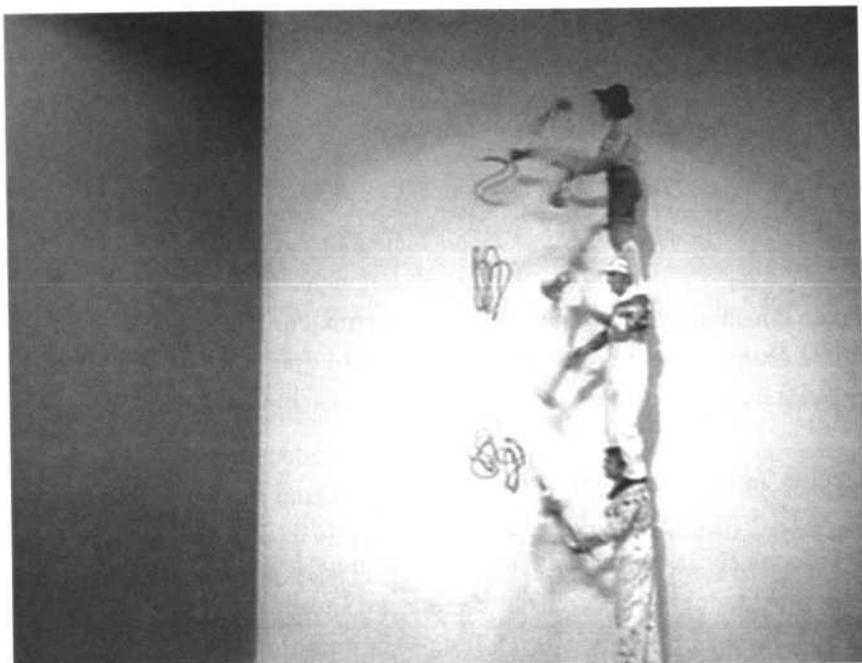
2 Nam June Paik, por quem Ray tinha grande admiração, o ajudou em seu trabalho de mixagem fornecendo-lhe a máquina-sintetizador que ele acabara de inventar — era a época de *Global Groove*.

nu) diretamente, frontalmente (e mesmo, já ali, na sua relação simbólica com sua própria morte: no fim do filme, o professor Ray se suicida diante de seus alunos, impassíveis). Cumpre notar que estas duas dimensões do limite são em certo sentido a mesma: a representação de si (autobiografia/auto-retrato/auto-referencialidade) e a explosão dos suportes constituem na verdade uma só e única experiência. A passagem pelo vídeo (e pelos outros corpos de imagem) é o lugar e a condição da inscrição fragmentada do eu como corpo na ficção cinematográfica. Voltaremos a este ponto. Por ora, vale reter que este quase último filme de Ray representa por si só uma das experiências mais radicais da década, levando a representação ao seu limite.

Jacques Tati ou o circo eletrônico

Na mesma época em que Ray “inacaba” seu filme, Jacques Tati, outro grande experimentador das tecnologias da imagem,³ realiza também seu (verdadeiro) último filme: *Parade* (1974). Trata-se de uma obra filmada para a televisão sueca, com câmeras eletrônicas (o efeito da captação “ao vivo”, as câmeras múltiplas, as tomadas contínuas), mas montado (ou pré-montado) como um filme, em película. Em uma espécie de reflexo ainda cinematográfico, Tati passou para 16 mm as imagens em vídeo úteis à sua montagem, de modo a preservar uma relação “manual”, física, com elas e com o corpo orgânico de sua montagem. Foi só depois deste “filme-maquete” que uma montagem eletrônica final foi realizada para a tv, esta banda magnética “master” podia ser, por sua vez, transformada para a tiragem de cópias em 35 mm. *Parade* vale sobretudo como filme-antologia do “planeta Tati”: não é tanto um filme sobre o circo e o *music-hall*, como se disse, quanto um filme de circo (no sentido pleno do termo): o circo, o espetáculo, o malabarismo, os risos, não são simplesmente representados no filme, eles são o filme em si. Os artistas estão por toda parte, tanto palhaços e trapezistas propriamente ditos (os atores) quanto

3 Ambos dirigidos por Tati, *Jour de fête* (1947) devia ser (e de fato se tornou, retroativamente) o primeiro filme em cores, e *Playtime* (1967) foi uma experiência excepcional em função de ter sido feito em 70 mm e pelo som estéreo de oito canais.



Jacques Tati, *Parade*, 1974.

cenógrafos (técnicos) e o mestre de cerimônias Tati (o diretor-cineasta), ou ainda o público de crianças e de adultos que participam (os espectadores). É a passagem pelo vídeo que permite a Tati instituir esta equivalência fundamental: assim, uma das cenas mais belas do filme é a dos pintores do cenário que se tornam malabaristas: substituindo as tradicionais quilhas dos malabaristas por pincéis, Tati lhes faz executar um número diante de um grande pano de fundo branco; o movimento dos pincéis que turbilhonam no ar.⁴ E os pincéis aéreos que viravoltam acabam por inscrever traços, formar arabescos que não são traços reais sobre o pano de fundo da cena, mas inscrições puramente eletrônicas, produzidas por máquinas de vídeo sobre a imagem mesma

4 Esta é, aliás, uma figura cara a Tati: o burlesco em sua obra consiste na arte de prolongar os gestos e os movimentos do corpo no espaço, graças aos instrumentos aparentemente mais cotidianos, que se revelam máquinas de incomparável poesia: a bicicleta do carteiro, a raquete de Hulot em férias, entre tantos outros.



No alto, Jean-Luc Godard, *Ici et ailleurs*, 1974; embaixo, *Numéro deux*, 1975.

do filme. O vídeo é o meio através do qual Tati pode enfim realizar literalmente sua velha metáfora: “Faço filmes exatamente como um pintor que pinta sua tela”. O vídeo como aquilo que transforma o cinema em uma pintura. Reencontraremos esta idéia em Antonioni, que a levou ainda mais longe.

Jean-Luc Godard ou o vídeo incrustado

Outra experiência fundamental de integração do vídeo no cinema, situada exatamente na metade dos anos 70: o trabalho de Jean-Luc Godard, particularmente em *Numéro deux*. Trata-se de uma tentativa (como sempre em Godard) de imbricação total entre o cinema e o vídeo: *Numéro deux* é um filme que só nos mostra as coisas através de telas de vídeo refilmadas, que são literalmente embutidas, incrustadas no quadro negro da imagem de cinema. *Deux* (dois) é “ao mesmo tempo”, é a conjunção “e”, é o cinema e o vídeo, o homem e a mulher, as crianças e os pais, a fábrica e a paisagem,

o sexo e a política, o som e a imagem. O indiscernível e a interferência. É a idéia mesma de passagem, tanto a dos pensamentos quanto a das formas. Poucos cineastas encarnaram este princípio com tanta constância e tanta força. E o vídeo é em Godard exatamente o que funda e autoriza este princípio generalizado da passagem. O vídeo como passe (e não impasse, como pretenderam alguns).

Nicholas Ray e Wim Wenders: a montagem alternada dos suportes

Voltemos a Nicholas Ray, agora com Wim Wenders, para uma nova e necessariamente única experiência dos limites: *Nick's Movie (Lightning Over Water)*, 1979-1980. Nova variação sobre o “dois”: dois autores, que são também os dois atores desempenhando seu próprio papel; dois títulos; duas versões (uma montada por Peter Przygoda em 1979, a outra remontada por Wim Wenders em 1980); problemáticas que só se constituem em pares — Europa/América, Filho/Pai, Vida/Morte, Ficção/Documentário, continuar/interromper; e, sobretudo, do nosso ponto de vista, dois suportes: cinema e vídeo. Conhecemos a história:⁵ foi durante a filmagem no apartamento nova-iorquino de Ray que Wenders descobriu o valor das imagens em vídeo em relação às imagens em 35 mm, e decidiu integrá-las em seu filme. Uma integração que não passará por uma tentativa real de mixagem ou de incrustação de uma imagem em outra (terreno em que Godard já levava mais longe as interferências e o indiscernível), mas que se fundará em uma lógica de franca alternância: os planos filmados em toda liberdade com a pequena câmera Betamax virão se situar entre os planos lisos e bem construídos da câmera 35 mm, com efeitos de montagem alternada que mostrarão como que duas faces, dois rostos (às vezes literalmente) de uma mesma “realidade”: o vídeo, imagem suja, estriada, instável, ontologicamente obscena, aparecem assim como o Outro, o avesso da imagem limpa do cinema. E a alternância, a passagem de um ao outro, funciona como tentativa desesperada de circunscrever um objeto impossível,

5 A história foi registrada por Tom Farrel, em seu diário da filmagem: “Journal d'un tournage”, *Cahiers du Cinéma*, n. 318, dezembro de 1980, pp. 23-25.



Michelangelo Antonioni, *O mistério de Oberwald*, 1980.

uma fenda central, um duplo objeto que é o irrepresentável absoluto: o cinema e a morte, ambos se efetivando.

Michelangelo Antonioni: rumo a um novo corpo de imagens

Neste mesmo ano de 1980, outro grande cineasta europeu descobre e experimenta a fundo as técnicas da filmagem eletrônica: Michelangelo Antonioni, com a ajuda da televisão italiana, realiza *O mistério de Oberwald* (1980), uma adaptação da obra de Jean Cocteau *Laigle à deux têtes* (A águia de duas cabeças, de 1948). Um tema histórico (uma rainha, um castelo, um poeta anarquista, intrigas de corte, um drama de amor) para um cineasta cujo único objeto é o mundo estritamente contemporâneo e o isolamento dos seres? Foi, como explicou o próprio Antonioni, para tomar toda a distância útil em relação ao tema (para se proibir de investir nele) e concentrar assim toda sua atenção no tratamento formal, ou seja, no trabalho específico com a cor, tal como o permitia o dispositivo do vídeo. Em *O mistério de Oberwald*, Antonioni procurou, com total arbítrio, dotar a imagem das coisas e das pessoas

(paisagens e corpos) de um novo corpo de luminescência, uma “cor dos sentimentos”, para lembrarmos o título de um de seus projetos não realizados. Abertura: uma “paixão de paisagem” (à noite, um céu de tempestade atravessado por relâmpagos e inteiramente colorido de vermelho pelas máquinas, a vegetação em verde escuro; o vermelho se estende, ganha a floresta, os caçadores, a presa) que não é senão o reflexo da “tempestade sentimental” que agitará a alma dos personagens (o vermelho penetra o castelo, como um ladrão, pela chaminé e pela lareira, enquanto a janela aberta pelo vento deixa surgir fulgurantes trovões eletrônicos...). Este filme revela um senso extremo da experimentação. Podemos vê-lo como uma tentativa de dotar, com todos os riscos da transposição, a imagem de cinema de um outro corpo, novo, vivido então como quase virgem, e do qual se podia esperar (quase) tudo. Desejo de uma verdadeira transubstanciação das imagens, que Antonioni reivindicava em alto e bom som: “somos os pioneiros de novas formas de cinema; as tecnologias eletrônicas, ainda balbuciantes, evoluirão muito rapidamente, e é claro que o futuro permitirá ir muito mais longe nesta direção...”.

Do sonho à decepção

De fato, com este filme, o fantasma de uma integração do vídeo ao cinema tomou tal proporção que as pessoas acreditaram estar no início de uma nova era, em que o vídeo acabaria por se identificar completamente com o cinema, e se fundir nele, e mesmo absorvê-lo e substituí-lo. O encaminhamento é explícito ao longo dos anos 70: um percurso exemplar se desenha na passagem de momentos de confrontação simples (a montagem alternada, o face a face entre o vídeo e o cinema em Wenders/Ray) a momentos de imbricação mais complexos e mais íntimos (os encaixes de *Numéro deux*, as imbricações inextricáveis de *We Can't Go Home Again*) para chegar a um sonho de fusão total entre os dois suportes e a uma espécie de promessa para o futuro (Antonioni). Cabe notar, porém, que essas experiências de mescla de suportes e essas utopias sobre a fusão em um novo “corpo de imagem” permaneceram, na verdade, quase únicas (senão letra morta). Elas não tiveram desdobramentos e não se desenvolveram como se anunciou. Em suma, ao invés de inaugurarem

algo, elas nos aparecem hoje como um termo final, um ponto de chegada, um fim de percurso. A utopia abriu o caminho para a decepção.

Francis Ford Coppola ou a pré-visão cega

É exatamente este ponto de um caminho sem volta que surge no início dos anos 80, nos Estados Unidos. Ele se encarna no grande sonho tecnológico do cinema eletrônico, do qual Francis Ford Coppola se fez o arauto nos anos 1981-1983, e cuja experiência concreta se efetivou no fracasso retumbante de *O fundo do coração* (*One from the Heart*, 1982). Com Coppola, o instrumento eletrônico (o vídeo e a informática) foi naquele momento de tal modo investido e fantasmado que ele devorou o corpo da imagem cinematográfica, não deixando subsistir nada além de um vago esqueleto frio e inerte. Esta devoção vem notadamente deste desejo insano, exacerbado pela tecnologia, de uma quase total pré-visão do filme inteiro por meio do vídeo. Um filme não só previamente escrito e decupado no papel, como também desenhado em *storyboard*, registrado em computador, fotografado em polaróide, animado por computador, pré-filmado plano a plano em vídeo de teste, pré-interpretado, pré-dirigido, pré-montado, pré-sonorizado e até mesmo pré-projetado em sala.⁶ Evidentemente, essa histeria da pré-visão (suscitada pelo vídeo) só pode levar a uma cegueira generalizada: prever a este ponto só pode impedir uma verdadeira visão. No melhor dos casos, a filmagem permite apenas rever o que já fora pré-visto: o filme como um todo se torna um *remake* da pré-visão em vídeo, e é o cinema, isto é, o sentido do olhar experimentado como uma descoberta, que desaparece entre as duas etapas. Donde a total decepção gerada pelo filme, no qual, como diz o crítico Serge Daney,

a imagem é (graças ao vídeo) “bem tratada” enquanto os atores estão (graças ao vídeo) “sob vigilância”... o divórcio entre o corpo do ator e a matéria da imagem é

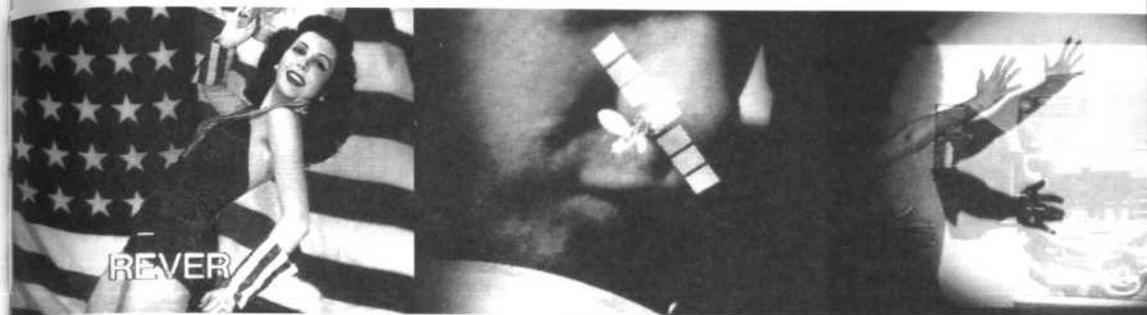
6 No lançamento publicitário de *O fundo do coração*, Coppola não hesitou em organizar uma *pre-view* para a imprensa antes mesmo que o primeiro plano do filme fosse rodado, quinze dias depois.

pronunciado: é cada um por si... e não acontece mais nada aos humanos, pois é à imagem que tudo acontece. A imagem se torna um personagem patético. Ela não é mais dada pela câmera, ela é fabricada fora desta, e sua "pré-visualização" pelo vídeo é o objeto do que resta de amor no coração seco dos cineastas... *O fundo do coração* é um filme maneirista sobre a impossibilidade de sonhar, e Coppola, um inventor de dispositivos nos quais, na hora H, já não há mais nada a colocar.⁷

Assim, com Coppola e o fantasma videológico que ele encarna, fechamos um itinerário. Ele, o único que pensaríamos poder talvez ir ao fundo do sonho de Antonioni até o irreversível da passagem, marca ao invés o fim da utopia. Depois de Coppola, acabam as experiências de integração e transubstanciação dos suportes. O vídeo não será o cinema, assim como o cinema não será o vídeo. Toda a história do cinema moderno e toda a passagem, ao longo de mais de uma década, por tentativas singulares de mescla ou por sonhos de fusão, terão sido necessárias para chegarmos a esta conclusão negativa.

Os anos 80: rumo a uma separação das forças

Na verdade, as implicações do vídeo para o cinema estão noutro lugar, e não em uma utopia que só pode conduzir a uma atopia. O vídeo não existirá no cinema. A questão das inter-relações se deslocará ao longo dos anos 80 para novos domínios, menos habitados pela miragem de uma imbricação dos suportes, e mais conscientes de uma separação das forças cada um deles ficará no seu lugar, de onde olhará, escrutará, irá se maravilhar, se recompor, pensará, contemplará, evocará o outro, com a consciência da distância que os separa. Daí, as quatro grandes vias que me parecem caracterizar em seu conjunto a última década. Para terminar, vamos passá-las em revista.



Jean-Luc Godard, *História(s) do cinema*, 1989-1998; *Puissance de la parole*, 1988; e *Soft and Hard*, 1986.

O ensaio em vídeo sobre o cinema

Se os cineastas tenderam a abandonar a idéia de fazer seus filmes em vídeo, nem por isso abandonaram completamente o meio eletrônico. Simplesmente, eles se servem dele para outra coisa, paralelamente ao trabalho no cinema de ficção. Em particular, eles o utilizam como um meio privilegiado de refletir (sobre) o (seu) próprio cinema. O vídeo dos anos 80, para cineastas como Godard ou Wim Wenders, Alain Cavalier ou Chantal Akerman, tornou-se o instrumento de expressão quase específico de uma análise, de uma interrogação, de uma investigação pessoal, de um questionamento dos cineastas em torno e no coração de sua arte. O vídeo como lugar de um metadiscorso sobre o cinema. Sem dúvida, foi Godard quem mais fortemente desenvolveu este tipo de trabalho, a ponto de podermos falar de uma verdadeira bipolarização de sua produção nos anos 80: de um lado, os filmes, os grandes clássicos da década, desde *Salve-se quem puder (a vida)* até *Soigne ta droite* (1987); de outro, e em paralelo, os vídeos (tão numerosos quanto os filmes), sejam os "videoroteiros" (de *Salve-se quem puder*, de *Passion* — duas vezes —, de *Je vous salue Marie*), sejam os ensaios independentes (*Soft and Hard*, *Meeting with Woody Allen*, de 1986), sejam as "encomendas" (*On s'est tous défilé*, *Puissance de la parole*) ou ainda as verdadeiras "séries" para a televisão (como a recente e esplêndida *História(s) do cinema*). Todos esses trabalhos em vídeo se distinguem claramente dos filmes em termos de suporte, mas ao mesmo tempo tomam sempre o cinema como objeto ou horizonte. Hoje, é muito claro que alguém

como Godard (e ele não é o único) fala, pensa, experimenta seu cinema em vídeo. É pelo vídeo que passam, conscientemente ou não, a pesquisa, os ensaios, os questionamentos que fundam a criação cinematográfica. O vídeo pensa o que o cinema cria.

O vídeo tecnicamente doce

Os cineastas dos anos 80 se habituaram também a recorrer a certas técnicas de vídeo no processo de produção dos seus filmes de cinema. Isto se faz cada vez mais simplesmente, “naturalmente”, com as idas e vindas de mão dupla. Há o caso por exemplo dos *castings* em vídeo (testes com atores e atrizes para atribuir os papéis), *castings* que se tornaram, vez por outra, a própria obra: *Os anos 80* (1983), de Chantal Akerman, e *Casting*, de Michael Klier. Há as técnicas de *videoassist*⁸ sobre as filmagens (uma pequena câmera de vídeo é acoplada à câmera de 35 mm para controlar a imagem captada no momento), hoje bastante generalizadas. Há as técnicas videográficas de marcação de tempo (o *time code*) desenvolvidas pelas câmeras Aaton de Jean-Pierre Beauviala e que influenciam o modo de olhar do cineasta (o filme de Robert Kramer, *Route One/USA*, de 1989, foi realizado com essa câmera, cujos traços aparecem na montagem). Há enfim os diversos tipos de conversão (*transfert*) entre o suporte película e a banda magnética, freqüentemente usados em um sentido e depois em outro na montagem dos filmes. Assim, nas diferentes etapas da realização, todos estes dispositivos do vídeo são usados pelo cineasta sem provocar nenhum drama estético ou existencial. A questão não é mais inventar um novo corpo de imagem ou revolucionar as formas do cinema. Estes cineastas fazem cinema, e nada mais. A idéia de que fazem outra coisa nem lhes passa pela cabeça. Se o vídeo é útil, por que não o utilizar? Isto não desnatura em nada o projeto cinematográfico. O vídeo “tecnicamente doce”, para lembrar a expressão de Antonioni.

8 *Videoassist*: monitor de vídeo que fica junto à câmera, em que o cineasta pode observar o que o visor da câmera do filme capta a cada instante. [N.T.]



Chantal Akerman, *Os anos 80*, 1983.

O cinema tematizando o vídeo

A terceira via significativa dos anos 80 corresponde a filmes (sobretudo de jovens diretores) em que o vídeo está no centro do projeto, não mais no nível formal dos suportes (mixagem de imagens, incrustação, colorização), mas no nível narrativo da diegese. O vídeo se tornou também um tema importante do cinema contemporâneo, seja em David Cronenberg (o curioso *Videodrome*, de 1982), ou em Steven Soderbergh (*Sexo, mentiras e videoteipe*, 1989) ou ainda, e sobretudo, em Atom Egoyan (*Family Viewing*, 1987, e *Speaking Parts*, 1989). A ponto de correr o risco, no fim da década de 80, de ter visto emergir o tema do vídeo como uma espécie de marca de modernidade, um certificado de atualidade. Sejam quais forem as questões particulares levantadas pela figura do vídeo em cada um desses filmes, eles me parecem todos, de uma maneira ou de outra, herdeiros de um filme decisivo em nossa perspectiva, ainda que bem anterior a tudo o que discutimos aqui: *Os mil olhos do doutor Mabuse* (1960), último filme do grande Fritz Lang. Realizado no retorno de Lang à Alemanha, o filme põe em cena todo um dispositivo de videovigilância

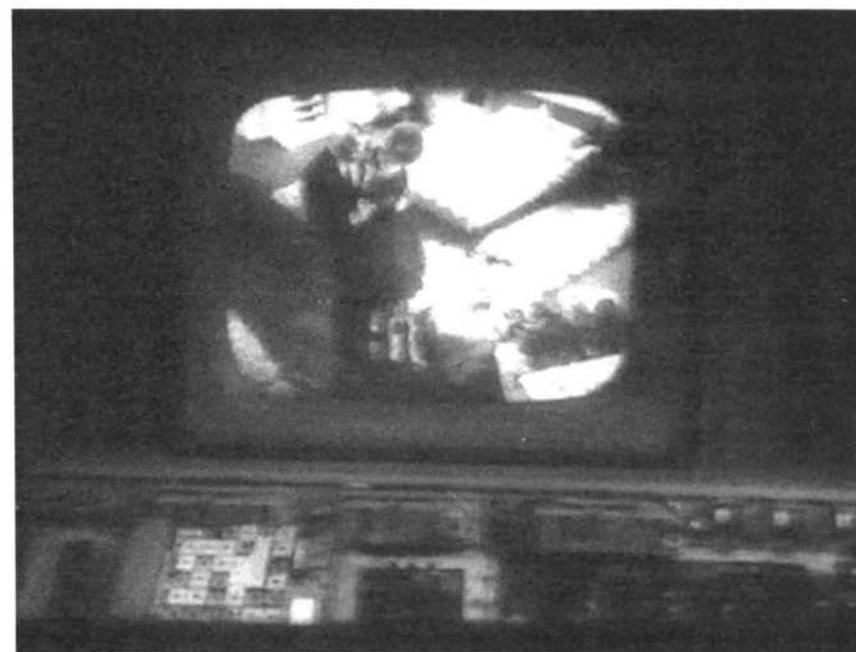


David Cronenberg, *Videodrome*, 1982, e Atom Egoyan, *Family Viewing*, 1987.

em um grande hotel (daí seu título). Neste filme exemplar, Lang já tinha dito tudo sobre o voyeurismo, a cegueira, a fetichização, a paranóia, a fascinação/repulsa, o enclausuramento, o panoptismo, a loucura, os jogos de sexo e poder etc., que esse dispositivo inevitavelmente desenvolve. A tematização contemporânea do vídeo no cinema norte-americano não faz mais do que retomar e enfatizar, com explicitações e variações, este mesmo universo de questões.

O vídeo cinefágico: inocência e “sobrecultura”⁹

Para finalizar este retrospecto, tomemos as coisas pela outra ponta, tais como vistas pelo ângulo do próprio vídeo, a partir das obras realizadas desde 1980 pelos videastas. Como já foi dito no início deste texto, de teleclasta que era nos anos 70, o vídeo parece ter-se tornado hoje globalmente cinefágico. Já se perdeu a conta dos vídeos que praticam a citação, a alusão, a reencenação, a paródia, o desvio, a homenagem, a incorporação, de uma seqüência de filme. O cinema se tornou um dos principais horizontes do vídeo, seu ponto de referência sistemático. Como se deve compreender isto? Basicamente, em dois sentidos distintos, e mesmo opostos, que fazem do vídeo, uma vez mais, uma instância de enquadramento do cinema, seu aquém ou seu além. De um lado, para alguns dos grandes videastas contemporâneos, o cinema funciona em suas obras como imagem da inocência, dos mitos primitivos e originários,



Fritz Lang, *Os mil olhos do doutor Mabuse*, 1960.

da infância da representação. É o vídeo carente de cinema (o de Jean-André Fieschi, Thierry Kuntzel, Jacques-Louis Nyst, Robert Cahen, Michael Klier e outros). De outro, o cinema é tratado antes como um lugar de “sobrecultura”, um espaço de saberes e códigos múltiplos, um reservatório de imaginário e de estereotipia ao qual basta recorrer, e o qual se pode vampirizar à vontade, pela citação, pela retomada, pela paródia, pela sobrecarga referencial. É o vídeo saturado de cinema (o de Gustav Hamos, Monika Funke Stern, Marcel Odenbach, Klaus von Bruch, Alain Bourges e o mesmo Michael Klier, entre tantos outros). Tanto em um caso como em outro, o cinema é e permanece o termo do vídeo.

9 No original, *surculture*. O prefixo *sur* é usado aqui como em “surrealismo”. [N.T.]

A paixão, a dor e a graça: notas sobre o cinema e o vídeo dos anos 1977-1987

A própria imagem deve ser ainda a única possibilidade de guardar o sofrimento.

JEAN-LUC GODARD

De uma paixão à outra

No cinema e no vídeo, bem como em outros campos da criação artística, podemos considerar os anos de 1977-1987 como os da paixão, entendida em duas acepções distintas (embora ligadas). De um lado, a acepção positiva da paixão amorosa (paixão do apaixonado) como intenso movimento da alma na direção do objeto amado, como viva afecção e sobreinvestimento do desejo, com tudo o que isso pode implicar de ingenuidade, excesso, evidência, impaciência e imediatividade. De outro, a acepção mais etimológica da paixão dolorosa como estado da alma que sofre, como ferida, dilaceramento, perda, sofrimento interiorizado, ao modo da Paixão do Cristo, e com seu cortejo de efeitos possíveis: redenção, retraimento, contorções, melancolia, trabalho de luto etc.

No curso da década de 80, vivemos a passagem de uma paixão à outra, a oscilação entre o desejo e a dor, o deslizamento da inocência à impureza, da

plenitude à incerteza, do dado ao arrancado, do frontal ao oblíquo, da confiança à angústia. No fim deste difícil trajeto (horizonte dos anos 90), parece insinuar-se, para além da dupla paixão, uma forma — ainda bem frágil — de estado de graça da criação.

Convém notar que essa passagem não é mera questão de cronologia. Já se falou muito que o fim dos anos 70, no cinema e no vídeo como em outras artes, coincidiu com o fim da experimentação e das pesquisas conceituais, estruturais ou formais, o fim de uma forma de fé na verdade (das imagens e das iniciativas) e de crença nas possibilidades de imagens e sons novos, bem como na potência criadora dos indivíduos — os “autores”. Numa palavra: o fim do modernismo. Muito já se disse também (e até demais) que os anos 80 são os anos da invasão midiática e da reciclagem generalizada de imagens e de sons, da instauração de um universo tecnicamente elaborado, mas carente de verdadeiras pulsões, um universo que se move na mescla, na heterogeneidade indiferente, na paródia e no cinismo — “a impureza pós-moderna”. Em suma, um universo no qual as únicas posturas ainda possíveis para o pensamento e a criação (únicos objetos de que tratará este texto), além da demissão, do abandono e do suicídio, são as do confronto permanente, do ultrapassamento de si, da sublimação da dor e da perda.

Como filmar hoje

Apesar de surgir no coração dos anos 1977-1987, a clivagem não se reduz a mera questão de datas. Sua natureza é não só histórica, como também teórica e existencial. Suas implicações são grandes. O que está em jogo nesta vacilação são questões do tipo: como fazer ainda hoje imagens e sons *justos* (e não mais *justo* imagens e sons)? Como reinventar a boa relação entre aquilo que se quer mostrar (o objeto) e a própria mostração (o plano, o filme)? Problemas com os quais todo criador se debate hoje. Nos anos 80, não é mais possível filmar como antes, fazer planos com o sentimento de plenitude, força, inocência e evidência que encontrávamos nos planos filmados dez anos antes.

Com estratégias muito variadas (da paródia ao desprezo, da ironia à recusa, do enclausuramento ao suicídio) e fiéis à linha singular que traçaram

para si mesmos, quase todos os autores que contam, de Robert Bresson a Federico Fellini, de Eric Rohmer a Werner Herzog, de John Cassavetes a Chantal Akerman entre outros, manifestam hoje em seus filmes um estado de profunda transformação interior do cinema (senão ontológica, ao menos ética), frequentemente no sentido de uma maior dificuldade de ser.¹

Dado significativo (embora pouco lembrado no debate da época), o próprio vídeo de criação parece viver hoje, longe de todo triunfalismo, uma grande incerteza.² Quantos videastas, e não dos menores, reciclam sua teleclastia radical de outrora num flerte com a televisão? Quantos outros preferem entrar no jogo do cinema, se orientar para o grande espetáculo ou para o megashow tecnológico? No âmbito do vídeo, hoje, como constata Fargier, “pesquisar não tem mais o mesmo sentido. Quem ainda inventa?”³ São talvez cineastas como Godard ou Wim Wenders que vivem hoje mais intensamente, quase fisicamente, esta angústia fundamental diante dos planos que lhes são cada vez mais difíceis de fazer.

Vejamos, por exemplo, como Godard, em *Salve-se quem puder (a vida)*, filma um abraço entre dois personagens: na cozinha do apartamento, Paul Godard (J. Dutronc) só pode manifestar seu desejo por Denise Rimbaud (N. Baye) jogando-se violentamente sobre ela, por cima da mesa, derrubando tudo em seu gesto exacerbado. A Isabelle, que acaba de entrar na cena, ele diz: “Queremos nos tocar, mas só conseguimos na base da pancada”. Nesse momento, Godard só pode encenar um gesto de amor sob a forma de uma agressão. E este abraço-agressão se volta para o próprio filme, para a filmagem do plano que mostra esta cena. Esse plano passa inteiramente em câmera lenta, decompondo o movimento numa série de imagens congeladas do

1 Questão que foi usurpada e martelada pela mídia, pela crítica e pelos profissionais, que acabaram reduzindo um problema ontológico a um discurso superficial e banalizado. Falou-se em “crise”, mas poderia haver cinema sem crise? Falou-se em morte inelutável, mas existe cinema que não trabalhe a questão da morte? Denunciam-se os estragos da televisão e a invasão tecnológica, o que não é absolutamente falso, mas exige uma análise mais atenta..

2 Embora transparente (timidamente) no balanço organizado por J.-P. Fargier, *Où va la vidéo?*, op. cit., 1986, essa incerteza não me parece ter sido realmente levada em conta no plano teórico.

3 Ibid., p. 6.



Jean-Luc Godard, *Salve-se quem puder (a vida)*, 1979.

trajeto dos corpos (há cerca de quinze momentos como este espalhados por todo o filme).⁴ O vôo de Dutronc, o deslizar de seu corpo, o choque com Denise e a queda dos dois no chão só existem em estado de decomposição (do movimento). Isto funciona como uma derrapagem orquestrada do tempo na imagem, como uma convulsão extrema na qual se imbrica tudo o que o filme põe em jogo. Um plano contornado, arrancado, convulsivo, para filmar algo tão simples: um gesto de amor. Esse plano manifesta claramente, tanto em sua matéria quanto em sua maneira, a relação difícil que Godard trava então com o cinema: seu amor (paixão amorosa) do plano e do filme é tal que ele só pode exprimi-lo na agressão, quase autodestrutiva. Este é seu sofrimento (paixão dolorosa).

4 Sobre o papel e o sentido destas 15 câmeras lentas e/ou congelamentos de imagem em *Salve-se quem puder (a vida)*, ver o artigo de R. Bellour, "Moi, je suis une image", *Revue Belge du Cinéma*, n. 16, especial *Jean-Luc Godard, les films*, 1986, pp. 109-10.

Vejamos, em outro registro, como Wim Wenders filma, na seqüência-chave de *Paris, Texas* (1984), uma cena (clássica) de reencontro entre um homem e uma mulher. Sentindo que não pode mais fazê-lo segundo a velha e boa cenografia do campo/contracampo, ele inventa um dispositivo cênico complexo, tortuoso e perverso (um espaço de *peep-show*) para suprir esta falta e superar este bloqueio. No espaço do *peep-show*, os dois protagonistas poderão certamente se falar e se ver, mas apenas por intermédio de inter-fones e através de um vidro (a tela-espelho). E eles o farão não ao mesmo tempo, mas alternadamente, segundo um jogo sutil de luz e obscuridade que torna visível quem está sob a luz, mas não lhe permite ver o outro que está na sombra, e vice-versa. Como se não bastasse toda essa obliquidade, Wim Wenders vai ainda inverter o jogo, voltando o dispositivo do *peep-show* contra ele mesmo pela inversão da luz. Maneira de "refletir" o velho esquema do campo/contracampo marcando explicitamente, cenicamente, a "comutação" de sentido dos olhares. Maneira também de significar metaforicamente a possibilidade de uma troca entre a sala escura e o outro lado da tela.⁵

Poderíamos invocar outros exemplos e mostrar os deslizamentos muito sensíveis que marcaram, nos anos 80, a escrita dos autores. Já foi dito que todos os cineastas conseqüentes carregam as marcas da passagem de uma paixão à outra. Não somente Godard (ao qual voltarei) e Wim Wenders (seria fácil opor *Alice nas cidades*, de 1973, ou *No decorrer do tempo*, 1976, a *Paris, Texas*, apoiando-se em "objetos transicionais" como *Nick's Movie* e *O estado das coisas*, 1982), mas também Chantal Akerman (a passagem de *Je, tu, il, elle*, 1974, a *Toute une nuit*, 1982, ou da radicalidade quase geométrica de *News from Home*, 1976, ao turbilhão de *Golden Eighties*, 1986) ou Werner Schroeter (o

5 Outros elementos vêm ainda tornar mais complexa esta cena do *peep-show*: o fato de que o protagonista Travis tenha vindo ali uma primeira vez sem ter sido reconhecido e volte no dia seguinte; o fato de que cada personagem (escondido na sombra) deve virar de costas para falar com o outro, dando assim as costas ao vidro, como se falar e ver se excluíssem; haveria muito a dizer também das posições da câmera em um espaço tão estruturado, bem como do jogo com o vidro, sua transparência e seus reflexos etc. A propósito de tudo isso, ver o volume coletivo *Les voyages de Wim Wenders*, de P. Dubois, C. Petit e C. Delvaux, Liège: Yellow Now, 1985, especialmente o estudo de Delvaux sobre *Paris, Texas*, pp. 125-43.



Wim Wenders, *Paris, Texas*, 1985.

movimento que conduz do retrato social de *Reino de Nápoles*, 1978, ou de *De Palermo a Wolfsburg*, 1979-1980, à loucura “decadente” do *Concílio do amor*, 1981), entre outros. Seria fácil citar e analisar seqüências ainda mais complicadas que aquelas comentadas anteriormente, e mesmo francamente “barrocas”, em filmes de cineastas tão diversos quanto Francis Ford Coppola (da desmesura do ataque wagneriano dos helicópteros em *Apocalypse Now*, 1979, às deformações fetichistas de *Rumble fish*, 1982), Peter Greenaway (a obsessão do quadro em *O contrato do amor*, 1982, o formalismo da gemelidade em *z.o.o.*, 1986), Jim Jarmusch (os tiques de escrita do plano fixo e da tela preta em *Stranger than Paradise*, 1984, o *look* bem cuidado de *Down by Law*), 1986, Raoul Ruiz (o campeão das transformações e anamorfozes cinematográficas), Hans Jürgen Syberberg (o trabalho com a projeção frontal em *Hitler, um filme da Alemanha*, 1977), Lars von Trier (seu confronto sofisticado com a escrita de Orson Welles em *The Element of Crime*, 1984) entre tantos outros.

O maneirismo

Por diversas razões, todos estes cineastas — e tantos outros — chegaram hoje a certo grau de maneirismo (voltaremos a esta noção). Podemos dizer que eles inventaram, em todos os níveis (roteiro, direção de atores, cenário, enquadramentos, movimentos de câmera etc.), posturas capazes de traduzir suas interrogações, sua dificuldade em ser “justos”, sua busca da “boa relação” com os seres e as coisas. O que funcionava até aqui já não pode mais funcionar. A beleza já não é mais algo dado, a inocência se perdeu, tudo o que parecia óbvio se

tornou hoje impossível. Cada um deve redefinir o liame que o une ao mundo e à representação. Isso exige um verdadeiro trabalho sobre si e sobre os outros, e pode levar um bom tempo (é preciso saber ser lento). Isso pode gerar sofrimento. Há o luto a carregar, e uma certa crueldade a suportar ou produzir. Alguns não resistem, outros se desesperam ou acabam partindo. Pensemos nos grandes que morreram nos anos 80: Jean Eustache, Rainer Werner Fassbinder, François Truffaut, Jacques Tati, Andrei Tarkovski... Não se resignar. Tentar reinventar. Encontrar outra coisa. Mas o quê? Como? Por quê? Os filmes desse decênio (1977-1987) constituem o traço desta busca, desta inquietude, desta angústia interior dos cineastas.

Mais além: rumo a um cinema da graça

É óbvio que este sofrimento dos cineastas decorre de seu amor absoluto pelo cinema. Esses dois sentimentos estão indissociavelmente ligados, como duas faces da mesma moeda. Paixão-paixão: é bem este duplo sentimento que dá vida aos filmes dos anos 80, que os constitui e que, pela dor mesma, acaba arrancando-os à nostalgia e ao pessimismo, carregando-os e iluminando-os. E é esta dupla paixão que confere a alguns desses filmes este estado de graça sem paralelo. A graça é o termo⁶ da dor. E o angelismo está no fim do maneirismo.

O “retorno do anjo” é, aliás, uma característica muito significativa do cinema recente: como *L'ange*, de Patrick Bokanowski (1982), *Les anges de fer*, de Gerard Brach (1980), *Passion* e *Je vous salue Marie* de Jean-Luc Godard, alguns filmes de Raoul Ruiz, *Flammes* (1978), de Adolfo Arrieta, *Asas do desejo*, 1987, de Wim Wenders), entre outros. Seria difícil não ver nesta “reaparição” da figura do anjo um certo ponto de chegada que é como um curioso retorno à origem. O anjo representa de certa forma o ápice do maneirismo; é o maneirismo de volta ao elementar e ao essencial. Como diz Alain Bergala, “há uma vocação do cinema para ser anjo”.⁷ É o retorno de uma nova inocência, que

6 Como em outras passagens deste livro, *terme* (no original) foi usado pelo autor com duplo sentido: término e vocábulo. [N.T.]

7 A. Bergala, “Evanouissements”, *Cahiers du Cinéma*, n. 302, julho de 1979, p. 47.

não tem nada que ver com a primeira, inocência e pureza do além da dor, do além do maneirismo, do além da morte. O anjo no cinema dos anos 80 é isto, é o *in-fans*, mas pela outra ponta: não o que está anterior à palavra (“antes do nome, há a aurora”, diz Godard no final de *Carmen*, de 1983), mas o que vem depois, que está para além da linguagem e do saber. Encarnar o anjo hoje é fazer como se nada soubéssemos depois de termos dolorosamente aprendido tudo, como se tivéssemos esquecido tudo, como se tudo pudesse começar dali em diante. A dor foi superada. O anjo desceu. Com ele, o maneirismo se desvanece. O anjo é Anunciador. Ele vem nos falar da Virgem, da virgindade, de Maria, que está conosco desde 1985: *Je vous salue Marie!* O anjo (tio Jean-Luc?) nos anuncia que ela está grávida de ninguém: ela está “cheia de graça” depois da sua Visita.

Era o final dos anos 80. Essa década começou a produzir essas crianças graciosas de rosto angelical, que, lembrando a célebre fórmula de Octave Mannoni, “sabem muito bem, mas que, no entanto”, trabalharam muito para esquecer tudo: bom dia *Thérèse* (1986),⁸ que Alain Cavalier soube colocar neste estado de graça e de depuração, exatamente entre Deus e os homens; bom dia Marie (Rivière), que espera que, da fronteira entre a terra e o céu, lhe caia, eletivamente, o famoso *O raio verde* (1986, Eric Rohmer); bom dia sobretudo Léos Carax, que deixa correr nas veias de seu *Mauvais sang* (1986), a cada plano, a Paixão mais ardente possível. Denis Lavant é um anjo, o que quer que se pense. E Carax é aquele que parece ter ido além — na ponta. Bom dia a todos. Esperamos que a família cresça (mas não demais). Vocês conhecem outro cinema? Eu não; eu me esqueci de tudo.

O cinema em todos os seus estados

Apesar de tudo, tentemos nos lembrar. Retomemos pelo começo. Para enquadrar a abordagem do cinema hoje, esboçemos um breve retrospecto da sua história e das suas grandes formas. Esquemmatizando, admitamos uma periodi-

8 No original, *bonjour Thérèse*, trocadilho baseado nos filmes *Bonjour, tristesse* (1958), de O. Preminger, e *Thérèse* (1986), de A. Cavalier.

zação relativamente aceita,⁹ segundo a qual o cinema teria conhecido quatro eras: não quatro etapas, mas quatro estados, a cronologia estrita importando menos do que a estruturação do pensamento e das formas. Por comodidade, vou chamá-los de estados “primitivo”, “clássico”, “moderno” e “maneirista” (ou pós-moderno, ou barroco). Os termos não são o essencial, e voltaremos ao último, que é nosso objeto.

O cinema “primitivo”

É o cinema das origens, anterior a 1915 e ao Griffith de *O nascimento de uma nação* (1915). É o cinema dos irmãos Lumière (Louis e Auguste) e de Georges Méliès, cinema das descobertas e das experiências, da inocência, das primeiras sensações fortes, da profundidade e do plano-seqüência “brutos” (*L'entrée du train en gare de La Ciotat*, 1895),¹⁰ das trucagens selvagens e ingênuas. É um cinema “em bloco”: o filme é a filmagem, completa, sem perda. É como uma fotografia no tempo.¹¹

O cinema “clássico”

Durante cerca de trinta anos (sua era de ouro é 1915-1945, em Hollywood), de D. W. Griffith a Alfred Hitchcock, de Serguei Eisenstein a Fritz Lang, de Ernst Lubitsch a John Ford, de Howard Hawks a Jean Renoir, é o cinema que fratura a “cena” primitiva e quebra o bloco; produz a decupagem, a escala dos planos, a lógica labiríntica dos cortes, as leis (?) da montagem; articula o cinema como linguagem e constrói seus grandes parâmetros (espaço, tempo, ator,

9 Ver, por exemplo, “La rampe (bis)”, de S. Daney, *La rampe: Cahiers critiques 1970-1982*, Paris: Cahiers du cinéma/Gallimard, 1983, pp. 171-76, ou a apresentação de A. Bergala ao número da série especial dos *Cahiers du Cinéma* intitulado *Scénographie*, 1980, pp. 7-10.

10 Este filme da chegada do trem à estação fez parte da primeira exibição pública da imagem cinematográfica projetada em tela, em 28 de dezembro de 1895, trazendo os filmes dos irmãos Louis e Auguste Lumière.

11 Sobre este ponto, ver meu estudo “A propos de L'arrivée d'un train en gare de La Ciotat”, *Revue Belge du Cinéma*, n. 10, Bruxelas: 1984, pp. 19-45.



Fritz Lang, *Secret beyond the Door*, 1948 (cartaz).

cenário, narrativa, som); coloca o espectador na posição não mais de *voyeur* amedrontado, mas de arquiteto do sentido e dos efeitos. Em termos dramáticos e cenográficos, o cinema "clássico" é aquele do espaço off, do prolongamento imaginário da ficção, do suplemento de sentido: cinema da verdade oculta nos bastidores, do "segredo atrás da porta" (para lembrarmos o filme de Fritz Lang, *Secret beyond the Door*, de 1948, freqüentemente evocado como

emblemático dessa cenografia¹²). E toda a arte desse cinema será a de jogar com nossa expectativa em relação a este suplemento, com nossa inteligência de espectador e nosso desejo de ver, de saber e de saber mais. É um cinema da mais-valia, que visa fazer fruir a busca, incessantemente desencadeada e adiada, daquilo que há atrás, através, a mais. A narrativa é agenciada com este único objetivo; os atores (seus gestos e olhares), os diálogos, os objetos e o cenário (portas, janelas, espelhos, ruas) estão lá para balizar o trajeto do espectador na busca do "segredo". Estão lá para, ao mesmo tempo, guiá-lo e interrompê-lo, orientá-lo e desorientá-lo, atizar seu movimento e adiá-lo. Jogo de esconder-mostrar, jogo da exacerbação, que constitui literalmente todo o filme e mobiliza nosso prazer. Tudo isto opera de um modo que hoje nos parece perdido para sempre, desaparecido.

O cinema "moderno"

É aquele que, tomando os clássicos como pais (Hitchcock, Lang, Hawks, Renoir, Ray etc.), irá, com força e violência variáveis, afastar-se do classicismo instituído, e recusar aquilo que, neste, se instala no artifício e na "boa qualidade", que se esclerosa na rotina da máquina bem azeitada, de eficácia previsível e excessivamente controlada. É um cinema da ruptura, mas de uma ruptura em relação a um jogo funcionalista excessivamente articulado. O cinema "moderno" é aquele do pós-guerra (que vem depois da ruína, do desastre, da falência mundial, da *mise-en-scène*-propaganda); é o cinema de André Bazin, o dos *Cahiers*, o dos "autores", que cobrirá cerca de trinta anos (1945-1975), principalmente na Europa. Pode-se dizer que três gerações de cineastas modernos se entrelaçaram: a primeira, das grandes individualidades fundadoras (Roberto Rossellini, Robert Bresson, Orson Welles, Ingmar Bergman, Jacques Tati, Alain Resnais...); a segunda, das forças vivas agrupadas — o cinema italiano (Michelangelo Antonioni, Federico Fellini, Pier Paolo Pasolini...), a Nouvelle Vague (François Truffaut, Jean-Luc Godard, Eric Rohmer, Claude

12 S. Daney, "La rampe (bis)", op. cit. Ver também o prefácio de G. Deleuze ("Optimisme, pessimisme, voyage") a , S. Daney, *Ciné-Journal*, Paris: Cahiers du Cinéma, 1986.

Chabrol, Jacques Rivette...), o “novo cinema alemão” (Rainer Werner Fassbinder, Wim Wenders, Werner Herzog...); a terceira, dos mais jovens (como Philippe Garrel ou Chantal Akerman), que mergulharam em uma modernidade já consolidada.

Um cinema do plano

O cinema moderno é, em todas as acepções do termo, um cinema do plano. Ali onde a dramaturgia clássica trabalhava a crença de um “segredo atrás da porta”, a cenografia moderna prefere suprimir todo mergulho na profundidade; nela, o espaço se fecha sobre si mesmo: não há nada a ver atrás, nenhum suplemento no espaço off; nem cena nem bastidor; apenas uma superfície luminosa (como um quadro-negro ou uma folha branca); o diretor (*metteur-en-scène*) dá lugar ao “autor”, a *mise-en-scène* dá lugar à “escrita” plana. É um cinema da frontalidade: tudo está lá, na imagem, na sua superfície, em um só e mesmo plano. O espectador está de frente, seu olhar bate na tela e ricocheteia.

Cinema do plano, também, enquanto habitado pela idéia da filmagem, do traço a reter daquilo que ela comporta de mágico (ou de terrível): estas faulhas de real que vêm respingar na película, dar-lhe sua cota de verdade, de modo que cada plano, para os modernos, seja uma aventura. Algo do cinema primitivo impregna assim o cinema moderno: um certo gosto pela experiência, um certo sentido da inocência — ambos atravessados, em todo caso, por um saber (e um desejo) do cinema “clássico”: a cinefilia, a citação, o fetichismo dos “pais”. O cinema moderno, em suma, como um misto de inocência e saber, rigor e incerteza, radicalidade bruta e cultura sutil.

O cinema “maneirista”

Esta modernidade cinematográfica parece ter, no final dos anos 70, se transformado e desembocado em um quarto estado: aquele que se poderia chamar, como se faz cada vez mais,¹³ de cinema “maneirista”, ou pós-moderno (expres-

sões aqui usadas sem conotação negativa). É, *grosso modo*, o cinema dos anos 80. Guardadas as diferenças de envergadura e de cronologia, é aquele de Hans Jürgen Syberberg e Raoul Ruiz, Carmelo Bene (este, um pouco antes) e Werner Schroeter, F. F. Coppola e Peter Greenaway, Jim Jarmusch e Jean-Jacques Beineix, Lars von Trier e Patrick Bokanowski, Léos Carax. Sem contar que vários entre os modernos, na passagem dos anos 70 aos 80, também evoluíram nesta mesma direção: Fellini, Godard, Wenders... Como já disse, o que mais nos interessa é precisamente a passagem do estado moderno ao maneirista, que constitui realmente a mutação central do decênio 1977-1987, período importante na história do cinema, porque é nele que observamos, no calor da hora e com alguma precisão (detectando suas articulações), o processo de transformação entre dois estados do cinema.

Um cinema do “depois”

O cinema “maneirista” é portanto, em primeiro lugar, um “cinema do depois”,¹⁴ feito por quem tem a perfeita consciência de ter chegado tarde demais, num momento em que certa perfeição já fora atingida em seu domínio. Ora, este é um dos principais traços que definem o maneirismo histórico em pintura: Jacopo Pontormo ou Parmigianino se posicionam, de início, depois de Michelangelo ou Rafael, ou seja, “no limite de uma maturidade que teria realizado todas as suas possibilidades, que teria queimado todas as suas reservas secretas”.¹⁵ E a partir de então, o problema fundamental que se coloca para o maneirista é o de como fazer ainda, como lidar com a tradição. Qual postura, qual maneira adotar? Como filmar hoje, depois de tudo, uma cena de amor, um diálogo, um assassinato, um beijo? Todo o peso da tradição anterior e de sua excelência está lá, e ele pesa e chega a bloquear o trabalho do cineasta. E é preciso encontrar a maneira, a maneira de se libertar deste peso, de re-fazer,

→ n. 370, abril de 1985, pp. 11-34 (artigos de A. Bergala, P. Bonitzer, M. Chion, O. Assayas, e uma entrevista com P. Mauriès).

14 A. Bergala, “Le cinéma de l’après”, *Cahiers du Cinéma*, ns. 360-361, verão de 1984, pp. 58-62.

15 Trecho extraído do belo livro *Maniéristes*, de P. Mauriès, Paris: Editions du Regard, 1985.

de filmar de novo o encontro de um homem e uma mulher (*Boy meets Girl* é o título, maneirista por si só, do primeiro filme, de 1984). Daí, ainda, a um só tempo, a dificuldade, a luta, e freqüentemente a dor, que experimenta o cineasta tentando “filmar ainda”, tentando arrancar ainda um plano — e chegando, por vezes, ao impasse e ao desespero. Daí também as “maneiras” freqüentemente sinuosas, as contorções, as anamorfoses, as sofisticacões que o cineasta se impõe, e que autorizaram a falar,¹⁶ a este respeito, de cinema do artifício, do factício, do excesso, da panóplia, do cenário ostensivamente teatral.¹⁷

Um cinema da imagem “folheada”

Por outro lado, cenograficamente, o cinema maneirista coloca ainda, de outra forma, a questão do espaço: não se trata mais de saber o que se passa atrás, na profundidade de campo, nem o que se mostra por cima, na superfície da imagem. A questão é, antes, a de qual imagem ver sob a imagem, dada a natureza desta estética das imagens “em camadas”, deslizando umas sobre as outras, como num folheado: sob a imagem, já uma imagem. Tudo já foi filmado. “Nos filmes de Syberberg”, diz Daney, “o fundo da imagem já é sempre uma imagem. Uma imagem de cinema”.¹⁸ O cinema é seu próprio pano de fundo. Seu passado não mais abandona o cineasta maneirista. Ele está sempre voltando, transparecendo, aflorando: o cinema como um fantasma que ronda toda imagem maneirista. É claro, enfim, que este folhear de imagens é a marca, no cinema, da estética visual de um outro meio: a imagem eletrônica do vídeo. Teremos ocasião de insistir neste ponto adiante: a imagem sempre presente é aquela do tubo catódico, que se infiltra, se impõe, se incrusta em um fluxo e em um bombardeio incessantes. Se a história do cinema pesa sobre o cineasta maneirista, a onipresença da televisão lhe pesa ainda mais, embora se manifeste de modo completamente diverso. E o vídeo de criação, como se diz hoje,

16 Ver os artigos de A. Bergala (“Le vrai, le faux, le factice”) e de Y. Lardeau (“Le décor et le masque”) em *Cahiers du Cinéma*, n. 351, setembro de 1983, p. 4-15.

17 Como veremos adiante, existe também um maneirismo à revelia (*par défaut*), pela subtração, pela ausência, pelo retraimento.

18 S. Daney, “La Rampe (bis)”, op. cit.

que é algo bem mais amplo e aberto que a videoarte, parece manifestar a este respeito o ponto exato de convergência, senão de verdadeira convulsão, entre o cinema e a televisão.

A passagem Godard

Podemos detectar e discutir esta passagem do modernismo ao maneirismo com a ajuda de algumas imagens precisas, três planos de três filmes ligados por um verdadeiro fio condutor. Na verdade, dois filmes e um vídeo, todos do cineasta que é provavelmente o mais exemplar do período: Jean-Luc Godard.

Os dois filmes (*Uma mulher é uma mulher*, de 1961, e *Je vous salue Marie*, 1985) são histórias de um trio, histórias de amor de uma mulher entre dois homens no primeiro caso (Angela/Anna Karina, entre Émile/Jean-Claude Brialy e Alfred/Jean-Paul Belmondo) e, no segundo, de uma mulher (Marie/Myriem Roussel) entre um homem (Joseph/Thierry Rode) e Deus (através do anjo Gabriel/Philippe Lacoste), ou entre Deus e Godard. E o que está no coração mesmo deste jogo triangular, no centro deste “entre” (deste antro), é o desejo de criança da mulher, com tudo o que esta questão (que não cessou de perseguir Godard) implica, particularmente em relação à idéia de passagem: entre papai e mamãe, o antes e o depois, o dentro e o fora, o claro e o escuro. Daí, nestes dois filmes, os planos que tentam nos mostrar este desejo e filmar o corpo desejanste, o apelo de amor do ventre feminino.

Quanto ao vídeo (o primeiro “movimento” da série *France/tour/détour/deux/enfants*), é justamente uma história de crianças (Camille e Arnaud), uma história de entremeio, questão de passagem da origem (o ventre pleno) à vida (o recém-nascido) pela eletrônica (a incrustação).

“Une femme n'est pas infâme”¹⁹

Em *Uma mulher é uma mulher*, o tom, como sabemos, é o da comédia — e a filmagem lhe faz jus. Este é, sem dúvida, o filme mais francamente cômico

19 Pronunciada em determinado momento do filme *Une femme est une femme* (Uma mulher →

de Godard. Nele, encontramos algo do início do cinema, da emergência do burlesco (digamos, de Buster Keaton ou Mack Sennett), mas sem nenhuma nostalgia e nenhum fetichismo: uma relação direta, imediata, aos gestos, às posturas dos corpos e a seus movimentos, uma relação frontal à câmera (a interpelação direta ao espectador), uma ligeireza e uma despreocupação, um sentido agudo do lúdico e da extravagância sem complexo.

O próprio Godard apresenta, no início, o “assunto” do filme:

Angela quer uma criança imediatamente. Como muitas mulheres, ela poderia ter desejado ir à Marselha de uma hora para a outra, ou comprar um vestido de 100 mil francos, ou comer um doce de chocolate, e assim por diante... Um desejo súbito, pelo qual ela teria preferido morrer do que não o satisfazer. O que é completamente idiota. Mas, enfim, é assim: uma mulher é uma mulher.

O prazer do ventre

E em tudo isto, nessa efervescência alegre que atravessa todo o filme, há este plano, tão essencial quanto aparentemente simples: o plano em que Angela, sozinha em seu apartamento (Emile e Alfred acabam de sair), se olha no espelho do guarda-roupa, põe um travesseiro sob o pulôver, criando assim um ventre “cheio de graça”, e se observa, se admira, se volta de um lado para o outro, esfregando o ventre e suspirando. O quadro é fixo. Em plano americano, Angela está no centro, ligeiramente à esquerda; toda a porção direita do quadro é ocupada pelo grande espelho que reflete o perfil “pronunciado” daquela que quer uma criança como se quer um sorvete. Neste plano, Angela se oferece, com toda ingenuidade, o espetáculo de seu desejo. Ela encena seu

→ é uma mulher), a expressão “Une femme n'est pas infâme” (Uma mulher não é infame) dá corpo a um divertido jogo sonoro e semântico em francês (que se perde na tradução para o português), uma resposta irônica e trocadilhesca ao sentido ambíguo do título do filme. Este, em consequência dos homófonos *une femme* e *infâme*, acaba acrescentando ao sentido literal uma sugestão fônica segundo a qual “uma mulher é infame”; na negação, o uso simétrico dos mesmos homófonos acaba acrescentando ao sentido literal a sugestão fônica segundo a qual “uma mulher não é uma mulher”. [N.T.]



Jean-Luc Godard, *Uma mulher é uma mulher*, 1961.

sonho. Como se ele se passasse no interior de seu corpo, e ela o projetasse no espelho em que se observava “grávida”. Ela faz seu cinema. Assim, sem maiores questões, com a simplicidade alegre de uma criança. Para estar grávida, basta um travesseiro e um espelho. É uma cena de jubilação interior, que Godard filma em “síncrono”. Ai está seu modernismo: nesta evidência, neste estado de graça, neste prazer imediato e frontal da filmagem. Ela quer uma criança? Ei-la aí. E dancemos, brinquemos, filmemos. A confiança que Godard então depositava no cinema era tal que nada entravava seu desejo de fazer tal plano, de filmá-lo simplesmente. Godard faz seu plano assim como Angela/Karina faz seu cinema: a criança que ela se dá é como o plano que ele se permite fazer. Com toda a franqueza, sem medo.

A provação da Virgem

Com *Je vous salue Marie*, isto não poderá mais ocorrer da mesma forma. Algo fundamental mudou. Assim como tantos outros, Godard não pode mais, então, passar do desejo ao gesto. Uma espécie de interdição (de ver, de mostrar) se introduz entre os dois. Para ser superada ou transgredida, ela exige um trabalho extremo, cheio de aproximações e de recuos, de dores e angústias, e de cuja execução já não somos mais tão certos. *Je vous salue Marie* é a história deste trabalho, cuja força e finura Alain Bergala soube mostrar como ninguém.²⁰

20 Bergala discutiu este ponto em sua comunicação no colóquio “Jean-Luc Godard, le cinéma”, →

Na verdade, ao longo de toda a filmagem (arrancada a tudo e a todos, num martírio que durou quase um ano), praticamente a cada plano, Godard esteve às voltas com o mesmo emaranhado de questões: como filmar a Virgem? Com qual distância e qual enquadramento? Como olhá-la? Do ponto de vista do homem, de Deus ou dela própria? Como filmar a história de Maria, da Anunciação, da Imaculada Conceição? Como filmar o impossível?... Todas estas questões revelam uma espécie de ambivalência constante entre um sentimento profundo de inquietude e uma crença de fundo, entre o abandono e a fé, o desespero e a resistência.

Je vous salue Marie não é senão o lento encaminhamento de Godard, através de todos os obstáculos e interdições, rumo a este ponto de pureza inacessível: ver, e assim filmar, de face, frontalmente, a filha e a mãe de Deus; reencontrar, na incandescência de um plano, a possibilidade sonhada da inocência absoluta: fazer a prova da Virgem, ou seja, tentar filmar virginalmente, sem violação nem violência, o corpo de uma mulher, nua como a verdade e grávida de ninguém. Ou ainda: fazer uma criança (um plano) na película sem que esta perca sua virgindade. Tal objetivo, naturalmente, está fora do nosso alcance — atingi-lo seria igualar-se a Deus —, mas o movimento que leva a este fim, com todo seu cortejo de sofrimento e de prazer mesclados, é o que constitui o filme.

O caminho da graça

Como se sabe, é em *Je vous salue Marie* que Godard chega mais perto deste segredo. É a famosa seqüência em que Maria, que se sabe grávida e virgem, que compreendeu e aceitou este fato incrível, deixa José vir até ela para que ele tente, por sua vez, compreender e aceitar, e para que ele possa, enfim, vê-la nua e manifestar seu amor. A cena é complexa e comporta mais de vinte planos

→ organizado em Bruxelas, de 24 a 27 de abril de 1986, pelo CRAC (Centre de Recherches sur les Arts de la Communication) da Universidade de Liège, cuja transcrição resultou em um texto incluído na segunda edição (aumentada) do número especial da *Revue Belge du Cinéma*, consagrado a “Jean-Luc Godard, les films”, n. 16, verão de 1986, e publicado sob a direção de P. Dubois.

(que são como obstáculos a superar, traços de luta)²¹ antes de chegar àquele, célebre, do ventre nu de Maria oferecido à mão de José, que se retira. O trabalho que fará José nesta seqüência se confunde exatamente com o trabalho que Godard deve efetuar para chegar a fazer este plano do ventre de Maria: trajeto da recusa à aceitação, reviravolta interior, retraimento.

O amor é o recuo. Para ver, é preciso renunciar ao toque. Só ao aceitar isto sem resistência é que José poderá enfim aceder à inocência primeira, que lhe permitirá (e a nós) olhar de frente, num plano magnífico de simplicidade (não oferecida, mas conquistada, arrancada ao sofrimento no termo de um ultrapassamento de si), este ventre nu, ainda pequeno, mas cuja curvatura bem marcada transforma no arredondado de lua clara, este umbigo luminoso, esta pele aveludada da virgem grávida.

Um maneirismo do retraimento

Pode-se ver, com razão, neste plano e no gesto que ele mostra (a mão de José que recua para amar), o emblema do que poderíamos chamar de maneirismo do retraimento, distinto do maneirismo do excesso tão encontrado no cinema contemporâneo. Para amar, para ver enfim de verdade, para filmar virginalmente a virgindade, é preciso empreender um terrível trabalho de desprendimento do objeto. Não ceder ao desejo imediato da pureza, aprender dolorosamente a se distanciar dela, até chegar “pela outra ponta” a uma evidência e uma simplicidade primeiras. O maneirismo não exclui portanto a inocência e a pureza, mas estas devem ser arrancadas de um fundo de dor. Elas vêm depois, elas não estão lá de antemão. Eis o que mudou entre *Uma mulher é uma mulher* e *Je vous salue Marie*. Fazer um plano já não é mais simplesmente filmar, quando se quer, indo diretamente ao que se oferece. É, ao contrário, subtrair-se a este desejo do plano imediato, até reencontrar o objeto graças precisamente a este plano sofrido. Este é o preço do angelismo do plano. É o devir-Deus do cinema de Godard neste filme-culminância que é *Je vous salue Marie*.

21 Entre os quais encontra-se o plano, muito barroco, do combate entre José e o anjo Gabriel.

O entre (o antro) do vídeo

Quanto ao vídeo, ele se situa exatamente entre a paixão modernista (*Uma mulher é uma mulher*) e a paixão maneirista (*Je vous salue Marie*). Entre o ventre alegre, brincalhão, pleno de Angela/Karina e aquele paradoxal, complicado, virgem e grávido de Myriem/Marie. Ou seja, o vídeo é precisamente o lugar da passagem de um à outro, o lugar do entremeio, o objeto transicional por excelência. O cinema maneirista vem fundamentalmente daí, desta “passagem-vídeo”.

A série em vídeo *France/tour/détour/deux/enfants* tem doze episódios; o primeiro deles gira em torno de Camille. Depois da entrevista da menina, mostra-se brutalmente, na segunda parte do episódio, a cena que nos interessa aqui: a imagem em plano fixo de uma mulher grávida, inteiramente nua, com o ventre enorme, em pé no banheiro diante do espelho, seu rosto e seus pés fora do quadro. No momento em que esta imagem forte aparece, uma voz *over* diz: “a verdade”. Até aqui, estamos em pleno modernismo: é a aparição da verdade toda nua, com a força do estar-aí.

Vídeo-Wunderblock²² (ou o parto eletrônico)

Mas isto é só o ponto de partida, sobre o qual a maneira-vídeo vai se aplicar. Com efeito, enquanto o texto em *over* avança em suas circunvoluções (“ela é incapaz de imaginar o amanhã, mas é capaz de se lembrar de ontem. E ela é capaz de se lembrar dentro e de se projetar fora. E porque isto se projeta fora, isto se torna uma imagem. Uma imagem, o traço daquilo que existirá depois...”), a trucagem eletrônica se apodera da imagem em uma configuração surpreendente: pela graça da incrustação, aparece no centro da tela um círculo, que vem furar o ventre redondo da mulher grávida. E neste círculo, que

22 *Wunderblock*: a noção (na verdade, uma imagem à qual Freud empresta função analógica numa de suas explicações da memória) é referida no verbete “traço (ou vestígio) mnésico (ou mnêmico)” do livro *Vocabulário da psicanálise* (Laplanche e Pontalis, São Paulo: Martins Fontes, 1995, pp. 512-14). Ai os autores nos lembram de que “Freud procurou ilustrar esta concepção tópica [da memória] por comparação com o funcionamento de um ‘bloco de apontamento mágico’”.



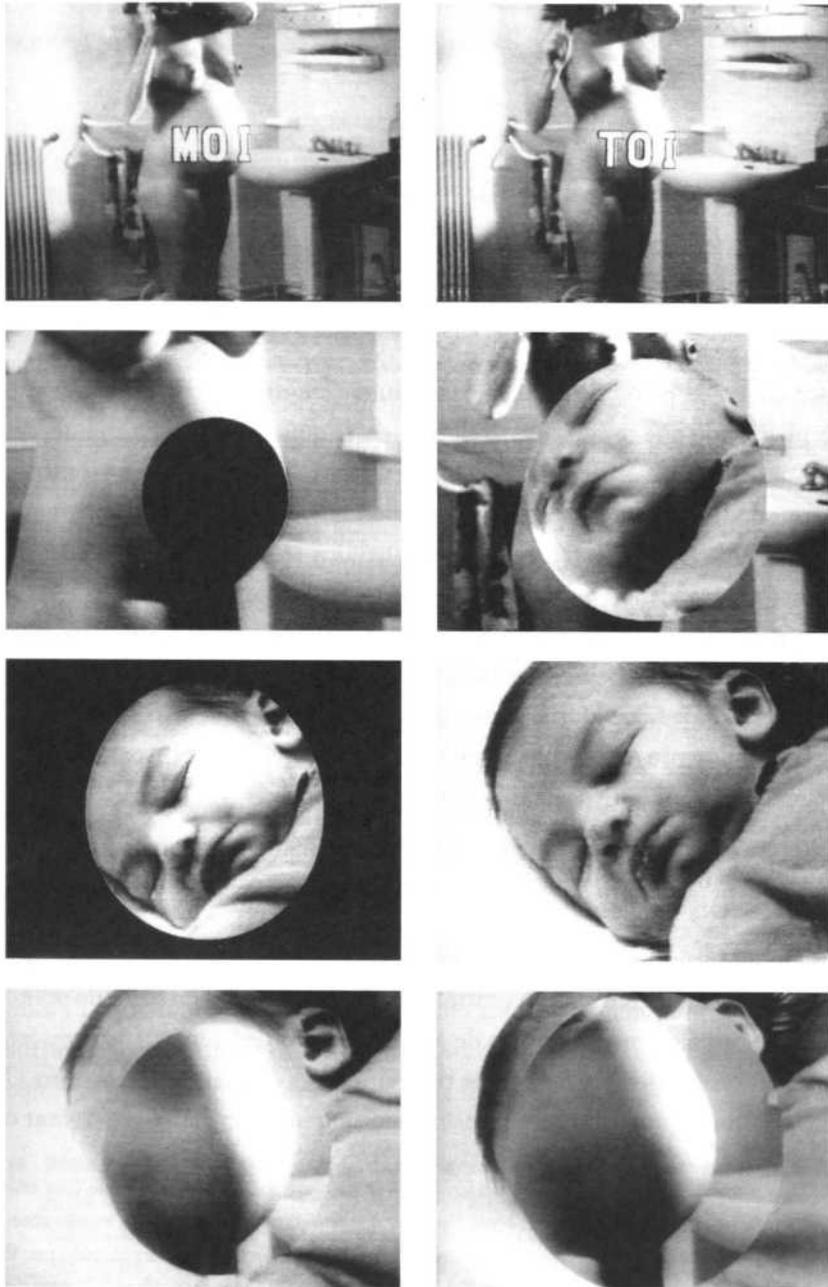
Jean-Luc Godard, *Je vous salue Marie*, 1985.

nasce do ventre pleno, delimitado como num *close-up*, vemos a cabeça de um recém-nascido que se agita. Parto eletrônico, se quisermos, mas com interpenetração do antes e do depois, do dentro e do fora, e com a elipse do momento mesmo da “passagem”. Eis uma figura-vídeo que corresponde exatamente a um fantasma fundamental, em que a eletrônica se conecta diretamente ao inconsciente: *Vídeo-Wunderblock*.²³ Imagem literalmente de sonho, a desta incrustação da cabeça de um bebê já nascido no ventre ainda grávido da mãe. Há aí, nesta convulsão da representação, algo de comparável ao plano impossível da virgindade de Maria, com a única diferença de que não se trata aqui de um retraimento mas de um acréscimo, uma inserção, uma incrustação. É o milagre-vídeo que abre o caminho ao maneirismo.

A incrustação reversível

Pois Godard vai levar longe este trabalho, até ao abismo e às contorções especulativas. Com efeito, o círculo ventral que continha o rosto do bebê, de ponto que era originalmente (o umbigo de Maria também será central), vai crescer, aumentar progressivamente até que o bebê venha a ocupar todo o quadro. O rosto do futuro, projetado fora, transformado em imagem plena, veio tomar o

23 Sobre a questão do vídeo como *Wunderblock*, ver meu artigo “La boîte magique (sur un vidéo de Jacques Louis Nyst)”, J. L. Nyst, *Hyaloide*, Liège: Yellow Now, 1986. Uma versão abreviada foi publicada em *Videodoc*, n. 82, janeiro de 1986 (número especial organizado por P. Dubois e inteiramente consagrado ao “Vídeo de criação na Bélgica francófona” — Atas do Colóquio *Présence Vidéo Liège 85*).



Jean-Luc Godard, *France/tour/détour/deux/enfants*, 1977-1978.

lugar da sua origem, ocultar o ventre materno. E é daí que tudo recomeça, em uma espécie de turbilhão vertiginoso: na cabeça arredondada deste bebê que invadiu a imagem, um novo círculo se inscreve, e nele aparece o ventre pleno de uma mulher grávida. Ou seja, no fundo da cabeça da criança, há um ventre de mãe, e então novamente uma criança, e então novamente um ventre etc. Desdobrando-se como um dedo de luva (o incrustado se torna incrustante e vice-versa), o dispositivo maneirista instituído aqui por Godard graças ao vídeo se abre ao infinito, ao abismo, à proliferação inapreensível.

E vemos bem que esta imagem em incrustação reversível responde exatamente à cenografia do espaço maneirista tal como foi definido anteriormente, a esta noção de espaço “folheado” e de imagens “em camadas”, da qual J. P. Fargier se tornou o teórico: sob a imagem, sempre uma outra imagem, prestes a surgir, a emergir do fundo, a transparecer, *ad infinitum*. Nem profundidade imaginária (o logro clássico do segredo por detrás da porta) nem pura superfície plana na qual tudo é dito frontalmente (espaço moderno), mas um jogo de vaivém na espessura mesma da imagem, um deslizamento permanente de uma imagem sobre outra, de uma imagem em outra, a ponto de elas se tornarem indiscerníveis.

France/tour/détour/deux/enfants constituiu, em 1977, um dos primeiros confrontos de Godard com o maneirismo. Este ainda balbucia, e está longe de se generalizar. Mas é o vídeo que define o seu lugar, e é por ele que o maneirismo passa, necessariamente.

Os vídeo-roteiros

Não por acaso, Godard fez roteiros em vídeo para vários de seus filmes desde 1979 (de *Salve-se quem puder (a vida)* a *Je vous salue Marie*). Alguns desses roteiros são bem conhecidos, como o *Scénario du film Passion*, feito na verdade depois do filme. Outros o são menos, como aqueles de *Salve-se quem puder (a vida)* ou de *Je vous salue Marie*. Mas todos são ao mesmo tempo documentos e criações: documentários e ficções de extrema riqueza — intelectual, cênica e visual a um só tempo. Eles mostram Godard no trabalho, na pesquisa, no questionamento, nas hesitações, na luta. Um Godard em pleno sofrimento, que nos fala diretamente, sonha seu filme em voz alta diante de nós e nos

faz ver seu sonho (*video*: eu vejo). Algo da ordem do rascunho, do diário de trabalho, da confissão, da reflexão do filósofo, das notas do pesquisador. Dito de outro modo, nesses vídeos batizados de “roteiros” (embora não se caracterizem como o que chamamos habitualmente de roteiro, e nunca apareçam como prefiguração ou “programa” do filme, que bastaria executar em seguida), nestes video-roteiros é bem a maneira que se expõe. Se os filmes brincam com ela, os vídeos, por sua vez, mostram-na.²⁴

O próprio Godard diz várias vezes que é bem disto que se trata: é preciso “ver um roteiro”, ou seja, “ver como se passa do invisível ao visível”.²⁵ E esta passagem mesma, exatamente como no plano do ventre incrustado de um bebê, é visualizada graças ao vídeo. Vejamos, por exemplo, o dispositivo de *mise-en-scène* de *Scénario du film Passion*: Godard, “em casa”, sentado na sua ilha de edição. Ele afronta o invisível: uma grande tela branca (a página do escritor, a tela do pintor). Ele está de costas, à contra-luz e se ergue e leva as mãos a esta superfície ainda virgem. Este já é, exatamente, dois anos antes, o plano que levará àquele de *Je vous salue Marie*, em que o bravo José leva sua mão ao ventre de Maria, virgem e grávida. O ventre, aqui, é a tela de vídeo. Em seguida, imagens começam a nascer, aparecer e transparecer, como visões, ao mesmo tempo sobre a tela branca e em sobreimpressão na totalidade da imagem, aí incluído o próprio Godard, que se encontra assim, uma vez mais, entre duas imagens, entre por exemplo Isabelle Huppert e Delacroix. Dessa forma, como já notara Fargier,²⁶ Godard pode enfim, através do vídeo, “filmar uma paisagem de costas” — questão de imagens “em camadas”. O monólogo pode então fazer girar tudo vertiginosamente, multiplicar as interrogações, as refle-

xões, as relações de sentido: como tudo aconteceu? O que o amor e o trabalho têm a fazer juntos? O que é o real e sua metáfora?. O *Scénario du film Passion* constitui um dos documentos mais importantes no que concerne à reflexão de um cineasta sobre sua arte. E é o vídeo, e só ele, que autoriza tal exposição da maneira dos filmes.

Os “vídeo-roteiros” de Godard são meios de pesquisa. Eles assumem uma posição metacrítica, por assim dizer. É por isso que, às vezes, podem vir depois do filme. Em suma, eles são menos “roteiros” do que a apresentação pela imagem e pelo som da gênese das idéias que o filme (eventualmente) encenou ou encenará. Daí sua grande autonomia, daí eles serem às vezes exibidos sozinhos em festivais de vídeo, desacompanhados dos filmes correspondentes. Há ainda o caso dos vídeos godardianos totalmente independentes, que não correspondem a nenhum filme preciso (pronto ou em gestação), como *Soft and Hard*, espécie de ensaio intimista a dois (Jean-Luc Godard e Anne-Marie Miéville) sobre a possibilidade do cinema e o sentido de continuar fazendo hoje imagens e sons.²⁷ E pode acontecer enfim, em um desses paradoxos que lhes são caros, de Godard apresentar seus próprios filmes como “roteiros”, isto é, como pesquisas, notas, ensaios, que lhe permitiriam talvez fazer um filme depois. Assim, em maio de 1982, depois portanto da estréia do filme *Passion*, o cineasta declarava em entrevista aos *Cahiers du Cinéma*: “Hoje, a propósito deste filme, podemos dizer que o roteiro está pronto, e vemos, vemos o que é preciso fazer”.²⁸ Ou ainda, em janeiro de 1981 (quando da preparação de *Passion*), ele escrevia em nota a Hanna Schygulla: “Será preciso mostrar visualmente como se pode talvez encontrar algo de apaixonante a filmar, e que se deve não escrever o roteiro, mas filmá-lo e mostrá-lo, mostrá-lo para que se possa filmá-lo em seguida”.²⁹

24 Sobre as relações multiformes entre Godard e o vídeo, ver o dossiê que reuni sob o título “Godard: tours et détours par la vidéo et la télévision”, em *Vidéodoc*, n. 85, abril de 1986. Além de uma pequena antologia de citações de Godard sobre o assunto, esse dossiê inclui artigos de C. Delvaux, J. Collet, G. van Cauwenberge e C. MacCabe, bem como entrevistas com J. Prieur, A. Bergala e J.-P. Fargier.

25 A transcrição integral do texto do vídeo *Scénario du film Passion* aparece em *L'Avant-Scène Cinéma*, ns. 323-324, 1984 (especial *Godard*). Ler também o pequeno texto de apresentação do vídeo por M. Boujut, p. 77.

26 J.-P. Fargier em seu artigo do número *Spécial Godard*, da revista *Art Press*.

27 Sobre *Soft and Hard*, cujo título exato é *A Soft Conversation on Hard Subjects Between Two Friends*, o leitor dispõe do interessante estudo de C. MacCabe, “Le travail de Jean-Luc Godard en vidéo et en télévision”, *Revue Belge du Cinéma*, n. 16, verão de 1986 (especial *Jean-Luc Godard: les films*).

28 “Le chemin vers la parole”, entrevista de Godard a A. Bergala, S. Daney e S. Toubiana, *Cahiers du Cinéma*, n. 336, maio de 1982.

29 “*Passion* — Premiers éléments”, em *Jean-Luc Godard par Jean-Luc Godard*, p. 485. No mesmo →

Cineastas fazem vídeo

Não preciso mais insistir, já ficou claro que Godard sempre travou relações privilegiadas e multiformes com o vídeo, que este (sobretudo de 1976 a 1978, em *Six fois deux* e *France/tour/détour/deux/enfants*) constitui o lugar de passagem exclusivo (objeto transicional) entre seu modernismo (estético e político) dos anos 60 e 70 e seu maneirismo “passional” dos anos 80, e constituiu em seguida o lugar metacrítico de exposição da sua “maneira” sob a forma do “roteiro” ou do “ensaio”. Deixemos então o caso exemplar de Godard e voltemos a um conjunto mais amplo de cineastas. Vários deles desenvolveram práticas videográficas ao longo da década de 80. Por outro lado (simétrico e complementar), muitos videastas definiram seu trabalho em certa relação com o cinema. Abordemos este duplo aspecto, antes de considerar, no fim do nosso percurso, o campo do vídeo em si mesmo, em sua relativa autodeterminação, se é que ela existe de outra forma que o vazio: se o vídeo é mesmo, fundamentalmente, o entremeio — e mais precisamente, o entremeio do cinema e da televisão —, ele pode ser outra coisa além de seu antro,³⁰ seu interstício, seu abismo, seu vazio?

Primeiro, uma palavra sobre o vídeo dos cineastas. Só serão abordadas aqui as produções videográficas empreendidas por cineastas, mas não se discutirão todas as possibilidades abertas pelo dispositivo da imagem eletrônica como técnica auxiliar, ou meio paralelo, durante as diferentes etapas da fabricação do filme: *casting* em vídeo, escolha de locações e testes, câmera de vídeo para acompanhar as filmagens a fim de proporcionar um controle imediato da imagem e uma “mediação” na direção de atores, montagem do filme

→ espírito, Godard apresenta assim a C. David, no *Nouvel Observateur* de 20 de outubro de 1980, um projeto de filme então em curso: “O projeto é um roteiro que se chamaria *The Story* e que seria filmado antes de ser escrito. A idéia é de produzir a borboleta antes da crisálida. Filmado o roteiro, se encontrarmos uma grande estrela como Marlon Brando e ele pedir para ler o roteiro, direi ‘não, você pode vê-lo’. Isto permitirá não falar quando não houver nada a dizer” (*Jean-Luc Godard par Jean-Luc Godard*, op. cit., p. 458).

30 No original, o autor explora o trocadilho *entre-deux/antre deux*, que perde o sentido na tradução em português, “entremeio”/“antro deles” ou “seu antro”. [N.T.]

por meio da sua conversão em vídeo, produção de efeitos especiais na ilha de edição. Não se evocarão aqui, tampouco, os filmes “mistos”, em que vídeo e cinema se entrelaçam na textura mesma do discurso fílmico (*Numéro deux*, de Godard, *Nick's Movie*, de Wenders etc.). Enfim, deixaremos de lado também a presença do vídeo como figura temática integrada à ficção dos filmes, apesar de estes se voltarem cada vez mais para histórias que põem em cena aspectos, implicações ou fantasmas do vídeo: o vídeo de vigilância é um tema já antigo,³¹ assim como o das câmeras eletrônicas miniaturizadas³² ou o da tela de vídeo devorante.³³ A análise detalhada de todos estes aspectos será objeto de outros estudos.³⁴

É importante assinalar que quando se fala de “vídeo dos cineastas”, costuma-se deslizar da definição estritamente técnica (concernente ao suporte da realização) para uma aceção mais institucional (concernente às condições gerais da produção, enquanto elas são as da televisão). Assim, quando cineastas trabalham para a emissora ZDF (*Das Kleine Fernsehspiel*) ou para o Channel Four (Peter Greenaway) ou para o INA (Institut National de l'Audiovisuel) (Godard, Ruiz, Akerman, Garrel, Techiné, Varda, Bokanowski, Robert Cahen, Straub-Huillet, Pascal Kané, entre outros³⁵) ou para qualquer outro organismo de produção televisiva (a famosa “série noire” de Hamster Production para as emissoras RTL e TFI, por exemplo), o determinante é menos o suporte técnico (filme ou vídeo) do que o quadro da produção. Pode-se, assim, falar de “telefilmes de criação”. Daí o fato de algumas dessas realizações, todas destinadas

31 Do último filme de Fritz Lang (*Os mil olhos do doutor Mabuse*, 1960) a um curioso Sam Peckinpah (*Osterman Week-End*, 1983).

32 Aquela, por exemplo, instalada no fundo do olho do protagonista de *La mort en direct*, de Bertrand Tavernier.

33 Os dez primeiros minutos de *Poltergeist* (1982), dirigido por Tobe Hooper, ou o *Videodrome* inteiro, de David Cronenberg.

34 Ver os capítulos “Dos anos 70 aos anos 80: as experiências em vídeo dos grandes cineastas” e “Vídeo e cinema: interferências, transformações, incorporações”, do presente volume.

35 Ver o dossiê *Pour une télévision de création et de recherche*, organizado por J. Prieur e publicado pelo INA em 1986. Usado como catálogo à homenagem prestada pela Cinemateca francesa ao INA, esse dossiê apresenta sessenta produções originais do INA.

primeiro a uma exibição na televisão, serem também exibidas, eventualmente, em uma sala de cinema ou em festivais de vídeo. De resto, em certos casos, a indiscernibilidade técnica dos suportes torna-se quase total: como no vídeo *Os anos 80*, de Chantal Akerman;³⁶ ou nos filmes *O mistério de Oberwald*, de Antonioni, e *O raio verde*, de Eric Rohmer, que foi chamado, por razões de difusão na tv (compra por Canal +), de “telefilme”.³⁷

O vídeo como “metacinema”

Isto posto, o “vídeo dos cineastas” (*stricto sensu*) parece tomar várias direções. Esquematizando, podemos agrupá-las em torno do ensaio, do documentário, da ficção e da pesquisa sobre a percepção. As três últimas direções são também as da criação videográfica em geral, como veremos adiante. Só a primeira me parece mais específica do trabalho dos cineastas. Para caracterizá-la, digamos que, para vários deles, o vídeo parece ser o lugar e o meio de uma reflexão do cinema, nos dois sentidos que esta fórmula admite: o vídeo aparece de certa maneira como metacinema. Note-se também que esta reflexão nunca é genérica, jornalística ou neutra, mas sempre extremamente personalizada, interindividual. Suas duas formas de predileção são, de um lado, a conversa ou diálogo em vídeo, com toda simplicidade, intimidade e cumplicidade, e de outro, a carta videográfica. O diálogo do cineasta pode ser travado com um de seus atores, um amigo ou um outro cineasta. Wim Wenders, em particular, o exercita a cada ocasião, em todo tipo de hotel,

36 Durante os longos preparativos do seu filme *La galerie*, que se tornará *Golden Eighties*, C. Akerman realizou um *casting* em vídeo. Em vez de se tornar um mero instrumento de trabalho, deu lugar, depois de montado e mixado, a um notável documento intitulado *Os anos 80* (1983), que, embora filmado originalmente em vídeo, só existe hoje em filme, mas um “filme” marcado, que transpira o vídeo, ao mesmo tempo por sua estética do inacabamento, da não-obra, do fragmento, e pela inscrição forte, em cada tomada, do *risco* (visível sobre o corpo e o rosto mesmo) corrido pelos atores ao interpretarem seus papéis. *Os anos 80*: um vídeo grávido do filme que virá.

37 Ver o artigo de A.-D. Bouzet, “Canal Plus émet un rayon vert”, *Libération*, 30-31 de agosto de 1986, p. 37.

desde *Chambre 666* (1982); Godard e Miéville o fizeram, em casa, em *Soft and Hard*. Da carta, podemos lembrar exemplos, entre outros, no próprio Wenders, mas também em Chantal Akerman, Alain Cavalier, André Delvaux etc., que enviaram missivas de imagens e de sons, dando notícias suas, lançando declarações de amor, apresentando suas reflexões sobre a criação cinematográfica. Em todos estes casos, o importante é que o vídeo seja ao mesmo tempo o lugar da palavra e o meio do contato personalizado, da interpelação direta. O falar é uma dimensão importante de todo o vídeo: numa época em que o cinema, amaneirado, põe tudo na imagem e esvazia sua banda sonora de toda verdadeira palavra (lembramos Beineix), o vídeo se põe a jogar o jogo — sob a modalidade do “meta” — do discurso e da linguagem.³⁸ Quanto à interpelação direta, é por ela que o vídeo se afasta radicalmente da outra grande mídia da palavra, a televisão: é contra esta última, na qual “ninguém fala a todo mundo”, que o ensaio em vídeo metacinetográfico nos mostra enfim “alguém que fala a alguém”.

O vídeo faz seu cinema

Quanto ao campo do vídeo “propriamente dito” (voltaremos adiante a estas aspas), tal como ele parece ter-se constituído em um conjunto histórico e estético desde meados dos anos 60 (nos Estados Unidos) e 70 (na Europa), não é fácil determinar tendências, movimentos ou linhas de força claros, que caracterizavam a paisagem do último decênio a este respeito. Uma primeira abordagem possível da questão, bastante tentadora, seria a de detectar, na breve história da videoarte, depois do tempo heróico dos pioneiros (o vídeo “primitivo” de Wolf Vostell ou os primeiros de Nam June Paik), um estado “modernista” (o dos anos 70) e um outro “maneirista” (o dos anos 80), sob o modelo do que se passou no cinema, como já vimos, mas também nas artes plásticas em geral, das quais o vídeo é necessariamente mais próximo.

38 Sobre a importância do retorno da palavra ao vídeo, afora vários estudos e realizações de J.-P. Fargier, ver também o artigo de S. Daney, “Le droit à la parole: nouvel apprentissage”, incluído no número especial dos *Cahiers du Cinéma: Où va la vidéo?*, 1986, p. 52-54.

O vídeo “modernista”

Seria assim “modernista” o vídeo feito pelos artistas de mesmo nome, na época principalmente (embora não exclusivamente) norte-americanos, como Peter Campus, E. Emshwiller, Joan Jonas, Frank Gillette, Lynda Benglis, Nancy Holt, W. e S. Wasulka, Bruce Nauman, Douglas Davis, Dan Graham, o primeiro Bill Viola, o Nam June Paik de *Global Groove* e *Allan and Allen's Complaint* (1982) etc. Desde essa época (anos 70), os grandes gêneros estão postos: o experimental, voltado para a tecnologia das trucagens; o conceitual, voltado para as estruturas, os processos, o minimalismo, a percepção mental; a denúncia dos códigos, que combate os modos instituídos da representação, sobretudo televisiva; a instalação e a arte ambiental, visando amiúde a *mise-en-scène* do espectador nos dispositivos de circuito fechado. Esteticamente, este modernismo seria ao mesmo tempo o de um certo formalismo (no sentido em que o entende a crítica de arte norte-americana, como experimentação com o novo meio a fim de fazer aparecer, na e pela obra, as condições mesmas das possibilidades expressivas deste meio)³⁹ e o de um narcisismo evidente (o efeito especular da captação direta em vídeo aplicado ao corpo do artista que se põe em cena, muitas vezes até à fragmentação).⁴⁰ Nos dois casos,

39 Ver, por exemplo, como o artista F. Gillette define sua concepção da arte do vídeo: “Meu objetivo declarado é inventar uma via que seja intrínseca à estrutura mesma do vídeo e da televisão. Por exemplo, em que estes diferem do cinema? No fato de que, neles, assistimos à fonte da luz, ao passo que no cinema assistimos a algo com graças à fonte da luz. Na tela do televisor, a fonte da luz e a fonte da informação se confundem” (Catálogo *Frank Gillette, Video: Process and Metaprocess*, Syracuse: Everson Museum of Art, 1973). Todos os video-artistas citados, bem como vários outros, produziram obras no mesmo espírito: *Crossings and meetings*, de S. Emshwiller, ou a sistematicidade da incrustação, da independência dos corpos em relação ao cenário etc.; *Vertical Roll*, de J. Jonas, ou a demonstração do desenrolar das imagens eletrônicas pela dessincronização dos sinais de frequência entre a câmera e o monitor; os *Austrian Tapes*, de D. Davis, ou a *mise-en-scène* do televisor como caixa fechada, com sua parede de vidro, aprisionando alguém que tenta se comunicar; trabalhos que põem em jogo nada mais que a *mise-en-scène* das disposições eletrônicas que os constituem.

40 Sobre este ponto importante, ver R. Krauss, “Video: the Aesthetics of Narcissism”, *October*, n. 1, Nova York, 1976, pp. 54-64; incluído na antologia crítica de G. Battcock, *New Artists* →

o desafio do vídeo modernista seria o mesmo: se autoconstituir, se definir em si e por si mesmo. É o grande período dos discursos e dos debates sobre a “especificidade” do vídeo. O vídeo modernista dos anos 70 é um vídeo obcecado por sua própria identidade, e que faz desta busca de si mesmo o objeto de seu trabalho, tanto como uma investigação formal sobre seus próprios elementos constitutivos (o tubo catódico, a varredura, a trama, a sincronização) quanto como uma *mise-en-scène* [auto-retratante do sujeito da enunciação (vídeo-Narciso: o vídeo modernista não conhece a noção de ator, na imagem há apenas corpos de autores)].

Cabe notar, porém, que esta identidade, diversa e obstinadamente procurada, acaba sempre por escapar e desvanecer de uma maneira ou de outra. De tanto mergulhar em si mesmo, o vídeo acaba se perdendo, tragado por sua própria multiplicidade auto-referencial. Todos os grandes vídeos modernistas mostram esta autoconsumação da imagem eletrônica (e do corpo em que ela consiste): *Three Transitions*, de Peter Campus, oferece um dos exemplos mais eloqüentes disto. Ele nos mostra este turbilhão vertiginoso do efeito *mise-en-abîme* que só o vídeo pode realmente produzir e que reencontramos, por exemplo, na famosa seqüência do “TV-Cello” de *Global Groove*, de Nam June Paik (“a máquina de remontar o vídeo”);⁴¹ ambos expõem diante de nós este vazio estranho, que se propaga e aspira todas as nossas capacidades de percepção, como o deserto obnubilante de *Chott-el-Djerid* (a “miragem-vídeo”, de 1982), de Bill Viola. O vídeo modernista é a um só tempo a busca da identidade e sua dissolução em si e por si mesma: ele só existe neste movimento rumo a si mesmo que o arrasta até sua própria perda.

Na Europa, o modernismo videográfico se desenvolveu igualmente, com um ligeiro atraso em relação aos Estados Unidos, mas com várias convergên-

→ *Video*, Nova York, Dutton, 1978). Ver também P. Dubois, “Peinture et vidéographie: miroir et narcissisme”, *Art Press*, n. 47 (especial *Video*), 1981, pp. 19-21, e “L'ombre, le miroir, l'index. A l'origine de la peinture: la photo, la vidéo”, *Parachute*, n. 26, Montreal, 1982, pp. 16-28. Exemplos deste narcisismo videográfico são trabalhos como os de V. Acconci (*Air Time*), L. Benglis (*Now*), P. Campus (*Three Transitions*), D. Graham (*Present Continuous Past (s)*) etc.

41 Segundo a expressão de J.-P. Fargier em sua análise de *Global Groove*, “Premiers pas de l'homme dans le vide”, *Cahiers du Cinéma, Où va la vidéo?*, 1986, p. 18.



Peter Campus, *Three Transitions*, 1973.

cias de fundo, para além das singularidades (D. Belloir, Prado, Nyst, Rosenbach, entre outros) e também com vertentes mais particularmente voltadas para problemas de percepção (Kuntzel, Cahen) e para o documentário de criação (sobretudo na Bélgica francófona: Riga, Widart, os irmãos Dardenne etc.). Mas o terreno em que o vídeo modernista encontra sua mais forte encarnação, quase sua definição ontológica, é evidentemente o da instalação (Dan Graham, Peter Campus, Frank Gillette, Catherine Ikam, Kuntzel, Bill Viola...). Aqui, liberto de toda preocupação de se distinguir enquanto imagem do universo das outras imagens, o vídeo se reduz à sua essência: dispositivo, puro processo, eficácia pragmática, vazia em si e à espera de um sujeito (ele próprio ou o espectador) a ser tragado em seu abismo.



No alto, Bill Viola, *The Reflecting Pool*, 1977-1979, e *Moonblood*, 1977-1979; embaixo, *Silent Life*, 1979, e *Ancient of Days*, 1979-1981.



Thierry Kuntzel, *Nostos I*, 1979.

O vídeo “maneirista”

O “maneirismo” que caracterizaria o vídeo dos anos 80, por sua vez, parece mais difícil de definir. No curso do decênio de 1977-1987, a paisagem do vídeo evoluiu muito. Antes de 1980, era simples. O estado modernista do vídeo era claro: tratava-se então de uma arte quase virgem, em que tudo estava por inventar, e que era absolutamente minoritária, e portanto radical. Os videoartistas deviam lutar contra a Arte para nela introduzirem um novo suporte de criação, e os videastas deviam lutar contra a Televisão (contra seu peso, sua inércia, sua potência, sua uniformização, sua “mastigação” de toda mensagem), para tentar criar nela novos modos do tempo e do espaço. O vídeo, em suma, só se deparava com resistências. Nesta situação, a “videoarte”, como se dizia então, só podia estar unida, forte, determinada em sua vontade de abrir uma via alternativa.

O problema dos anos 80 é que já não há mais realmente resistência. A radicalidade antagonística deu lugar a uma apatia generalizada de parte a parte. Os bloqueios foram superados, brechas se abriram. Fargier proclamava triunfalmente que “o vídeo ganha terreno, ele está em toda parte”. É verdade, e este é seu drama, pois a “videoarte” acaba perdendo assim sua “identidade”. Diante dela, não há senão universos tanto mais dispostos a se deixar infiltrar quanto mais eles sabem poder neutralizar ou recuperar as invenções videográficas no quadro de sua lógica da reciclagem generalizada de todas as formas, doravante sempre integráveis à sua maquinaria do efeito, do factício, do espalhafatoso, esvaziada de toda consistência do pensamento. É a era das confusões. No campo da Arte, na época do abandono de toda pesquisa formal ou conceitual, na época da nostalgia, do pós, do neo, do retorno (ao figurativo, ao narrativo, ao expressionismo etc.), o vídeo já não é visto senão com uma espécie de indiferença cínica, sem nenhuma paixão (“ele está aí, mas não existe”). Ele já não é nem mesmo minoritário. Ele é ou bem um fantasma em um armário, ou um simples instrumento midiático (importante-na-época-da-mediatização-generalizada, da-publicidade, das-novas-tecnologias).

Com relação à televisão, o quadro é ainda mais claro. O vídeo viu suas invenções técnicas perderem toda a sua potência criativa e se diluírem em uma

espécie de grande magma do fluxo das imagens televisivas. Hoje, qualquer abertura de filme, qualquer publicidade, qualquer telejornal usa e abusa cotidianamente das trucagens, incrustações, alusões narrativas e outros efeitos de *Quantel*. O “clipe” cumpriu um papel terrível neste sentido, apagando totalmente o trabalho de uma parte da pesquisa videográfica. Em suma, a televisão, que possui o mesmo suporte, esvaziou o vídeo muito mais do que fez com o cinema, que continua sendo-lhe ontologicamente heterogêneo.⁴²

Eis, a partir daí, a situação atual do videasta: ele sabe hoje que a teleclastia (seja selvagem e primitiva como em Vostell, seja moderna e formalista) não faz mais sentido diante do absoluto devir-televisão de toda imagem eletrônica. Daí o maneirismo do vídeo dos anos 80, bem diferente daquele que anima o cinema do período. Um maneirismo que não passa pela dor nem pelo sofrimento, que não procura, depois de tudo, “fazer ainda”. Um maneirismo inverso, consciente de que não tem que lutar (pois lutaria contra si mesmo) e de que traz em si mesmo sua própria perda. Um maneirismo, por assim dizer, ontológico, que não tem outra saída além do abandono, que se pergunta mais “como não fazer” do que “como fazer ainda”. Um maneirismo do retraimento, do esvaziamento e da subtração. Com seu gosto pelas fórmulas, Fargier dizia que “o vídeo é uma arte de menos”.⁴³

Entre telefilme e cinefagia

A posição do vídeo, hoje, se torna extremamente difícil, incerta, flutuante. Ele sempre se movimentou entre dois meios, a televisão e o cinema. Ante a televisão, como vimos, não há mais nada a fazer, não há mais teleclastia possível. O vídeo precisa procurar alhures, encontrar outros terrenos de ação. O cinema? É complicado. De um lado, há o risco do telefilme, isto é, da ficção realizada com os meios da televisão e que flerta a tal ponto com o cinema que acaba se expondo como um filme frustrado; de outro, há o risco da cinefagia, isto é, da

42 Para se convencer disso, basta ver o movimento de então dos videastas rumo à televisão, apontado pelo diagnóstico proposto por J.-P. Fargier em *Où va la vidéo?*, op. cit., 1986.

43 J.-P. Fargier, “Vidéo: un art de moins”, *Art Press*, n. 47 (Especial *Vidéo*), abril de 1981, pp. 4-6.

O cinema do vídeo

postura fetichista de referência ao cinema sob todos os modos indiretos (a apropriação, o pastiche, o plágio, a paródia, a transposição, a alusão...), que acabam por fazer do vídeo um dicionário de citações de filmes, crispado de nostalgia.

Certamente, o olhar do vídeo sobre o cinema e a relação de fascínio-repulsão que eles travam entre si podem às vezes gerar obras fortes, ricas, fascinantes: é o caso, por exemplo, de várias produções da “escola alemã” (berlinense) da ficção-vídeo, que nasceu nos anos 80 graças, sobretudo, aos subsídios da ZDF (Das Kleine Fernsehspiel) e que permanecem pouco conhecidas na França, onde não são devidamente apreciadas, embora constituam um verdadeiro movimento estético que se impõe em vários festivais internacionais. Neste gênero, as obras principais de longa metragem são o suntuoso *Frankestein Scheidung* (Divórcio de Frankenstein, de 1984), de Monika Funke Stern, o incrivelmente kitsch *Der Unbesiegbare* (O invencível, de 1985), de Gustav Hamos, e o açucarado e lírico *Der Kuss des Lebens* (Beijo da vida), de Ed Cantu e Alexandre Pazmandy. O cinema ronda todas essas realizações, sem que elas dêem em momento algum a impressão de querer medir-se com ele, reverenciá-lo ou subvertê-lo. Trata-se simplesmente de brincar um pouco ao seu lado, entre o telefilme e a cinefagia, evitando as armadilhas de ambos, e com grande liberdade criadora no jogo com os códigos. A impressão que tal postura produz é a de um vídeo distanciado, aéreo, sem entraves. É o vídeo como utopia, segundo a expressão de Bellour.⁴⁴

O retorno do vazio

Nesta situação bloqueada e castradora, o vídeo atual talvez não tenha outra saída senão assumir sua posição de entremeio, lugar nenhum, a-topia, *no man's land*. Ou seja, não procurar “ser algo” (de pleno, verdadeiro ou real, contra a televisão ou com o cinema), mas, em vez disso, procurar “não ser”, por assim dizer.

Daí minha impressão de que, hoje, a única via ontologicamente possível para o vídeo é aquela que se elabora a partir da lógica da videovigilância

44 R. Bellour, “L'utopie vidéo”, *Où va la vidéo?*, op. cit., pp. 90-95.

O olhar do vídeo

— versão maneirista da instalação modernista. Eis aí o vídeo do vazio: nada a filmar, ninguém para filmar, a filmagem se fazendo sozinha e sem traço. Não é por acaso que esta figura da vigilância (real ou simulada) volta com toda a força no vídeo recente, seja em vídeos simples como a de Elsa Cayo (*Qui vole un oeuf vole un oeuf*, 1982) ou em outros formalmente mais elaborados, como o de Dalibor Martinis (*Dutch Moves*, de 1986), ou mesmo, sobretudo, na obra atual completa (talvez a mais interessante a este respeito) de Michael Klier, desde *Der Riese* (O gigante, 1984) até os seus *Hôtel Tapes* (1986). Com efeito, o que se passa no vídeo de vigilância, senão a *mise-en-scène* e a ficcionalização, por uma maquinação autárquica, do vazio que funda o próprio dispositivo? Ou seja, ao mesmo tempo mostra que não há mais nada para se ver, não há mais sujeito para olhar e, por outro lado, que o olhar hoje não é mais possível, não constitui mais um ato criador, não é mais a marca de uma experiência humana.

Em vídeo, depois da inventividade modernista, da utopia da teleclastia e da cinefagia, o maneirismo só pode desembocar no vazio. O maneirismo não passa pela dor para se superar no angelismo. Ele se apaga, se dilui em uma espécie de não-ser generalizado (da imagem, do olhar e do sujeito). Michael Klier exprimiu isto em um texto relativo a *Hôtel Tapes*:

poderia haver várias versões de *Hôtel Tapes*, pois vemos neste filme diversos quartos sob vigilância... um pouco como em *Os mil olhos do doutor Mabuse* ou como em *Janela indiscreta*... O hotel é um lugar muito romântico. Ora, o modo pelo qual ele é visto aqui não é romântico (nem um pouco), mas, poderíamos dizer, nostálgico. Olham-se coisas que não podem mais ser olhadas como antes. Pois o controle de uma câmera de vigilância não tem nada que ver com o de uma câmera de cinema. O olhar também está sob vigilância. O tipo de observação posta em jogo em *Hôtel Tapes* demonstra, ao mesmo tempo que mostra, que não se pode mais entrar no mistério das coisas, dos corpos, das pessoas. O olhar pode muito bem se aproximar, até aos *close*s obscenos (enquanto *close*s), mas ele já não decifra mais nenhum mistério. É o fim do olhar. O olhar hoje já não tem mais acesso ao mistério, ao silêncio.⁴⁵

45 M. Klier, “La fiction surveillée”, *Où va la vidéo?*, op. cit., pp. 102-3.



Michael Klier, *Der Riese*, 1984.

Da instalação à vigilância

Se a instalação, como se disse, era o paradigma do vídeo modernista, sua encarnação quase principal, o vídeo de vigilância constitui, à sua maneira, sob o modo negativo, o modelo mesmo do vídeo maneirista. Ambos constituem puros dispositivos, maquinações libertas de toda preocupação com a imagem — a imagem “específica”, que só existe acumulando (até a plenitude, a pretensão e a náusea), os signos de sua identidade eletrônica: trucagens, clipe, *look*, publicidade etc.; maquinações vazias ou virtuais, sem outro sujeito ou objeto para além de sua espera; maquinações baseadas na dupla paranóia do olhar multiplicado e da central de controle onividente, ou seja, fundadas na loucura da identidade impossível.

É nisso que esta forma de vídeo se revela, enfim, como a definição mais nodal deste meio: a instalação modernista o é na positividade da pesquisa de identidade (na criação das posturas, na busca de si) e a vigilância maneirista o é na negatividade, ou seja, na dissolução de toda a consistência do ser. Para empregar uma fórmula exemplar: *Video ergo non sum* (Vejo, logo não existo).

Video ergo non sum

“Vejo, logo não existo.” Cabe assinalar, para concluir, até que ponto essa fórmula sintética está atravessada subterraneamente por dois outros preceitos, infinitamente célebres e, neste caso, filosoficamente deslocados para um terreno que não é o deles: o *cogito* de Descartes e o *percept* de Berkeley. O pri-

meiro (*Cogito ergo sum*, Penso, logo existo), como se sabe, afirma a existência do sujeito na atividade do pensar: o ser aí é questão de conceito, concepção, conceitualização. O segundo (*Esse est percipi*, Ser é ser percebido) situa, por sua vez, o ser da perspectiva do percepto — e de forma negativa, ou inversa, passiva: ser é ser percebido (e não perceber). Creio que, no seu fundamento, o vídeo é uma tentativa teórica e técnica de articular esses dois grandes preceitos metafísicos: ele encarnaria a conciliação do pensar e do ser visto como definitória (pela negativa) da categoria do sujeito.

De resto, a esses dois termos do pensar-compreender e do ver-ser visto, convém acrescentar, *in fine*, um terceiro: o do crer e fazer crer. A questão da crença ligada à vidência. Aqui também, encontramos preceitos correntes, que instituem a visibilidade como fundamento da credibilidade (“é preciso ver para crer”, “só creio no que vejo”...). Ver, pensar, crer. Percepção, concepção e ficcionalização, são esses os três operadores do vídeo modernista dos anos 70. Hoje, nos anos 80, em plena era do maneirismo, a tríade em vigor é “ser visto”, “não pensar” e “fazer crer”. É a era da ontologia no vazio do pensamento do negativo, do devir-fantasma do vídeo e da espectralização generalizada do sujeito. Mas esta já é uma outra história.

Vídeo e cinema: interferências, transformações, incorporações

é o modo de
uma a outra
sobre a
...

Introdução

Na década de 80, o discurso ontológico perdeu o lugar, pois não existe imagem “pura” que se sustente. Foi-se o tempo das “especificidades” e das demarcações categóricas. É o momento do contrabando, da visão transversal e do pensamento oblíquo. No caso do vídeo, a questão se coloca de modo ainda mais incisivo, pois sua identidade nunca se constituiu como tal, em si. O vídeo é realmente uma questão aberta. Para abordá-lo, escolhemos o viés do cinema, que não é o mais simples. Não o cinema *contra* o vídeo, mas o cinema e o vídeo, um com o outro, os dois juntos, ao mesmo tempo, no horizonte de um mesmo e único olhar.

Cinema e vídeo: interpenetrações. Sabemos que o estudo dos processos de interferência, mescla, incorporação e até mesmo transformação entre estes dois suportes é delicado, sinuoso, cheio de obstáculos epistemológicos. No entanto, esta via parece nos conduzir mais diretamente ao coração do problema, ali onde as imagens, por se entrecrocarem, fundarem, camuflarem e travestirem, acabam afirmando ainda mais seu “ser de imagem”.

Entre os vários ângulos possíveis para abordar as relações entre o cinema e o vídeo (institucional, técnico, temático, ontológico etc.), decidimos nos situar



do lado das obras e das figuras de escrita. Três setores fundamentais e complementares foram assim circunscritos.

A primeira parte do nosso ensaio é consagrada prioritariamente ao cinema. Nela, examinaremos aquilo que entre o cinema e o vídeo se troca, desliza, se interpenetra no nível da própria escrita, a partir da análise de certas figuras, como os movimentos de câmera, as relações entre o corpo e o cenário, as mesclas de imagens, a câmera lenta etc. Todas estas figuras foram pressentidas, nos anos 20, como singularmente representativas das novas possibilidades da “arte cinematográfica” e ecoam hoje nos procedimentos similares que o vídeo vem desenvolvendo por sua conta. Discutiremos também certas posturas de enunciação da palavra (interpelação direta, entrevista) que a televisão experimentou e que alguns cineastas retomaram, com aguda consciência criativa, a partir dos anos 50-60.

A segunda parte se situa numa zona limítrofe entre o cinema e o vídeo. Nela se estudam os filmes raros, mas notáveis, que em meados dos anos 70 se aventuraram na mescla dos suportes e não resultaram nem integralmente filmicos, nem integralmente eletrônicos, mas ambos ao mesmo tempo. As interpenetrações entre cinema e vídeo são neles sempre dolorosas, como se eles carregassem as marcas de um cinema em busca de um novo fôlego.

A terceira parte aborda prioritariamente o vídeo. Ela procura determinar a natureza complexa das relações que o vídeo de criação trava com o cinema: dívida, reconhecimento, devoção, filiação, busca da origem, incorporação ou mesmo “cinefagia”. Tais relações, que se verificam em todos os níveis, indicam o quanto o vídeo, outrora “teleclasta”, militante e seguro de si, por vezes inocente e deslumbrado com suas riquezas criativas, duvida hoje de sua própria natureza e, em consequência, sente a necessidade de se reposicionar em relação ao cinema.

Figuras de escrita (intercâmbio de bons procedimentos)

Começemos pelo cinema, ali onde o vídeo ainda não aparece como tal. Mergulhemos no tempo e no espaço para recompor o percurso do vídeo, desde antes do seu advento — desde o cinema mudo dos anos 20, por exemplo.

Ou derivemos ao ritmo das confluências subterrâneas para ressurgirmos no cinema, por ocasião desta ou daquela figura: de certos dispositivos de enunciação da palavra ou de certos efeitos de manipulação das imagens. Em suma, exploremos de início o campo cinematográfico em que o vídeo não existe — nem tematicamente (na diegese) nem discursivamente (como suporte técnico). Partamos com todos os riscos, em busca de algo que não diz seu nome — uma lógica, uma estética, posturas de escrita, um conjunto de efeitos e figuras que dão corpo ao cinema, mas estarão também no coração do vídeo. Vejamos como os dois se entrelaçam teoricamente, para além das clivagens históricas ou técnicas, no abismo trêmulo em que sua diferença parece ficar como que em suspenso. Questão de coincidências e de deslocamentos.

Entramos assim na ordem (relativa) da metáfora e da interpretação, o que exige prudência analítica redobrada. Por outro lado, indo além da superfície das datas e dos suportes, talvez possamos chegar mais perto do que é o vídeo em sua relação com o cinema. Ver o que está lá no fundo (do vídeo), olhando para o que lhe antecede e está ao seu lado (no cinema).

Neste mergulho livre nos efeitos de escrita, os filmes que nos interessam mais de perto (e que discutiremos nesta primeira parte) podem ser agrupados em torno de três grandes momentos históricos: os anos 20, a passagem dos anos 50 aos 60 e os anos 80.

Primeira etapa: o cinema mudo dos anos 20, nas vertentes do burlesco americano e das vanguardas européias. De um lado, Charlie Chaplin, Harold Lloyd, Stan Laurel & Oliver Hardy e sobretudo Buster Keaton (cujo *Sherlock Junior*, de 1924, é exemplar). De outro, as “vanguardas históricas” na Alemanha, na França e na União Soviética, cristalizadas no fim da década com *Napoleão* (Abel Gance, 1927), *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927), *A queda da casa de Usher* (Epstein, 1928) e *O homem da câmera* (Dziga Vertov, 1929).

As primeiras figuras historicamente pertinentes do nosso exame nascem portanto neste momento rico, que conjuga, de um lado, leveza do ser, defasagem dos corpos e relativa inocência (vertente do burlesco) e, de outro, pesquisa expressiva, inventividade formal e experimentação total com os materiais mesmos do cinema (vertente das vanguardas).

É um cinema ainda novo, quase virgem e movido pela pesquisa de dispo-

21/01/2015

sitios de escrita. Um cinema no qual nem tudo havia se fixado e focalizado exclusivamente nas qualidades do produto “acabado”. Tudo nele está acontecendo antes que o cinema se consolide, se institucionalize, se fixe na lógica de uma linguagem normatizada como uma gramática, se enrijeça nos códigos coercitivos do classicismo hollywoodiano. Tudo nele vem depois de um ancestral, que não devemos esquecer: Georges Méliès. Voltar à fonte. Para encontrar as primícias das nossas figuras de escrita, “é preciso exigir a lua”¹.

Uma ressalva: não se trata obviamente de sugerir que Méliès, Gance ou Vertov tenham sido os pioneiros da arte eletrônica, ou que, mais tarde, Renoir, Welles e Jean Rouch fizeram vídeo sem saber, ou apesar deles. Longe de nós toda visada teleológica e toda idéia de retroprojeção histórica (a história do cinema “revista e corrigida” pelo vídeo), com todos os riscos de retorno do recalcado ou de finalismo evolucionista que elas comportam, ao transformarem o vídeo em um horizonte, em uma bandeira ou em uma caução. Tudo o que pretendemos é analisar algumas figuras particulares de escrita e mostrar que elas estão operando, guardadas as diferenças, tanto em certos filmes ou momentos do cinema quanto no campo das práticas videográficas, que, apesar de distintas e mesmo específicas, não deixam de formar um sistema; que acionam ou implicam, por meio de suas próprias variações, uma concepção geral da representação e do sujeito; e que é esta concepção, como sistema de pensamento no qual cinema e vídeo podem se articular teoricamente, que queremos deslindar e esclarecer.

Nosso segundo grande momento histórico é a passagem dos anos 50 aos 60. Esta outra época de transição marca o fim do cinema “clássico” e o início do cinema “moderno”. Dado sintomático, é nela que a televisão se instala, busca suas marcas, inventa seus dispositivos — logo antes que o vídeo como tal comece a aparecer. No campo do cinema, o ponto de cristalização pode ser situado nos anos 1958-1960, em que se cruzam quatro nomes e quatro filmes exemplares.

1 “Assintoticamente, a velha televisão e o velhíssimo cinema se encontram ao longe, lá na frente e lá atrás. O lugar do encontro se chama Méliès. É preciso exigir a lua.” S. Daney, “Comme tous les vieux couples, cinéma et télévision ont fini par se rassembler”, *Libération*, 18 de janeiro de 1982, incluído em *Ciné Journal 1981-1986*, Paris: Cahiers du Cinéma, 1986, p. 72.

De um lado, dois dos maiores e mais lúcidos cineastas da era clássica fazem, nesse exato momento, seus últimos filmes (ou quase), marcados por dispositivos de origem eletrônica. Em 1959, Jean Renoir realiza para a RTF *O testamento do doutor Cordelier* (1959), adotando uma técnica de filmagem com câmeras múltiplas que se originava do teleteatro e gerava singulares efeitos de captação ao vivo e de direção de TV. No mesmo ano e com o mesmo procedimento, ele também realiza *Le déjeuner sur l'herbe* (1959). Em 1960, Fritz Lang faz seu último filme, recorrendo pela terceira vez à mesma figura: é *Os mil olhos do doutor Mabuse*, inteiramente atravessado pela lógica da manipulação panóptica, através, notadamente, de uma rede videográfica de câmeras de vigilância e de uma central de controle. Dois dos mestres do classicismo terminam assim seu itinerário, iniciado durante o cinema mudo, nas águas da televisão e do vídeo.

Do outro lado, exatamente no mesmo momento, dois jovens cineastas, que logo se tornarão expoentes da modernidade, realizam seus (quase) primeiros longas: em 1958, Jean Rouch dirige *Moi, un noir*, e, em 1960, Jean-Luc Godard, *Acossado* (1960). Dois filmes novos, livres, audaciosos, marcados por singulares dispositivos de enunciação da palavra, em estreita relação com as posturas de linguagem que a televisão, sem perceber suas implicações, estava instituindo naquele momento: a interpelação direta do espectador; a entrevista, real ou fictícia; o comentário *in*, a apresentação e a dublagem interiorizada. Godard e Rouch obviamente não são os únicos a explorar esta via (em que insistirão nos filmes seguintes). Eles foram precedidos por Welles, Rossellini, Bresson, Bergman, Tati, Fellini; outros, mais tarde, irão ainda diversificar este trabalho: Chris Marker, Marguerite Duras, Jean-Marie Straub & Danièle Huillet. O importante é notar que, nesta época, incontestavelmente, os efeitos da televisão sobre o cinema “moderno” concernem sobretudo às estratégias enunciativas e aos dispositivos de encenação da linguagem.

Apesar de carecermos de recuo, enfim, podemos considerar o período dos anos 80 como uma terceira grande fase histórica: a do “pós-vídeo”, isto é, aquela em que os efeitos (estéticos) do vídeo estão de tal modo integrados ao filme que acabam constituindo implicitamente a sua base orgânica. Neste sentido, o cinema contemporâneo teria se transformado, globalmente, em um

“efeito vídeo”, ou, pelo menos, teria passado por ele, queira ou não, assuma isso ou não, o que explicaria o que certos críticos chamaram, acertadamente, de maneirismo do cinema contemporâneo.² Não insistiremos neste ponto, já discutido em outro trabalho,³ mas vale assinalar que tal maneirismo concerne tanto aos dispositivos de encenação da palavra quanto aos diversos procedimentos de tratamento da própria imagem: o retorno da câmera lenta e da imagem congelada; a revalorização da sobre-impressão; o gosto pela imagem dividida, multiplicada, incrustada; as deformações ópticas ou cromáticas; a insistente referência visual às outras artes (música e pintura sobretudo) e à própria história do cinema (se o cenário maneirista já é uma imagem, ele é frequentemente uma imagem de cinema). Basta ver os filmes, dos anos 1970-1980, de Godard, Fellini, Wenders, ou Coppola, Syberberg, Ruiz, Greenaway e Manoel de Oliveira para se perceber que, sem nenhuma dúvida, o trabalho subterrâneo do vídeo lhes pré-formou, deliberadamente ou não.

Situada assim globalmente, num breve panorama histórico, a questão dos efeitos de escrita no vídeo e no cinema, resta descer ao detalhe, de modo mais analítico, figura por figura. Embora diversos e numerosos, nossos efeitos de escrita podem ser divididos em dois grandes grupos. O primeiro reúne os que concernem ao trabalho da imagem (sua constituição, seu tratamento, sua eficácia); o segundo, os que concernem à encenação da linguagem (as posturas de enunciação verbal). Estes dois grupos correspondem a categorias realmente distintas, ou a lógicas quase opostas.

Para se convencer disto, basta observar a evolução histórica da retórica televisiva. Em mais de meio século de existência da televisão, as posturas de enunciação da palavra que ela mobiliza quase não evoluíram. Da primeira emissão (de variedades) da BBC, em 1936, até nossos dias, encontramos sem-

pre o mesmo posicionamento frontal de um enunciador/locutor, o mais das vezes enquadrado em plano americano, falando “diretamente” ao espectador, “dublado” na sua fala o que as imagens mostram. Em compensação, o tratamento visual da imagem (a relação com o espaço, o enquadramento, os movimentos de câmera, as diversas trucagens, os efeitos de “diagramação”⁴) conheceu mudanças fundamentais. Ele passou de uma imagem basicamente unitária e homogênea, e de um espaço ainda “terrestre”, a uma imagem estilizada e múltipla, e a um espaço flutuante, sem lei da gravidade nem vínculo humano. Em suma, passou de uma representação ainda cinematográfica a uma representação quase puramente tecnológica. Estas (r)evoluções no trabalho da imagem e esta imutabilidade na encenação da palavra mostram bem o quanto cada uma destas categorias corresponde a uma lógica de representação específica. Cabe perguntar o que explica esta diferença histórica de tratamento entre as duas dimensões do áudio/visual.

Na categoria do tratamento da imagem, as figuras de escrita mais importantes a estudar na nossa perspectiva seriam as seguintes: 1) os movimentos “aéreos” de câmera, com a relação ao espaço que eles implicam; 2) a relação de autonomia entre corpo e cenário; 3) as figuras da mescla de imagens (sobreimpressão, janelas, incrustação); 4) as tomadas em câmeras múltiplas, com seus efeitos de captação ao vivo e seleção imediata de imagens; 5) as figuras da manipulação temporal, principalmente as câmeras lentas.

Na categoria da encenação da linguagem, as figuras mais importantes seriam: 1) a interpelação direta do espectador, com seus efeitos de interrupção e de frontalidade; 2) a figura diegética do apresentador e o efeito do “ao vivo”; 3) o comentário *in*; 4) a dublagem interiorizada; 5) a entrevista, real ou fictícia.

Obviamente, não poderemos nas páginas que seguem tratar de modo igual cada uma destas figuras. Optamos por um percurso em velocidade variável, detalhando mais algumas delas (as primeiras, concernentes ao trabalho da imagem, que nos remetem ao cinema dos anos 20) e evocando as outras, ora com uma breve consideração dos seus efeitos e das obras em que aparecem, ora de modo sumário e puramente indicativo. O conjunto nos permite,

2 Ver os vários artigos de síntese nos *Cahiers du Cinéma* entre 1983 e 1985, especialmente o dossiê “Le cinéma à l’heure du maniérisme”, n. 370, abril de 1985, pp.11-34 (artigos de Bergala, Bonitzer, Chion e Assayas, além de uma entrevista com P. Mauriès). Ver também diversos textos de S. Daney, desde “La rampe (bis)”, op. cit., pp. 171-76) até as críticas recolhidas no seu já citado *Ciné Journal* 1981-1986.

3 Ver o capítulo “A paixão, a dor e a graça: notas sobre o cinema e o vídeo dos anos 1977-1987”, deste livro.

4 No original, *mise-en-page* (noção do videasta Jean-Christophe Averty). [N.T.]

seguindo vias complementares, aprofundar uma parte relativamente coerente do campo, e fornecer ao mesmo tempo um pano de fundo articulado, abrindo o leque das figuras significativas nestas águas turvas entre o cinema e o vídeo.

O trabalho da imagem

Poderíamos separar neste primeiro conjunto de figuras aquelas que intervêm durante as filmagens daquelas que são criadas no momento da montagem e da pós-produção (sobreimpressão, incrustação, descoloração...). Mas não adotaremos aqui esta separação entre dois momentos aparentemente sucessivos, pois uma das particularidades destas figuras (e do trabalho videográfico em geral) é precisamente a tendência a mesclar estes dois momentos tradicionalmente (ou cinematograficamente) separados da filmagem e da montagem. No caso do vídeo, um está imbricado no outro: montamos diretamente na filmagem, filmamos em função das incrustações que virão depois, reenquadramos a imagem na montagem, introduzimos cores etc. Enfim, as noções de filmagem e montagem enquanto operações específicas (a exemplo de várias outras advindas do cinema, como plano, espaço-off, regras de corte...) devem ser revistas e redefinidas quando se trata de vídeo. É curioso como as pessoas continuam, ainda hoje, recorrendo ao vocabulário do cinema para falar da televisão e do vídeo, que são completamente diferentes, e cuja lógica particular de representação nos cabe descobrir, para avaliarmos também o quanto ela pode, por sua vez, repercutir na nossa própria percepção do cinema.

Os movimentos “aéreos” da câmera e os efeitos de espaço flutuante

O fantasma de Ícaro sempre rondou, com implicações variáveis, o cinema, a televisão e o vídeo. Ver o mundo a partir de um outro lugar (sobretudo do alto) e decifrá-lo como um espaço ainda virgem. Conduzir o espectador a percepções inéditas e movimentadas. Aproximar-se do Sol, de Deus ou do vazio. Até queimar as asas (de homem ou de anjo) e se perder na beleza ou na vaidade.

Ver então o mundo como movimento — em movimento e pelo movimento. Deste ponto de vista, convém lembrar que o cinema conheceu várias

fases: na origem, ele se contentava em registrar estaticamente, do exterior, um movimento pré-existente. “As folhas se movem!”, gritam os primeiros espectadores do filme dos irmãos Lumière, e as entradas do trem na estação se reduzem quase sempre a um único plano-sequência fixo, que capta em continuidade o que se passa no campo: a travessia da sua profundidade pelo trem e os micromovimentos agitados das pessoas na plataforma. Em seguida, mas quase simultaneamente, o cinema descobre que a própria câmera pode se mover durante a tomada. Era a descoberta do *travelling*: o ponto de vista móvel e mobilizador, o “cinema propriamente dito” (como se diz). O cinema não só mostra o movimento como também o encarna. Estaria aí a sua identidade.

Ora, de que tipo é o movimento “propriamente” cinematográfico? Como sabemos, o *travelling*, o “plano-feito-viagem” só é considerado como a “alma do cinema” (sua consciência moral, como diz Godard) por exprimir (ou imprimir) movimentos que são os da vida, do olhar do homem sobre o mundo em que ele se move: avançar, recuar, subir, descer, deslizar lateralmente, escutar, acompanhar. No fim do movimento de câmera, mesmo que a mobilidade apareça, em graus variáveis, como a ação de um veículo mecânico, há sempre um olho em jogo, se não um corpo: um ponto de ancoragem humano. No caso mais simples, o vetor do movimento pode ser o próprio corpo do cinegrafista, colado à câmera (a câmera na mão e os efeitos de ponto de vista subjetivo de alguém que anda). O veículo pode também se tornar cada vez mais maquinico: o trem, os trilhos do *travelling*, os carrinhos, os motores, as gruas, os braços mecânicos, os helicópteros. Os historiadores do cinema já nos ensinaram, aliás, a pôr em paralelo os desenvolvimentos dos meios de transporte e os da linguagem cinematográfica.⁵

O importante, porém, não é apenas assinalar estes amálgamas tecnológicos, mas também perceber o quanto todos os movimentos “de cinema”, máquinicos ou não, constituem sempre a marca de um olhar. É bem verdade que as máquinas de locomoção são requeridas, mas elas não passam de disposi-

5 Ver os vários trabalhos de P. Virilio sobre a questão: *Vitesse et politique*, Paris: Galilée, 1977; *Logistique de la perception*, Paris: Éditions de l'Étoile, 1984; *L'espace critique*, Paris: Bourgois, 1984; *L'horizon négatif, essai de dromoscopie*, Paris: Galilée, 1984.

tivos tecnológicos em que o cinegrafista e o aparelho formam um só corpo, como o cavaleiro e sua montaria. O movimento-cinema é uma espécie de acasalamento do homem com sua máquina. O “homem com a câmera” é o passageiro corporal de um veículo escópico cujo olhar respira com o mundo em que ele se move. Um dos efeitos de prazer do movimento cinematográfico (a “e-moção”) vem fundamentalmente daí.

Assim, mesmo quando o movimento de câmera se revela tecnicamente muito elaborado, a corporeidade do ponto de vista permanece essencial. Nos virtuosísticos movimentos de guias do plano-seqüência que abre *A marca da maldade*, de Orson Welles (1948), o que está em jogo ainda é a manifestação de um olhar para o balé alternado dos diversos protagonistas em movimento no início do filme: um olhar tipicamente wellesiano, ligeiramente distanciado, ambíguo, ao mesmo tempo próximo e distante, irônico e fascinado, aéreo e terrestre, num ir e vir incessante entre as duas posturas. Nos filmes de Wim Wenders, os amplos *travellings* aéreos (por helicóptero), que marcam tão frequentemente suas aberturas ou seus desfechos, revelam claramente a postura enunciadora de um sujeito. Este ora desce do céu e vem pousar (como um pássaro) ou cair (como um anjo) no mundo terrestre da ficção que começa (*Paris, Texas, Asas do desejo*), ora vem literalmente se arrancar deste mundo que termina e partir para mais longe, mais alto, onde a terra e suas histórias não passam de um ponto ou uma lembrança (*Alice nas cidades, Nick's Movie*). Em ambos os casos, os *travellings* de aterrissagem ou de vôo selam uma posição de sujeito em relação ao universo mostrado e narrado no filme.

Seja como for, houve um momento importante na história do cinema, o das vanguardas francesa, soviética e alemã dos anos 20, em que a lógica do movimento da câmera e o fantasma icariano são de tal modo exacerbados e obsessivos que levam o espectador para além de todo humanismo da visão. Como se o olhar do sujeito, que o movimento tradicional da câmera tende a fixar no chão, se libertasse aqui das amarras e se tornasse cada vez mais abstrato e etéreo. O cinema dos anos 20 sonhava em jogar o espectador para o alto, até a vertigem e a perda da capacidade de identificar os objetos. Questão de experimentação visual em que a relação ao espaço é da ordem menos da percepção do que da sensação. Encontramos esta exacerbação do movimento,

por exemplo, no *Napoleão*, de Abel Gance, no Jean Epstein da mesma época ou no *Homem da câmera*, de Vertov. Ela se traduz também em dispositivos como a *Entfesselte Kamera*, a câmera desgarrada, livre, dos expressionistas alemães⁶ que produziu seus melhores efeitos, graças a Karl Freund, em *Variétés* (E. A. Dupont, 1925), filme aliás centrado no universo de acrobatas e trapezistas. Os numerosos textos críticos destes cineastas refletem esta obsessão pela hiper-mobilidade do olho. Servem de exemplo desta nova forma de “conquista do espaço” três passagens dos cineastas Epstein, Gance e Vertov, respectivamente:

é muito importante mobilizar ao extremo a câmera; colocá-la, automática, em bolas de futebol lançadas verticalmente, sobre a sela de um cavalo que galopa, sobre bóias durante a tempestade; ocultá-la sob o chão; passear com ela à altura do teto. Estas virtuosidades são essenciais, e não importa se parecem excessivas em dez ocasiões; na décima primeira, compreenderemos como elas são necessárias e ainda assim insuficientes. Graças a elas, experimentamos a sensação nova do que são as colinas, as árvores, os rostos no espaço. Desde sempre e para sempre, somos projéteis, formados e formadores, ao infinito, de outros projéteis. Melhor que um automóvel, melhor que um avião, o cinematógrafo permite algumas trajetórias pessoais, e é toda a nossa física que estremece, é a mais profunda intimidade que se modifica. Mesmo habitando uma cidade, não a conhece quem não a visou na mira do radiador, aproximada, penetrada, desdobrada no espaço e no tempo. Não a conhece quem, tendo-a diante de si, não deixou-a para trás, de lado, em cima, embaixo, em uma ordem sempre renovada. Não viu a terra quem não a viu sem abandonar seu movimento. É preciso girar mais depressa do que ela, e menos também, e diferentemente; deixar fugir este campanário, persegui-lo, deslocá-lo, colocá-lo de novo entre as colinas que se desdobram, em torno dos álamos que brincam pelos quatro cantos.⁷

6 Ver o artigo “Die Entfesselte Kamera” em *UFA-Magazin*, IV, n. 13, Berlim: 25-31 de março de 1927, e também J. Aumont, “Loeil variable, ou la mobilisation du regard”, *L'œil interminable*, Paris: Librairie Séguier, 1989. (Edição brasileira: *O olho interminável*. São Paulo: Cosac Naify, 2003.)

7 J. Epstein, “Cinéma Ciné pour tous”, novembro de 1930, incluído em seus *Écrits sur le cinéma*, tomo I, Paris: Seghers, 1974, pp. 224-25.

A câmera devia também entrar na dança. Eu a coloquei em movimento, e creio ter sido um daqueles que a levaram ao coração do espetáculo da vida: coloquei-a num carrinho, deixei-a rolar como uma bola sobre a terra, amarrei-a no pescoço ou na barriga de cavalos que galopavam, suspendi-a em um fio como um pêndulo para fazê-la vibrar no espaço; deixei-a subir e descer, joguei-a para o alto como uma bola de canhão, lancei-a como uma espada contra um peito, joguei-a nas ondas, enfim, amarrei-a a um homem e lhe permiti andar, correr, virar a cabeça, cair de joelhos, levantar ao céu os olhos da sua objetiva; fiz dela um ser vivo e um cérebro. Melhor ainda, tentei fazer dela um coração. Um coração. Isto me lembra a previsão de um místico: “Quando a máquina se transformar em espírito, o mundo será salvo”. Ao menos, quando este momento chegar, nossa arte voará com suas grandes asas.⁸

... Sou o cine-olho mecânico. Eu, máquina, mostro a vocês o mundo como só eu posso vê-lo. Liberto-me agora, e para sempre, da imobilidade humana, estou em um movimento ininterrupto, me aproximo e me distancio dos objetos, deslizo por baixo, monto em cima deles, avanço ao lado do focinho de um cavalo que galopa, mergulho a toda velocidade na multidão, corro diante de soldados que avançam para atacar, caio de costas, alço vôo ao mesmo tempo que o avião, caio e vôo com os corpos que caem e alçam vôo. Livre dos quadros do tempo e do espaço, justaponho todos os pontos do universo onde quer que os tenha fixado. Meu caminho leva à criação de uma percepção nova do mundo. Eis por que decifro de maneira nova um mundo desconhecido para vocês.⁹

Estes textos (entre outros que poderíamos ter citado)¹⁰ manifestam claramente as questões em jogo nos arrebatamentos da câmera no cinema dos anos 20. Esta será tomada inicialmente como um veículo, um instrumento de

8 A. Gance, conferência de 22 de março de 1929, incluída em P. Lherminier, *L'Art du cinéma*, Paris: Seghers-Marabout, 1960, pp. 163-64.

9 D. Vertov, “Résolution du Conseil des Trois du 10 avril 1923”, *Articles, Journaux, Projets*, Paris: Cahiers du Cinéma, 1972, pp. 30-31.

10 Como aqueles que, na mesma época, emanavam dos “cineastas experimentais” egressos, frequentemente, das artes plásticas (Eggeling, Rutmann, Richter, M. Ray, M.-Nagy, Léger, Picabia, Dekeukeleire...) e que também exploravam os efeitos perceptivos do hiper- →

movibilidade absoluta da percepção (“melhor que um automóvel, melhor que um avião”); o sujeito vai se identificar a esta hipermobilização (“eu, máquina”, “somos como projéteis”); a simples percepção vai se transformar numa sensação (“é toda a nossa física que estremece”, “experimentamos a sensação nova”); o espaço aparecerá como virgem, e será visto, compreendido e sentido como um novo mundo (“decifro de uma maneira nova um mundo que é desconhecido para você”); o sujeito vai experimentar um sentimento de ultrapassamento quase extra-sensorial, e um acesso liberatório a um mundo supra-humano (“liberto-me agora e para sempre da imobilidade humana”); tudo isto abrirá as portas ao fantasma totalizante de uma apreensão panóptica do mundo: ver tudo o tempo todo de todo lugar e quase simultaneamente (“livre dos quadros do tempo e do espaço, justaponho todos os pontos do universo onde quer que eu os tenha fixado”).

Compreendemos assim por que este cinema da inventividade procura ir além dos movimentos tradicionais de câmera (*travelling* “humanista” e “terrestre”) e criar uma brecha na relação do sujeito com o espaço da representação: instituindo o furor da câmera pela hipermobilidade, a multiplicação e a velocidade, o cinema dos anos 20 visa produzir efeitos, quase sinestésicos, de desestabilização da visão, ultrapassamento do corpo e dissolução da identidade do sujeito. Não é mais o corpo estável e unitário, soberano e pensante que ordena e ancora os deslocamentos do ponto de vista; é um “outro corpo”, estilhaçado, multiplicado, em permanente reviravolta; um corpo encantado, liberto, aéreo, atravessado por forças. Não é mais o olho individual do Mestre, colado ao chão e à câmera, que pensa, instala e controla fisicamente seu quadro. É um olho-máquina, autônomo, solto, que se separa do corpo e o despoja de todo controle espacial; um olho que vai mais rápido que o pensamento e faz do corpo do espectador um lugar perdido, enredado no sofrimento e no prazer: sofrimento de não poder seguir, de não poder ver tudo, de ser despojado, e prazer de aceder a um universo quase supra-humano, feito de velocidades e de movimentos inéditos, onde tudo parece ainda virgem.

→ movimento no e pelo cinema. Ver o belo livro de P. de Haas, *Cinéma intégral: de la peinture au cinéma dans les années vingt*, Paris: Transédition, 1985.

Provavelmente, esta virgindade experimental do cinema dos anos 20 dá aos seus vôos um relativo peso de inocência. Os arrebatamentos celestes da câmera, por mais libertos que estejam da percepção humana terrestre, não deixam de ter uma “alma”. Se o homem queima talvez suas asas, é para se transformar em um corpo em êxtase. E o transporte extático lhe franqueia o reino dos anjos.

No espaço das câmeras eletrônicas, a hipermobilidade visual e maquínica volta à tona. Mas os anjos cederam o lugar, o mais das vezes, aos robôs. O olhar desapareceu. É o vazio que gira sozinho, num turbilhão que anulou toda possibilidade de um sujeito. O vídeo talvez seja ainda “eu vôo” (“eu vejo”, é o cinema), mas a televisão tornou-se o “voa-se” (muito baixo em geral). A quantas anda o tratamento do espaço e do movimento na imagem eletrônica? Vejamos algumas balizas.

Em 21 de julho de 1969, a Terra assiste ao vivo, fascinada, aos primeiros passos do homem sobre a Lua. Imagens quase mitológicas, que se costuma apresentar como a essência simbólica da televisão. No entanto, quando as examinamos hoje com atenção, elas nos parecem ainda cinematográficas, apesar de produzidas sem o jugo da lei da gravidade. Vemos Neil Armstrong (o homem em pé, vertical, diante de um mundo novo que se estende horizontalmente diante dele), câmera na mão, esboçar de início algumas panorâmicas descritivas, depois hesitar, virar-se, procurar o bom ângulo, enfim se esforçar para estabilizar sua imagem (com o horizonte na horizontal), usar o tripé, retificar seu enquadramento, compor literalmente seu plano fixo, levando em conta a direção da luz e dos elementos a enquadrar, seguindo em tudo isto as instruções a ele fornecidas, da Terra, pelos técnicos de Houston. Trabalho clássico de cinegrafista e diretor de fotografia (mesmo se à distância e ao vivo), cuja finalidade parece ser a de ancorar a imagem e dar-lhe consistência perceptiva, firme e segura, ordenada segundo nossos eixos habituais de referência espacial. O espaço lunar que finalmente se mostra é filmado exatamente “como no cinema”. Visão “terrestre” de um universo que não o é.

Em 1950, um certo Dr. Frank G. Back criava um conjunto de lentes que proporciona o movimento em *zoom*, para a televisão e para o esporte. Desde seu surgimento, o *zoom* será incorporado por todas as câmeras de televisão. O



Os primeiros passos do homem na Lua, 1969.

travelling era o que havia de próprio ao cinema, o movimento de seu desejo. O *zoom* é o movimento “sujo” da televisão, um “falso” movimento. O signo de sua fobia da retenção e de sua cegueira por hipertrofia da visibilidade. Segundo Serge Daney,

o *zoom* é um simulacro do olhar. Mas quem fala em olhar fala em alguém que olha. E como a televisão não é ninguém, o *zoom* perde a cada dia seu “sentido” primeiro. Ele se torna o vestígio de uma pulsão caída em desuso: o olhar [...]. O *zoom* se tornou definitivamente um modo de tocar as coisas e de acabar com as distâncias.¹¹

11 Ver “Nouvelle grammaire”, *Ciné Journal* 1981-1986, op. cit., pp. 244-45, e também M. Joly, “Du *travelling* de cinema au *zoom* de la télé”, *CinémAction*, n. 44 (*L'influence de la télévision sur le cinéma*), 1987, pp. 72-79.

Nos anos 80, nas técnicas de filmagem desenvolveu-se uma série de instrumentos que parecia puramente utilitária, mas ia na mesma direção: tornar as câmeras (e seus movimentos) cada vez mais independentes dos corpos que as carregam consigo. Como se a acoplagem física do homem à sua máquina tivesse se tornado um freio à liberação histórica da tecnologia.

A utilização da *videoassist*¹² nas filmagens de cinema remonta pelo menos a Luis Buñuel ou Jerry Lewis. Mas a partir de então, a câmera de vídeo se miniaturizou e foi incorporada à Golden Panaflex ou à Arriflex. E o cineasta, agora, tem uma tela entre ele e aquilo que ele filma. Ele não olha mais o campo pelo visor da câmera, ele olha para o lado, para a tela “de controle” do monitor do vídeo. A imagem “ao vivo” não está sempre ali onde se pensa.

Na mesma lógica, surgem instrumentos-próteses, que tendem a libertar os movimentos de câmera das “imperfeições” do corpo humano. Primeiro, foi a *steadycam*, espécie de arreo que distancia a câmera do ombro do cinegrafista (o olho controla no monitor) e produz imagens falsamente estáveis com movimentos descentrados e amortecidos. Em seguida, e sobretudo, a louma (que todas as televisões hoje possuem), braço articulado, dirigido por controle remoto, que carrega em sua extremidade uma câmera de vídeo sem cinegrafista, capaz de efetuar com fluidez e continuidade deslocamentos rápidos, precisos e em todos os sentidos, sobrevoando multidões, mergulhando entre fileiras de espectadores, girando em torno dos corpos. Deslizamentos impressionantes, mas de uma vacuidade vertiginosa. Não há mais nenhum olhar. Só os tateamentos febris ou infelizes de um olho cego, que já não possui nenhuma consciência do que significam as distâncias entre as coisas e os seres.

O ponto [de um caminho] sem volta é atingido com as possibilidades de movimentos ainda mais “inauditos”, porque teóricos, da imagem de síntese, aos quais estamos hoje cada vez mais habituados (“*travellings*” matemáticos, perspectivas exacerbadas, enlances fluidos, rotações em simulação, reviravolta de objetos em falsa gravidade). Assistimos em nossas estranhas telinhas, a propósito de tudo, à instauração de um “novo espaço” quase inumano, gerado

pela tecnologia e pela eletrônica e que institui outras modalidades de relação com a imagem. Não foi só o corpo do cinegrafista que se dissociou da câmera — foi a própria câmera que deixou de existir. A imagem se tornou abstrata. O movimento se reduziu a uma questão de combinatórias de algarismos, programas matemáticos e algoritmos.

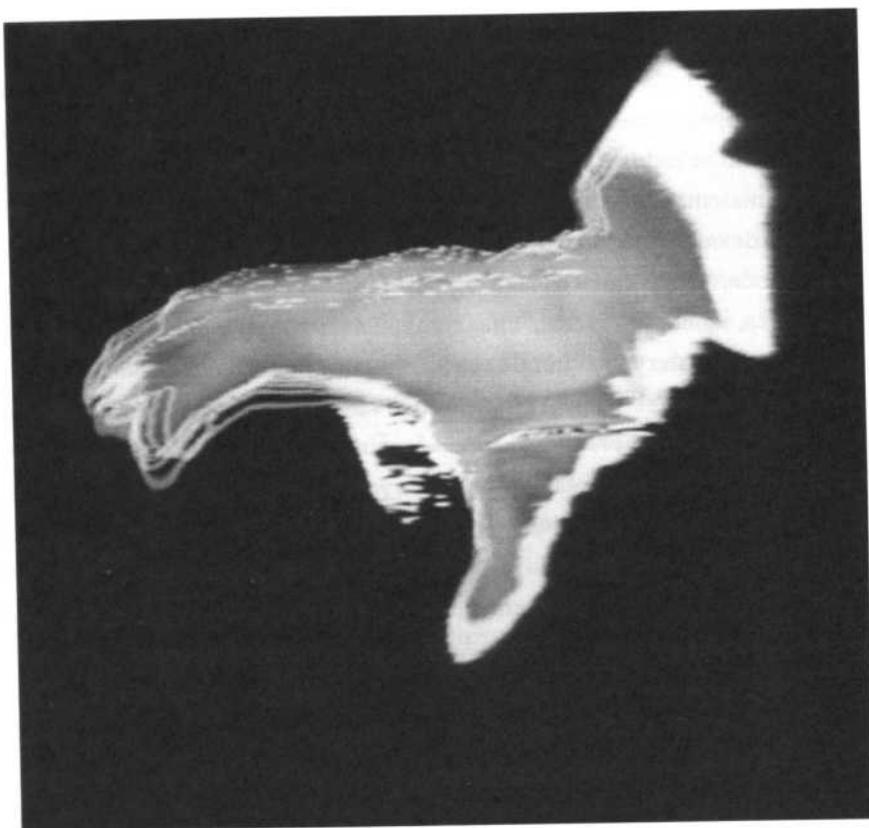
Dito de outro modo, o órgão operatório do movimento não é mais o olho, mas o dedo, que aperta as teclas e digitaliza a imagem. Para fazer uma imagem eletrônica, saber ver (exercer uma competência visual) é menos importante do que saber bater à máquina. O teclado é mais importante que a câmera. É a era do controle remoto. O olho e a mão se separaram completamente. E é a mão que primeiro vê, mexe, capta e faz nascer a imagem. Quanto ao olho, ele eventualmente controla. Em outra parte. Filmar não é mais olhar, medir as distâncias, procurar os bons ângulos. É tocar, apalpar, tatear, se infiltrar, tomar, acariciar, empurrar. Na televisão, este “tocar com o olho” é, o mais das vezes, trivial ou pegajoso, obsceno de indiferença. Em vídeo, ele pode às vezes produzir experiências fortes: caso da invenção por J.-P. Beauviala da impressionante câmera-mão¹³ (que foi chamada de “olho na ponta dos dedos”), e de sua utilização por videastas como Jean-André Fieschi ou Thierry Kuntzel. Aqui, enfim, estamos diante de um verdadeiro trabalho de inovação (ao qual voltaremos adiante), de uma experiência singular de espaço e tempo, matéria e luz, ver e pensar. Ela nos mostra que, em vídeo também, basta um pouco de desejo para entrarmos no reino dos anjos.

Corpos, cenários e imagens que deslizam

No caso deste segundo tipo de figura, vamos examinar certas relações, estabelecidas tanto pelo cinema quanto pelo vídeo, entre o corpo do ator e o cenário em que ele evolui.

Todos conhecemos, em vídeo e em televisão, a figura (hoje) banal da incrustação (*chroma key*), procedimento técnico que permite embutir eletro-

13 No original, *caméra-paluche*, nome dado a uma pequena câmera, cuja forma faz lembrar uma lanterna de mão, para não dizer uma pata de cachorro. [N.T. a pedido do autor]



Thierry Kuntzel e Philippe Grandrieux, *La peinture cubiste*, 1980.

nicamente e de modo instantâneo um fragmento de imagem circunscrito (como um personagem, um rosto, um objeto etc.) em outra imagem (cenário, fundo, paisagem, outros objetos ou personagens). Das questões que esta figura exemplar põe em jogo, Jean-Paul Fargier soube extrair toda uma filosofia da imagem eletrônica.¹⁴

O aspecto da incrustação que mais nos interessa aqui é a possibilidade que ela cria de que o corpo e o cenário provenham de duas fontes distintas,

14 Ver os seus diversos artigos publicados nos *Cahiers du Cinéma* no início dos anos 80, entre os quais "L'homme incrusté" no especial *Télévision*, do outono de 1981, além dos *Actes du Colloque de Montbéliard: Vidéo, Fiction et Cie.*, op. cit.

"mixando-se" apenas na imagem final. Eles funcionariam assim como duas realidades independentes agenciadas no mesmo quadro. E este princípio de autonomia dos corpos em relação aos cenários autoriza composições inéditas de imagem. O homem pode, assim, andar sobre as águas, as crianças podem voar sobre nuvens, uma paisagem pode surgir no interior de um rosto, um personagem pode se reduzir até desaparecer no centro de uma imagem etc.

É sobretudo nas modalidades de encadeamento, naquilo que o cinema chamava de cortes e mudanças de plano (mas tais noções e tudo o que elas implicavam de essencial ao cinema perdem a pertinência no vídeo), que a incrustação é mais eficaz: enquanto uma imagem resta, a outra pode mudar a todo instante. Questão de deslizamento e de superfície. Ou o cenário passa a outra coisa e se transforma "por detrás" do personagem enquanto este permanece continuamente na imagem, ou o próprio corpo incrustado, diante de um fundo fixo, começa a variar, se deslocar, crescer, diminuir, desaparecer, podendo ser engolido, "cuspidado" ou reinjetado no cenário.

O cinema clássico obviamente não pode imaginar essa disposição de escrita, por estar fundamentalmente ligado ao princípio de uma imagem global (produzida inteira na filmagem), de um espaço homogêneo e unitário, em que corpo e cenário são indissociáveis. No cinema, o plano forma um bloco, ele não se desmonta.

Há porém diversas exceções, diversos casos de fratura desta adequação dos corpos ao cenário: os jogos de múltipla exposição da película com máscaras que selecionam as partes a serem impressionadas em cada etapa, o procedimento *Shuftan*, as transparências, as maquetes, os espelhos semi-refletores, a projeção frontal. Em outro exemplo mais antigo, podemos lembrar Méliès e todo o seu teatro de truques, em que florestas e palácios do cenário não passam de telas e painéis pintados e recortados, que vão, vêm, giram, deslizam uns sobre os outros, atrás dos atores (muitas vezes, o próprio Méliès) que evoluem em cena e "passam" assim em continuidade de um lugar ou de um mundo a outro, como em um passe de mágica.

Há também o cinema burlesco norte-americano dos anos 20, que fez desta figura e destas trucagens técnicas uma verdadeira estética de fundo. Globalmente, o que nos interessa no mudo burlesco é a sua maneira singular de uti-

lizar os corpos, de experimentar posturas com os corpos dos atores, que são também (e é o essencial) seus próprios diretores. O burlesco reside menos na *gag* roteirística ou visual, no pastelão ou nas perseguições, do que na maneira muito particular de dotar o corpo de uma espécie de mecânica coreográfica, ora mais emperrada, ora mais azeitada, mas sempre quase autônoma, que coloca o corpo sistematicamente em posição de desajuste: em relação aos cenários, aos objetos, aos lugares, às situações, à narração, aos outros, a si mesmo. A estética burlesca, com sua ligeireza, sua imediaticidade, sua falsa inocência, vem certamente desta flutuação, deste desajuste muito calculado.

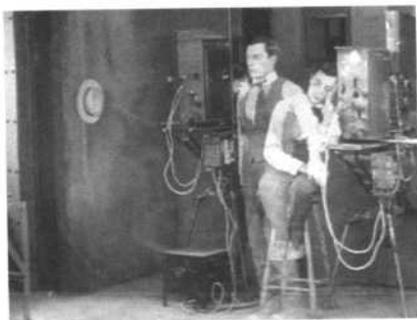
Este trabalho sobre a defasagem do corpo se encarnou em figuras infinitamente variadas no âmbito de todo o burlesco. Apoiadas nos princípios habituais de velocidade, acumulação ou desordem, elas se reduzem o mais das vezes a uma estratégia do logro desvelado ou do “*des-trompe-l'oeil*”, para lembrarmos a fórmula de Petr Kral¹⁵), pela qual os objetos, as máquinas, os lugares, o cenário em suma, revelando-se cheios de armadilhas, escorrem pelas mãos do personagem (e diante de nossos olhos), lhe escapam por transformação, mudam subitamente de natureza ou função e fazem do ator um verdadeiro “corpo estranho” que tenta, bem ou mal, se agarrar (ou escapar) a este seu entorno fugitivo (ou hostil). Eis porque este cenário-armadilha se revela freqüentemente mera imagem, verdadeira “tela de fundo” — quando não é o próprio corpo que se faz imagem. Em todo caso, um desliza sem cessar sobre o outro. Quantas vezes vimos uma porta se abrir em uma paisagem como se esta fosse um papel pintado, ou um personagem deslizar atrás de uma árvore e desaparecer como atrás de um muro?

Béla Balazs, desde 1948, já havia notado com perspicácia este fato:

o herói do burlesco pode se deitar tranquilamente sobre os trilhos quando um trem vem chegando, isto não nos causa a menor angústia. O que pode acontecer a uma imagem quando ela é esmagada por outra? Isto é plano como uma silhueta de papel. O que acontece? O amigo do homem que foi esmagado chega e infla sua silhueta como se infla um brinquedo.

Esta ausência de perigo imaterial e imponderável é a essência das antigas imagens burlescas. Um personagem pode morrer, uma coisa pode perecer. As imagens, por sua vez, podem no máximo ser apagadas, repintadas, iluminadas ou obscurecidas — mas nunca podemos matá-las.¹⁶

Deste devir-imagem do universo burlesco e destes efeitos de autonomia do corpo em relação ao cenário, não encontraremos melhor exemplo do que na célebre seqüência do sonho e do cinematógrafo de *Sherlock Junior*, de Buster Keaton. Projecionista de cinema, Keaton (o jovem) adormece na cabine durante uma sessão. Seu duplo imaterial, que, por uma sobreimpressão clássica, se desprende do seu corpo e o “materializa” como ser-de-sonho (imagem que desliza sobre outra, corpo diáfano que se descola de si mesmo e evolui no espaço de uma imagem prévia, como em outra dimensão), seu duplo vai descer na sala e se aproximar da tela. O herói vai se tornar o grande detetive que ele sempre quis ser, ao mesmo tempo no sonho e no filme, intitulado *Hearts and Pearls*, (em) que ele está (se) projetando. No alto da cena, diante da orquestra, o duplo sonhado toma seu impulso e dá o grande salto, penetrando assim a imagem do filme projetado. Mas essa travessia não está isenta de riscos: durante seu salto, o filme projetado muda de plano e o herói não pousa onde pretendia. Pensando desembarcar em um quarto próximo da moça a socorrer, ele acaba caindo do lado de fora, diante de uma porta fechada. Inicia-se então uma série impressionante de nove planos encadeados rapidamente (sem nenhum vínculo com a história de *Hearts and Pearls*), na qual o herói se encontra sucessivamente, e sem avisar, em um jardim florido, em uma rua animada, em uma montanha à beira de um precipício, em uma savana entre leões, em pleno deserto atravessado por um trem, no alto de um rochedo em meio às ondas do mar, em uma paisagem de neve, até voltar ao jardim inicial. Todos esses deslizamentos do terreno se fazem nas costas do nosso herói, que corre os riscos trazidos por cada plano e escapa sempre por um triz, para mergulhar então no plano seguinte. Enquanto os cenários desfilam como obstáculos ou armadilhas, o corpo de Keaton dá a impressão



de uma presença contínua de um plano a outro. Por meio de piruetas, ele se esquivava, saltava sobre os cortes, se incrustava.

Claro que esta expansão de nove planos só ganha todo o seu sentido no filme na medida em que manifesta uma espécie de resistência das imagens à invasão de um intruso, como se a própria matéria fílmica utilizasse suas armas (a mudança de plano) para tentar expulsar o corpo estranho que tenta invadi-la e se agarrar a ela. Mas, ao mesmo tempo, esta hostilidade primeira dos cenários ao corpo invasor funciona também como um verdadeiro rito de passagem imposto ao herói antes de sua incorporação. É a condição para que ele adquira o direito de ser integrado à imagem e de aceder assim ao universo da ficção sonhada, em que ele poderá se tornar *Sherlock Junior*, o grande detetive.¹⁷ O cenário é a imagem. O corpo é o estrangeiro. Eles deslizam um sobre o outro até se incorporarem. Assim é a incrustação keatoniana.

Na verdade, podemos ver esta seqüência de *Sherlock Junior* como a metáfora do cinema burlesco inteiro: de fato, o burlesco consiste antes de tudo nos corpos, nos “físicos”, nas silhuetas bem típicas, reconhecíveis e altamente ritualizadas: Carlitos com seu bigode, sua bengala, seu chapéu e seu andar característicos; Keaton, o homem-que-nunca-ri; Harold Lloyd, o jovem elegante, de óculos e chapéu; Hardy (o gordo) e Laurel (o magro) etc. E estes corpos-imagem dos grandes comédicos passam de um filme a outro, essencialmente imutáveis. Eles atravessam, imutáveis, dez, vinte, trinta anos de cinema. Por detrás deles, por detrás desses corpos fetiche, os filmes desfilam, os cenários deslizam, as histórias passam. Mesmo que as esqueçamos um pouco (ou muito), os corpos restam, e se incrustam em nossa memória. O burlesco são imagens que deslizam por detrás dos corpos incrustados.

Na outra ponta da história, na era do fim do modernismo, há o cinema que já qualificamos de “maneirista”, aquele dos anos 80, posterior ao advento do vídeo. Ele também é atravessado pela mesma lógica do cenário de imagens e do corpo exilado que nele se movimenta. Veja-se Syberberg com seu procedimento da projeção frontal em *Hitler, um filme da Alemanha* (1977): um filme de estúdio, uma cenografia em que os atores, a criança, as marionetes



Hans Jürgen Syberberg, *Hitler*, um filme da Alemanha, 1977.

atuam (e mostram que atuam) em um cenário que é uma imagem projetada, uma “imagem de cinema”¹⁸. Vejamos Raoul Ruiz e vários de seus filmes, como *L'hypothèse du tableau volé* (1978), em que o espectador é levado pela câmera a percorrer longamente um quadro, tomá-lo de viés, esticá-lo até a anamorfose e passar, enfim, “ao outro lado” da imagem para se reencontrar em um bricabraque historiográfico; Manoel de Oliveira, notadamente em *Meu caso* (1986), em que os personagens habitam pinturas célebres (*La città ideale*, d’Urbino, por exemplo). Efeitos de incrustação, corpos deslocados nas

18 “Nos filmes de Syberberg, o fundo da imagem também é uma imagem. Uma imagem de cinema. Entre ela e nós, no pequeno proscênio do estúdio de cinema, a ilusão se fabrica diante de nossos olhos, exatamente como nos filmes de Méliès. Syberberg encena a utopia de um cinema das origens, cujos heróis seriam as crianças ou as marionetes. Essa utopia se encena diante do espetáculo histórico do antigo cinema, o da propaganda, de Hitler e de Hollywood. O cinema tem agora o próprio cinema como pano de fundo.” S. Daney, *La rampe*, op. cit., pp. 176-77.

imagens que lhes resistem, escapam, fascinam ou absorvem. Vejamos, enfim, Francis Ford Coppola, seu sonho tecnológico e seu trabalho com a incrustação videográfica em *O fundo do coração*: a ação se desenrola em uma Las Vegas incrustada, mais falsa que a real (portanto verdadeira), onde os atores procuram, em vão, a consistência e a magia, o movimento e os sentimentos. Pois nada se ajusta neste filme:

personagens e cenários não se pertencem mais, o segredo da osmose se perdeu, o divórcio entre o corpo do ator e a matéria da imagem é quase pronunciado. É cada um por si [...]. A câmera desafia a lei da gravidade e se põe a dançar no céu de Nevada enquanto os atores entorpecidos por sua bagagem sentimental esperneiam sob a chuva. É injusto demais. A imagem é (graças ao vídeo) “bem tratada” enquanto os atores estão (por causa do vídeo) “sob vigilância”. Como definir este maneirismo (americano)? Já não acontece nada aos humanos, é à imagem que tudo acontece.¹⁹

A mescla das imagens

Em vídeo (e na televisão), a mistura das imagens é sem dúvida nenhuma a operação mais fundamental. Isto ocorre na ilha de edição e na mixagem. Isto se faz à mão (que comanda o teclado, as teclas, a alavanca) e no olho (que controla o efeito no monitor). E sobretudo isto se faz ao vivo: a visualização do efeito é instantânea, e podemos, enquanto ele transcorre, modificar ou prolongar o acontecimento que estamos vendo. Comandamos no olho e em tempo real. Duplo sentimento: de um lado, impressão de poder absoluto sobre a imagem; de outro, angústia diante do risco de paranóia, sempre iminente, que subendente a postura do diretor de cena (o face a face com a parede de telas: quem é o mestre? Onde começa o abismo?).

O vídeo não tem, obviamente, o monopólio da mescla de imagens. O cinema o praticou e o pratica ainda, provavelmente com menos tecnologia e mais engenhosidade artesanal, com uma distância inevitável entre o ato e seu

19 S. Daney, “Coup de coeur, F. F. Coppola”, *Ciné Journal* 1981-1986, op. cit., pp. 123-26.

resultado visualizado, mas com não menos eficácia e com engajamentos específicos. De resto, nos anos 20, este tratamento das imagens pelos meios do cinema chegava a ser considerado como o específico da “arte cinematográfica”. Uma vez mais, são os três grandes períodos já mencionados da história do cinema que oferecem os casos mais exemplares de utilização destas mesclas de imagens, por meio das figuras da sobreimpressão, da imagem múltipla e da incrustação.

Em primeiro lugar (e depois de Méliès, evidentemente), o cinema das vanguardas dos anos 20, particularmente em sua valorização da sobreimpressão. Não só da dupla exposição ou da superposição simples de dois elementos de imagem (os duplos, os espectros, os fantasmas, os sonhos etc.), mas também daquela, mais fundamental, que procede da lógica da imagem em camadas e da tela sobrecarregada: *A morte cansada* (Fritz Lang, 1921), *A queda da casa de Usher* (J. Epstein, 1928) e certas cenas de *Napoleão* (Abel Gance, 1927), que nos conta: “encontrei os negativos do *Napoleão*, e [neles] percebi até 16 imagens superpostas: eu sabia que a partir da quinta imagem, já não se veria mais nada, mas o importante é que elas estavam lá, e assim, o potencial que elas traziam estava lá, como em uma música”.²⁰

Em seguida, e quase no outro extremo, o cinema dos anos 60, na grande época de expansão da televisão, com sua estética da imagem como superfície sem profundidade e sua cenografia da frontalidade. A mescla através das janelas e da divisão da imagem é uma das figuras em uso na época, particularmente no impressionante *The Boston Strangler* (1968), de Richard Fleischer:²¹ em vários momentos (na preparação dos assassinatos, nas investigações da polícia, na descobertas dos corpos), a tela em CinemaScope se divide em várias zonas isoladas por janelas, de tamanho, formato e localização que variam incessantemente, cada uma contendo uma imagem separada, seja de uma mesma ação decupada em várias visões justapostas (efeito de caleidoscó-

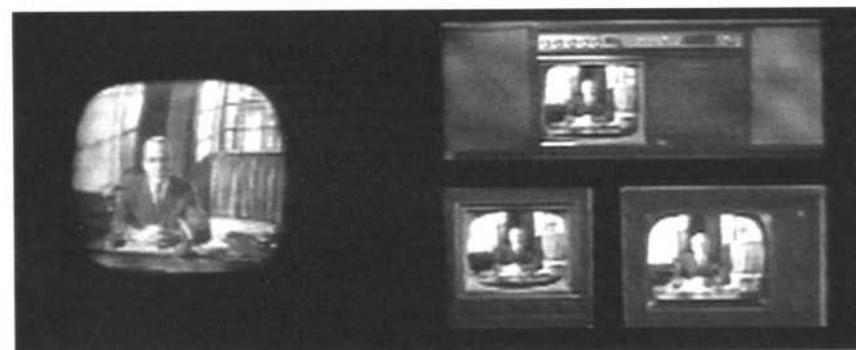
20 Entrevista de Abel Gance a J. Rivette e F. Truffaut, *Cahiers du Cinéma*, n. 43, janeiro de 1954, p. 9.

21 *O caso Thomas Crown*, de Norman Jewison, filme norte-americano do mesmo ano (1968) que não teve o mesmo sucesso, utilizou a mesma técnica.



Jean Epstein, *A queda da casa de Usher*, 1928.

pio), seja de ações diferentes das quais se aproximam significativamente as visões (efeito de montagem alternada, mas em simultaneidade e no interior da mesma imagem). Tal dispositivo cenográfico oferece uma espécie de achatamento da arquitetura visual da narrativa e um afastamento do espectador, que permanece em seu lugar diante das imagens: tudo surge ao mesmo tempo na tela, o campo e o contracampo, os dois diante de mim (dois lados de uma porta fechada, por exemplo), o antes e o depois, os dois simultaneizados no presente da imagem. Dom da ubiqüidade: estamos em vários lugares ao mesmo tempo, vemos os mesmos lugares de diversos pontos de vista ao mesmo tempo, estamos em momentos diferentes no mesmo lugar: não esqueçamos que a história do filme é precisamente a de um irrecuperável desdobramento de personalidade. Dissociação do sujeito e da imagem.



A multi-imagem frontal não é, obviamente, um privilégio do cinema dos anos 60. Ela já aparecia em Abel Gance (na batalha dos travesseiros no dormitório de *Napoleão* e, de certa maneira, na polivisão e na tela tripla); vamos reencontrá-la mais tarde, por exemplo, em Godard (*Numéro deux*) e Nicholas Ray (*We Can't Go Home Again*).

Convém lembrar, enfim, que os anos 80 (“pós-vídeo”) e o cinema “maneirista” também usaram técnicas de mescla de imagens e, sobretudo, de incrustação (tela vazada e imagem embutida). Já havíamos indicado isto a propósito da independência dos corpos em relação aos cenários. Assinalemos apenas que, bem antes de Coppola, foi ainda o inovador infatigável Abel Gance que inaugurou a figura que iria se transformar na incrustação videográfica: o *Électronigraph*, conjugação de televisão e de “*Pictoscope*” (outra invenção de Gance), permitindo filmar atores em um estúdio vazio e colocá-los depois numa imagem-cenário pré-existente.²²

Tomadas em câmeras múltiplas e efeitos de *direct* (ao vivo) e de direção-controle

Filmar uma cena, ver um filme inteiro, a partir de várias câmeras que registram simultaneamente uma mesma ação de vários pontos de vista diferentes e complementares é, como se sabe, o dispositivo mesmo da televisão, do acontecimento televisado ou do teleteatro. Das suas origens até o fim dos anos 50, a televisão não passava disto: uma máquina obrigatoriamente “ao vivo”.²³ Costuma-se esquecer que a gravação em fita magnética (que o videocassete proporciona) é uma invenção muito tardia (1960), bem posterior àquela da câmera eletrônica (1936). Entre 1936 e 1960, a televisão captava e transmitia ao vivo, mas sem guardar traço das suas imagens. Assim como Penélope, a TV destruía sem cessar o que criava, trama por trama, a cada ins-

22 Ver R. Icart, *Abel Gance ou le Prométhée foudroyé*, Lausanne: L'Age d'Homme, 1983, pp. 325-28 e 351.

23 Há uma bela descrição desta televisão nos *Cahiers du Cinéma*, n. 3, junho de 1951: P. Vialet, “Télévision: portrait d'une machine”, pp. 30-36.

tante. Estávamos nos antípodas do arquivamento sistemático e da febre atual do videocassete. A única memória possível desta televisão era a produzida em película (filme). Ou seja, antes de 1959-1960, a imagem como tal só podia ser cinematográfica. O restante não passava de fumaça. Vídeo volátil, televisão: máquina de esquecimento.

É precisamente em 1959 que Jean Renoir faz duas experiências na fronteira entre o cinema e a televisão, dois filmes “de laboratório”, como ele próprio dizia: *O testamento do doutor Cordelier* e *Le déjeuner sur l'herbe*. A particularidade destes dois filmes é conhecida: Renoir filmou em película, mas inteiramente de acordo com as modalidades da televisão, nos estúdios da RTF (exceto os exteriores), com uma equipe desconhecida composta de gente da televisão, em apenas quatorze dias de filmagem (o que é pouquíssimo em se tratando de longas-metragens), e com um material que só a televisão podia lhe fornecer: ele chegou a usar oito câmeras e doze microfones ao mesmo tempo para o doutor Cordelier.²⁴ “O método me pareceu válido”, concluiu ele.

O que atraiu Renoir neste novo “método”? O dispositivo e os efeitos. Em primeiro lugar, a continuidade da cena inteira e, portanto, do jogo dos atores: interpretar na duração, deixar respirar, se estender, não cortar (a decupagem se fará depois, na montagem), assumir o risco da tomada longa (ultrapassando freqüentemente os cinco minutos). Iniciada a cena, é preciso ir até o fim, se agüentar nos encadeamentos, deslizar pelas imbricações técnicas, adiar o tempo todo a catástrofe que se crê iminente, experimentar esta tensão que une a equipe na filmagem e acaba também por agir sobre o espectador.

Em seguida, a simultaneidade dos planos filmados e a possibilidade de um efeito “ao vivo” na montagem. Em geral, Renoir fazia apenas uma tomada. A captação “ao vivo” não se repete. De todo modo, com a multicâmera, ele disputava de várias versões necessariamente síncronas de uma mesma ação. Assim, mesmo filmando em película, ele podia montar ao vivo.

Por fim, a cobertura espacial da ação (“cinco câmeras judiciosamente co-

24 Para mais detalhes sobre esta filmagem, ver *Cahiers du Cinéma*, n. 95, maio de 1959 (texto do assistente J.-P. Spiero, “Jean Renoir tourne le docteur Cordelier”), e n. 100, outubro de 1959 (texto de J. Renoir, “Pourquoi ai-je tourner Cordelier?”).



Fritz Lang, *Os mil olhos do doutor Mabuse*, 1960.

locadas para não perder nada da cena²⁵). Questão de varredura, de esquadri-
nhamento do espaço cênico: tudo ver, e mesmo tudo pré-ver.²⁶ A multicâmera
institui necessariamente no fim do percurso uma posição de centralização,
portanto um Grande Diretor de Cena Onividente. É o efeito de central-de-
controle do dispositivo. E Renoir, o olho terminal, o montador-manipulador,
não está no fim das contas na mesma postura (ainda que em versão mais hu-
manista) que o diabólico Mabuse no fundo da sua central de controle no úl-
timo filme de Fritz Lang? Vale notar, aliás, que o filme de Renoir tematiza essa
mesma paranóia de controle: o grande sonho de Cordelier/Opale, que anima
toda a história do filme, é o de controlar o homem, manipulá-lo, comandar
cientificamente o seu cérebro. Instalar-se no coração da central de controle.

25 J.-P. Spiero, art. cit., p. 34.

26 Fugindo ao habitual, Renoir não pediu à sua montadora para estar presente aos ensaios, e não se absteve sistematicamente, durante a filmagem, de pôr o olho no visor como costumava fazer?

Como Mabuse. Tudo ver, tudo prever, tudo saber. Panoptismo e vigilância. Onividência e desejo de potência.

A câmera lenta e as mudanças de velocidade

Televisão, cinema e vídeo possuem cada um sua câmera lenta, pois não vivem da mesma forma a relação com a velocidade. A câmera lenta da televisão é o *slow motion*. Ele se espalhou por toda parte, ora exacerbando o real (no telejornal, na reportagem), ora congelando o factício (o clipe, a publicidade). É sobretudo nas emissões esportivas, onde se conjuga ao *replay*, que ele exerce sua “eficácia”: ver, rever, “reviver” o acontecimento, imediatamente, sob diversos ângulos, estender o instante com o luxo “palpável” do segundo-que-dura-horas. O *slow motion* é insistente e cíclico, freqüentemente pegajoso, às vezes mágico. Aqui, ele preenche os tempos mortos, serve de inserto depois de momentos de intensidade extrema da imagem ao vivo (o gol, a queda, o esforço, o drama). Ali, ele marca o efeito de gozo na pulsão escópica. Questão de carga e descarga. A câmera lenta repetitiva é o *fort-da*²⁷ do presente televisivo: ao mesmo tempo, ela desdramatiza o afeto produzido pelo real na ordem do imaginário e sobredramatiza sua representação na ordem do simbólico.²⁸

O cinema, especialmente o das vanguardas dos anos 20, também tinha sua câmera lenta, totalmente diferente do que será o *slow motion/replay* da televisão. É Vertov (em *O Homem da câmera*), é Vsevolod Pudovkin (com sua teoria da *Zeitlupe*) e é Jean Epstein (com *A queda da casa de Usher* e *Le tempestaire*, de 1947). O uso que eles fazem da câmera lenta é propriamente moderno. Eles fazem ensaios de variação de velocidade, exploram fisicamente, pelo cinema, a “quarta dimensão”: a câmera lenta é a descoberta de uma percepção nova do universo, em que “os cavalos pairam acima dos obstáculos, o homem adquire a densidade de uma nuvem”; é, graças a seu “extraordinário

27 *Fort-da*: palavras alemãs que as crianças usam para fazer desaparecer e reaparecer um objeto, em um jogo que Freud analisa em *Além do princípio do prazer* (Freud. Vol. XVIII. Rio de Janeiro: Imago, 1998). [N.T.]

28 Como já notara S. Daney (“Nouvelle grammaire”, art. cit.), algo do “velho” *close-up* do cinema migrou, com armas e bagagens, para a câmera lenta da televisão.

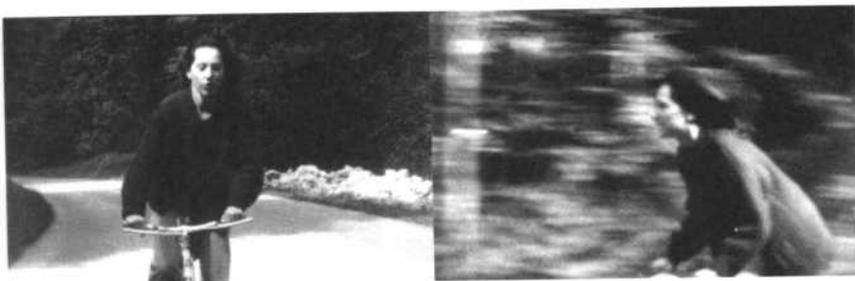


Dziga Vertov, *O homem da câmera*, 1929.

poder de separação dos sentimentos”, a instauração de uma “nova dramaturgia do corpo humano”; é uma maneira de interrogar o próprio dispositivo-cinema (a passagem da imagem congelada do fotograma ao seu movimento desencadeado pela sucessão em *O homem da câmera*) etc. Em suma, trata-se de experimentar com a própria matéria tempo. Epstein dizia que “o cinematógrafo nos proporciona as únicas experiências no tempo que já nos sejam acessíveis”.²⁹ Não por acaso, a metáfora mais freqüente nos textos de Epstein a propósito da câmera lenta é a do devir-anjo do cinematógrafo.

Embora prolongue a precedente, a câmera lenta do vídeo é ainda outra coisa. O caso mais exemplar é, de novo, o de Jean-Luc Godard. Todos se lembram das célebres câmeras lentas sincopadas de *Salve-se quem puder (a vida)*: cerca de vinte derrapagens orquestradas do tempo na imagem, que pontuam todo o filme. Mais do que nos mostrar a “emoção operando” (isto é para a televisão), elas funcionam como momentos de pesquisa e interrogação sobre

29 J. Epstein, *Écrits sur le cinéma*, tomo I, op. cit., p. 225. Os trechos anteriormente citados foram extraídos das pp. 189 e 257.



Jean Luc Godard, *Salve-se quem puder (a vida)*, 1979.

a imagem, os gestos e os corpos representados, sobre o que resta de acontecimento no olhar que podemos lançar para as coisas (“desacelerar para ver, não isto ou aquilo, mas ver se há algo a ver”³⁰). Na verdade, estes momentos de “reenquadramentos temporais” de *Salve-se quem puder* provêm diretamente das experiências em vídeo de Godard, especialmente da série *France/tour/détour/deux/enfants* (1977-1978).³¹ Cada um dos doze episódios desta série abre-se com esplêndidos momentos de “mudanças de velocidade” que mostram, decompostos/recompostos, gestos simples, movimentos comuns e cotidianos: Camille se despindo, Arnaud indo à escola, os transeuntes e os automóveis na cidade. Câmeras lentas imprevisíveis, irregulares, nunca definitivas, sempre recomeçando (nada que ver com o congelamento da última imagem). Mudar os regimes do movimento para descobrir, procurar, fazer nascer. Para deixar aflorar o fundo selvagem da representação como depósito de formas e de emoções, saber e técnica, como um precipitado da matéria mesma da imagem (é o efeito pintura da câmera lenta). Desacelerar também como operação de pensamento: não se deixar levar, resistir, esvaziar, ruminar, ver *como se vê* (ao contrário da televisão, o vídeo utiliza a câmera lenta como acelerador do pensamento). Desacelerar enfim como se pilota um avião: no olho — a mão na alavanca de mudança de velocidade e o olho colado na tela de controle. A câmera lenta de vídeo se comanda pelo dedo e pelo olho, e o diretor descobre

30 J.-L. Godard, no vídeo que serve de “roteiro” para *Sauve qui peut (la vie)*.

31 Essa série foi objeto de notável análise de A. Bergala em “Enfants: ralentir”, *Cahiers du Cinéma*, n. 301, 1979, pp. 29-33.

o efeito ao vivo, como se fosse uma imagem vista pela primeira vez, que vemos se desfazer e se refazer, sentindo que a cada manobra se experimenta o prazer da sideração (então é isto que há nas imagens!) e, ao mesmo tempo, a angústia da perda (eis por que as imagens acabam sempre nos escapando).

O trabalho de encenação da linguagem

Como já dissemos, a televisão definiu muito rapidamente dispositivos de enunciação verbal singulares e tão pregnantes que, à diferença do trabalho de imagem, não conheceram nenhuma grande evolução desde as suas primeiras aparições.

Em suas grandes linhas, a postura de base da palavra televisiva é bem conhecida de todos: a do *homo loquens* visualizado. A televisão, antes de tudo, fala. E aquele que fala na televisão está *in*, diante da imagem, na imagem ou antes dela. Muito raramente, porém, por detrás dela. A voz over clássica, assim como o espaço off, são típicos de cinema. A televisão carece tanto de profundidade quanto de mistério. Na sua tela, tudo se achata ao mesmo tempo. Visualizado, este locutor também se achata em uma encenação ritual quase imutável: homem-tronco (enquadrado em plano americano), relativamente estático (sentado e pouco móvel), em estrita frontalidade (o olhar-câmera colado no *prompter* que desfila síncrono entre ele e nós), ele lê, comenta, apresenta, graceja, anuncia, entrevista, interpela. O silêncio é banido. A fala oral é por vezes secundada pelo texto escrito (título, legendas, letreiros, grafismos, “paginação”). A quem se dirige este fluxo ininterrupto de palavras, olhares, gestos e inscrições? A mim, a todos, a ninguém. O locutor pode muito bem multiplicar os apelos ao contato, simular o “ao vivo”, imitar o face a face, ele estará sempre falando no vazio: jamais há contracampo do Outro. O ausente “ontológico” é o telespectador. É por isto que se fez dele um alvo. Lugar vazio essencial do dispositivo televisual, ele suscita a histeria pobre dos substitutos (o retorno por telefone, a claque no estúdio, o jornalista mediador, o “âncora” ou o convidado porta-voz etc.).

Esta postura de base da enunciação televisual (o *homo loquens in*, diante de seu destinatário sobre-representado, embora se atualize em todo tipo de

Irrupção e interferências: a montagem dos suportes a propósito de dois filmes “mistos” de J.-L. Godard e W. Wenders

No início, trata-se de uma questão de suporte: o uso da película e da banda magnética no interior de uma mesma unidade de enunciação, o filme de cinema. Uma questão de suporte, isto é, de definição, materialidade, plasticidade, “superfície” ou “corporeidade” da imagem.³⁴ Mas trata-se sobretudo de uma questão de relação, e portanto de montagem, exclusão ou incorporação, rivalidade ou harmonia, disparidade ou fusão. Examinaremos então o que o cinema e o vídeo têm que ver um com o outro, mas também um contra o outro, quando fazem parte de um só corpo fílmico que se constitui a partir de sua disparidade. Poderíamos considerar igualmente o que o cinema e o vídeo têm que ver um no outro, quando o corpo fílmico nasce de uma fusão dos suportes que pode levar à desaparecimento completa de todo traço distintivo, isto é, a uma verdadeira transubstanciação dos suportes em uma nova imagem. Uma análise assim poderia se apoiar em filmes como *O fundo do coração* (Coppola), *Parade* (Tati) e, sobretudo, *O mistério de Oberwald* (Antonioni),³⁵ que parece extrair da fusão dos suportes uma plasticidade nova da imagem.

34 Aparente contradição nos termos. Em *Le champ aveugle*, Paris, Cahiers du Cinéma-Gallimard, 1982, pp. 39-44, P. Bonitzer fala em superfície de vídeo, nunca vazada pois infinitamente incrustável. Em sua análise de quatro incrustações presentes em *Numéro Deux*, de Godard (“Les intermittences du corps”, incluído em *Lentre-images*, Paris: La Différence, 1990.), R. Bellour aborda a noção de corporeidade da imagem, que muda de natureza “em seu corpo mesmo”, e cuja “substância interna” parece se romper, fazendo surgir uma “profundidade inusitada”. Na perspectiva teórica do seu argumento (vídeo e pintura), esta “profundidade” é obviamente a da “superfície” da própria imagem, de sua espessura, ou melhor, de sua corporeidade.

35 A propósito de *O fundo do coração* e do “cinema eletrônico” de Coppola, ver o artigo já citado de S. Daney, “Coup de coeur, F. F. Coppola”. Em sua monografia sobre Tati (*Jacques Tati*, Paris: Cahiers du Cinéma, 1987), M. Chion discute na p. 56 as transformações na estética do cineasta (abandono do plano geral sistemático e aparição do *close-up*, efeito de “ao vivo” e de câmera “oculta”) por ocasião da filmagem em vídeo de *Parade* (1973), encomendado pela televisão sueca. Sobre *O mistério de Oberwald*, além dos comentários do próprio Antonioni publicados por A. Tassone em *Le cinéma italien parle*, Paris: Edilig, pp. 24-26, ver a intervenção de R. Bellour, no Colóquio *Cinéma et Peinture* (Quimper, março de 1986), reproduzida nas Atas.

Mas as questões essenciais surgem em dois filmes notáveis, nos quais a associação dos suportes, ao invés de esconder, exacerba suas dessemelhanças, para fazê-las render ainda mais: *Numéro deux* (Jean-Luc Godard, 1975) e *Nick's Movie/Lightning over Water* (Wim Wenders e Nicholas Ray, 1979-1980).

Curiosamente, os dois filmes se fundam, em diversos níveis, em uma série de dualidades. Toda a temática do filme de Godard, como já sugere seu título, se resume a uma lista de pares: pais e filhos, homem e mulher, fábrica e paisagem, sexo e política, prazer e desemprego, cinema e televisão, diante e atrás. Os atores (no sentido godardiano: aqueles que agem ou que fazemos agir) também vão sempre de par: duas crianças (Vanessa e Nicolas), dois pais (Pierrot e Sandrine) e dois avós. Enfim, a estrutura do filme é totalmente bipolarizada: dois suportes (fílmico e eletrônico), duas imagens simultâneas (cada uma exibida em um monitor), dois sons simultâneos (*in* e *off*).³⁶ Esta bipolaridade também aparece em todos os níveis de *Nick's Movie*: em seu título duplo (*Lightning over Water*, além de *Nick's Movie*), em sua realização empreendida por dois cineastas (Wenders e Ray), que são também seus dois atores principais; em suas duas versões, uma orientada para o documentário, a outra, para a ficção (a primeira foi apresentada em Cannes em 1980 antes de ser remontada pelo próprio Wenders alguns meses mais tarde); em seus dois suportes (cinema e vídeo); nos dois idiomas que ele superpõe (inglês e alemão); na abordagem, enfim, de uma série de temas que só fazem sentido em pares: Europa e América, pai e filho, atração e rejeição, vida e morte etc.

A par de seus respectivos discursos, os dois filmes giram em torno de uma questão central, essencial e evidente: o que é o cinema? Eles a cercam a partir de dois pontos de vista diferentes, como se fossem duas faces de uma única moeda. Wenders a aborda por detrás, pelo viés da câmera e de todo o aparato de produção das imagens — do ponto de vista da imagem em devir, de sua captação e de sua relação com o real. Godard a aborda, ao invés, de frente, pelo viés da tela e de todo o aparato de projeção/difusão, do ponto de

36 Sobre *Numéro deux*, ver sobretudo o excelente dossiê a ele dedicado, quando do seu lançamento, nos *Cahiers du Cinéma*, ns. 262-63, janeiro de 1976, pp. 11-40, com textos de S. Le Péron, S. Toubiana, T. Giraud, L. Skorecki e S. Daney.

vista da imagem acabada, e da percepção ou intelecção de que ela é objeto. Esta distinção entre as duas faces do cinema (dianteira/traseira) recobre de certo modo aquela já sugerida por Thierry Kuntzel entre o “filme-película” e o “filme-projeção”.³⁷ Ora, pela análise fílmica, Kuntzel tinha entrevisto uma dimensão latente do cinema, localizada precisamente entre o filme-película e o filme-projeção, entre a estratificação das imagens na bobina e seu desfilar na tela. Esta dimensão virtual do cinema (o “outro filme”), literalmente sem substância e portanto irreduzível ao olhar, simplesmente pressentida pela abordagem teórica, o vídeo (no rastro do cinema experimental) era o único que podia fazê-la aparecer. A criação videográfica se impôs assim a Kuntzel como continuação lógica da análise fílmica, quando a abordagem teórica se confrontou com a impossibilidade de abraçar em um só olhar o filme-película e o filme-projeção. Cada um a seu modo, Wenders e Godard seguiram um caminho análogo. Eles também se depararam com o obstáculo de um “olhar impossível”: o impossível olhar da câmera para si-mesma, isto é, do cinema para suas próprias instâncias de produção (Wenders), o impossível olhar do espectador de um lado da tela e do outro, imagem das barreiras que separam todas as dualidades (Godard). O vídeo é, assim, associado ao próprio corpo fílmico com o qual ele trava relações ao mesmo tempo de divergência e convergência, de antagonismo e complementaridade. Sem ser de modo nenhum uma “prótese ocular” do cinema, ele é, ao contrário, um parceiro privilegiado graças ao qual o cinema poderá se aventurar em territórios até então (quase) inexplorados.

Convém lembrar, em todo caso, um filme realizado no início dos anos 70 que já se aventurava na mescla dos suportes e que, última coincidência, estabelece uma ponte, anedótica mas também formal, entre *Numéro deux* e *Nick's Movie*. Referimo-nos a *We Can't Go Home Again*, o último filme, inacabado e “inacabável”, de Nicholas Ray. Alguns disseram³⁸ que, depois da projeção deste

filme em Cannes em 1973, Godard teria se inspirado nele para conceber o dispositivo de *Numéro deux*. De fato, *We Can't Go Home Again* é uma tentativa de multiplicar os formatos (super 8, 16 e 35 mm) e de “embuti-los” (para não dizer “incrustá-los”) uns nos outros, no quadro totalizante de uma única tela de projeção. Além disso, Ray experimenta a mescla dos suportes fílmico e eletrônico, utilizando o sintetizador de vídeo que lhe fornecera seu amigo, “este homem de imensos talento e inventividade que é Nam June Paik”³⁹. De resto, *We Can't Go Home Again* é, concretamente, o *Nick's Movie* (filme de Nick) que está na origem da curta ficção construída inicialmente por Ray e Wenders para o filme que eles queriam realizar juntos. Esta primeira trama narrativa, esboçada mas não respeitada em seguida, devia contar a história de Ray tentando recuperar a todo custo os negativos de *We Can't Go Home Again*, filme maldito, rejeitado pelos produtores e confiscado por um laboratório do qual Ray devia, por fim, roubá-lo para poder terminá-lo. Este filme, do qual podemos ver um breve trecho na montagem final de *Nick's Movie*, se tornou para Wenders e sua equipe um verdadeiro filme fetiche, projetado várias vezes ao longo das filmagens, emblema deste outro cinema pessoal e insubmisso, ao qual Ray e Wenders sempre aspiraram, um cinema marginal (ou “da banda”, poderíamos dizer), que se finaliza na ilegalidade para ser mostrado a alguns amigos, intimamente, afetuosamente.

Por detrás das imagens: Nick's Movie (Lightning over Water)

Ao assistir à primeira projeção pública de *Lightning over Water* no Festival de Cannes de 1980, Wim Wenders não reconheceu seu filme. Junto com Nicholas Ray (já fragilizado por um câncer dos pulmões), ele planejara realizar a quatro mãos um filme de ficção centrado em um “homem que quer se reencontrar antes de morrer, reencontrar sua auto-estima”⁴⁰. Para não traír as

37 T. Kuntzel, art. cit., pp. 97-110. Ver também R. Bellour, “Thierry Kuntzel et le retour de l'écriture”, *Cahiers du Cinéma*, n. 321, março de 1981, p. 42.

38 “Entretien avec Nam June Paik” (conversas reunidas por J.-P. Fargier, J.-P. Cassagnac e S. van der Stegen), *Cahiers du Cinéma*, n. 299, abril de 1979, p. 14.

39 Citado por B. Eisenschitz em “Nicholas Ray téléaste”, *Cahiers du Cinéma*, n. 387, janeiro de 1985, pp. 28-33). Eisenschitz lembra o interesse declarado de Ray pela imagem eletrônica desde suas primeiras experiências para a CBS em 1945 e 1954 (*High Green Wall*).

40 Palavras do próprio N. Ray, na conferência que deu na Vassar University e que constitui →

intenções de Ray (morto antes do final da filmagem) e não se apropriar do filme, Wenders preferira se retirar da montagem e confiá-la a um “terceiro olho” ainda virgem: o de seu montador habitual Peter Przygodda. Este optara por um tratamento de tipo documentário, quebrando a cronologia dos acontecimentos, explorando as repetições e os cortes. Ora, esta estética provocara um deslocamento do objeto mesmo do filme que, à diferença do que haviam desejado Ray e Wenders, fazia ressurgir a lenta e inexorável degradação física de Nick, transformando assim o projeto em uma experiência cinematográfica mórbida e voyeurística.

Na origem deste problema de montagem, havia o desejo de Wenders de utilizar as bandas de vídeo registradas em Betamax por Tom Farrel, um dos atores do filme que, desde o primeiro momento, estava incumbido de “registrar” em vídeo o processo de filmagem.⁴¹ Wenders e Ray nunca haviam pensado em inserir estas imagens na montagem final. Elas nasceram virgens de toda intenção, livres de toda coerção. Tom Farrel não precisava se preocupar com a iluminação, com os atores, com a qualidade da imagem. Tendo perdido um olho (como Ray), seu olhar se tornara monocular e coincidia assim totalmente com o da câmera de vídeo: “era realmente um olhar direto e, em certo sentido, era quase o contrário da câmera 35”⁴².

Depois da projeção de Cannes, Wenders decidiu refazer pessoalmente a montagem. Assim como Nick não quisera ser aprisionado em uma imagem nostálgica e reverente de “Grande Mestre”, que teria se aproximado demais de um “retalho de televisão”,⁴³ Wenders não quis que seu filme se reduzisse ao

→ uma das seqüências do filme. Na realidade, Ray fala do personagem interpretado por Robert Mitchum em *The Lusty Men* (N. Ray, 1952), mas W. Wenders convida claramente o espectador a assimilar o cineasta àquele personagem.

41 Tom Farrel relata esta experiência em “Journal d’un tournage”, art. cit., p. 23-25.

42 “Cinéma et vidéo dans *Nick’s Movie*” (entrevista de W. Wenders a H. Welsh), em *Jeune Cinéma*, n. 134, abril-maio de 1981, p. 15.

43 Expressões de N. Ray [citadas por Wenders no “Entretien avec W. Wenders” (conversas reunidas por J.-Cl. Bonnet e S. Trosa), *Cinématographe*, n. 63, dezembro de 1980, pp. 50-51] em uma cena de discussão entre Nick e vários convidados, dentre os quais B. Eisenschitz. Esta cena foi filmada mas não utilizada na montagem.

espetáculo da “morte em ação”. Ele desejou assumir o filme até o fim, pessoal e subjetivamente.⁴⁴ Sem excluir as imagens de vídeo, tratava-se de reestabelecer a ficção que estava na base do projeto. O problema da segunda montagem consistia então em encontrar um bom equilíbrio entre dois olhares ou, dito de outro modo, entre dois suportes, o cinema e o vídeo.⁴⁵

A principal questão que Wenders se coloca ao longo da filmagem (e que justifica a segunda montagem) lhe pesa tanto que ele vai enunciá-la várias vezes no próprio filme. Podemos formulá-la assim: como traduzir e respeitar a intensidade de sua amizade por Nick sem cair em uma atração doentia por sua figura nem recalcar, por excesso de respeito, sua doença e seu sofrimento?

No início do filme (depois dos créditos), conversando com Nick em sua cozinha, Wim lhe diz: “se eu perceber que você me atrai por estar sofrendo, serei obrigado a lhe abandonar, se não terei a impressão de abusar de você”. Nick responde: “Isto não vai acontecer”. No fim do filme, durante outra conversa, no hospital para onde Nick acaba de ser transportado, Wim constata: “Depois de quinze dias de filmagem, me parece que estamos mais distantes um do outro. Sinto que o filme te faz mal. É como o complexo de Édipo: este filme pode te matar”.

A primeira conversa, na cozinha, é filmada em 35 mm. As imagens são cuidadas, bem feitas, corretamente iluminadas com as cores quentes de que Wenders gosta, filmadas em plano fixo e montadas em campo/contracampo. A cena é introduzida por uma seqüência em vídeo mostrando exatamente todo o cuidado na preparação desta tomada cinematográfica: empenho da equipe, cálculo da distância pelo cinegrafista e sobretudo ensaio, conduzido por Wenders, das falas de Nick.

A segunda conversa, no hospital, foi filmada em vídeo. Ao contrário da primeira, esta seqüência, não foi “retocada” na montagem. De cada tomada, Wenders conservou suas margens, suas imperfeições, as idas e vindas da fita na

44 “Entretien avec W. Wenders”, art. cit.

45 “O que eu queria — talvez seja melhor do que dizer que eu queria fazer um filme de ficção — era fazer um filme... dar-lhe a superfície de um filme. E isto é mais justo que falar em filme de ficção.” “Entretien avec Wim Wenders”, conversas recolhidas por O. Assayas e S. Daney, *Cahiers du Cinéma*, n. 318, p. 19.

câmera de vídeo, as derivas da câmera que cai, varre o chão e o teto ou mostra prédios vizinhos pela janela do quarto. Sentado na cama, machucado na cabeça, Ray diz algo de modo quase inaudível, muito distante da segurança com a qual ele tinha afirmado, na cozinha, “Isto não vai acontecer”. Ao contrário das outras seqüências em vídeo, a equipe de filmagem não assiste a esta cena. A conversa do hospital é privada, íntima. A câmera filma, e sobretudo escuta, “como se ela não estivesse ali”, no limite da vigilância, um ponto de vista sobre o qual tendemos inevitavelmente a pensar, dados a posição elevada da câmera, seu olhar mergulhando sobre os dois homens e, sobretudo, esta longa panorâmica sobre os prédios vistos pela janela e que acaba com um *zoom* rápido na rua, lá embaixo. Estas captações em vídeo dão uma impressão tão forte de intrusão (pelo olhar e pela escuta) na intimidade da conversa que elas estão, como a vigilância quando deixa as portas fechadas da central de controle para oferecer seu ponto de vista ao público, no limite da obscenidade.⁴⁶

E, no entanto, a câmera de Farrel está sempre na mão: este é o seu lado humano, que a distingue radicalmente de uma câmera de vigilância. Quando ela tomba e dá a ver a cama na vertical, ela inverte o sentido lógico da representação perspectivista e não autoriza mais o espectador a partilhar seu ponto de vista. Seu olho se tornou perdido. Assim, em alguns minutos esta seqüência justapõe todas as alternativas: mecanicidade e humanidade do olhar, distância e proximidade, hipervisibilidade e visibilidade proibida. Assim, ela é exemplar das próprias incertezas de Wenders, que fundam a primeira verdade do filme.

Aos dois suportes, Wenders atribui papéis bem diferenciados que correspondem à plasticidade de cada um. O papel otimista, orientado para o futuro (para a vida) e traduzindo a esperança de Ray de continuar a trabalhar apesar da doença, se exprime em uma imagem filmica lisa, transparente e bem acabada: uma imagem limpa. Ao contrário, o papel negativo, pessimista, orientado para o passado (para a morte) e manifestando a decepção de Ray por não

ter podido prosseguir com a filmagem, se exprime numa imagem eletrônica, urdida, cintilante, enrugada, como que empoeirada pelas oscilações fugitivas, e ao mesmo tempo tão direta, autêntica e indubitável que parece impregnada, em seu próprio corpo, pela doença: uma imagem suja.

Na segunda montagem de *Nick's Movie*, Wenders tenta deslocar o objeto do filme: ele reforça a ficção (“dois cineastas querem realizar um filme juntos”), suprime parte dos planos em vídeo que mostravam a doença de Nick de modo muito insistente e os substitui por outros que mostravam os bastidores da filmagem. *Nick's Movie* se transforma assim em uma narrativa cujo objeto principal é agora o cinema, ao passo que a doença, sublimada pelo desejo de Nick de se lançar a todo custo na realização de um filme, passa ao segundo plano. No nível dos suportes, um tal deslocamento da doença ao filme resulta em uma situação de confrontação imediata entre o cinema e o vídeo.

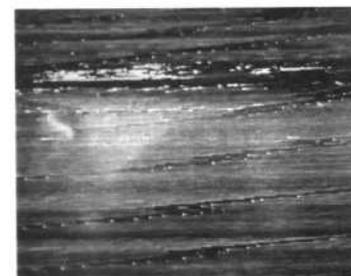
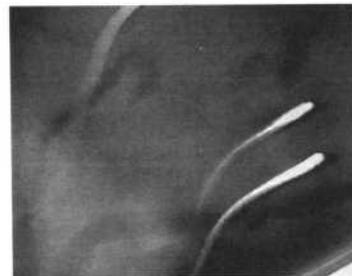
A cena se passa no *loft* de Nick, no Soho, em Nova York. De manhã, enquanto Nick ainda dormia, Wim chega. Pouco depois, deitado no sofá, ele começa a conversar com Nick, que está deitado em sua cama, no outro extremo do apartamento. A conversa é filmada em plano de conjunto: Wim à esquerda, em primeiro plano, e Nick à direita, no fundo. Eles não podem se ver e se comunicam unicamente por meio das palavras. Entre os dois, entre o pai e o filho, a Europa e a América, o cinema europeu e o cinema norte-americano, existe portanto, primeiro um espaço vazio como um oceano, uma distância a percorrer, uma aproximação a buscar para começar a se ver. Esta distância figura de certo modo o projeto mesmo do filme, cujo desafio é o de atravessá-la. O meio de levá-lo a cabo é oferecido pelo próprio cinema, aqui representado por um projetor de 35mm, ou seja, pela máquina que projeta imagens através do espaço, mas também do tempo e da história (do cinema). Imagens que é preciso estar sempre vendo, para tentar fazer outra coisa.

Tom entra no quadro, “armado” com sua câmera de vídeo. Ele se aproxima de Wim e o enquadra. Como em Vertov, a visão da câmera introduz a visão por ela produzida. Vemos e ouvimos o desencadear do sinal que se estabiliza em um ruído surdo. Brutalmente, a câmera corre para a parede, mostra a mesa de montagem, as máquinas de escrever e os assistentes trabalhando, os técnicos e a câmera 35. Pode-se ver Wim, deitado perto de Nick, indicando-lhe os

46 A problemática dos suportes poderia bem enviesar-se através desta questão da vigilância e da obscenidade. A irrupção do vídeo no filme cria uma perturbação semelhante àquela da obscenidade. A montagem dos suportes possui sempre algo de incongruente, incestuoso, escandaloso. Desta experiência, o cinema não pode sair indene.



Nicholas Ray/
Wim Wenders,
Nick's Movie,
1980.



gestos a fazer. Wim se afasta. Ouvimos uma retomada do diálogo no ponto em que se interrompera. Fim da seqüência em vídeo, retorno ao filme. Um plano de conjunto, contracampo do plano precedente, fecha a seqüência. Nick e Wim prosseguem sua conversa como se o fio do diálogo não tivesse se interrompido. O prólogo se fecha com uma montagem em campo/contracampo.

Eis uma seqüência notável em que a mescla dos suportes, explorando sua disparidade, cria perspectivas impressionantes de montagem. Literalmente, o vídeo atravessa a distância que separa Wim e Nick, uma distância encenada pelo (e para o) cinema, e procurada por Wenders para evitar a armadilha da "atração doentia pela dor". No final da filmagem, como explicita a conversa no hospital, esta distância se revelou grande demais, e o filme, indiferente demais ao sofrimento de Nick. Razão pela qual Wenders, na sua nova montagem, reinsere o vídeo na encenação filmica, reintroduz a proximidade no interior da distância e cria, assim, o equilíbrio que buscava entre os dois pólos do filme.

Este é o primeiro papel da montagem dos suportes. Há um segundo, que ultrapassa em muito o quadro restrito de *Nick's Movie*. Na cena do prólogo, o vídeo atravessa um espaço métrico (de uma ponta à outra do *loft*), um espaço simbólico (do filho ao pai, da Europa à América), um espaço dramático (na acepção teatral do termo: longe ou perto da doença). Ele atravessa também um espaço literalmente filmico, isto é, um espaço entre dois planos.

Como uma excrescência, como um parasita, o vídeo se insere em um *cut*, abre e fecha um parêntese interior na continuidade filmica que prossegue então normalmente. Mais precisamente, o vídeo se insere entre um campo e um contracampo. Ora, no cinema clássico, o campo/contracampo constitui o espaço da ficção cuja homogeneidade, coerência e totalidade ele assegura. Injetando o vídeo entre o campo e o contracampo, Wenders atravessa um espaço, mas sobretudo quebra a sua homogeneidade, exibindo-o e desdobrando-o, retirando-lhe a ilusão da terceira dimensão que a montagem clássica lhe conferia. Na verdade, o vídeo provoca aqui, no interior do filme, um efeito que lhe é específico: o achatamento do espaço, o desdobramento do volume, a transformação de toda profundidade em frontalidade.

De resto, o vídeo desafia o cinema fazendo reaparecer tudo o que a opera-

ção do *cut* cinematográfico tinha cuidadosamente evacuado: o espaço off, não o espaço off diegético, sempre operante no filme, mas aquele que resta sempre e radicalmente fora de cena.⁴⁷ O vídeo desvela a presença efetiva de uma equipe, de um material e de uma câmera, a preparação minuciosa da tomada e da direção dos atores. Ele disseca o cinema, faz uma incisão no corpo fílmico, que a montagem costurara tão finamente, e descobre seus órgãos internos. Reabrindo o que tinha sido costurado, o vídeo faz ressurgir toda a sujeira oculta pelo corte cinematográfico. Ele não apenas desvela um segredo de fabricação, como também expõe a desordem, a lentidão, a espera, a acumulação dos objetos e das pessoas neste espaço que imaginávamos vazio.⁴⁸

Deslocando o objeto do filme (da doença ao cinema), Wenders parece sugerir que não apenas Nick está doente, mas também o próprio cinema. Operando por confusão, por recobrimento progressivo dos dois termos que estão como que “incrustados” um no outro, ele significaria então que o cinema está doente por não saber mais olhar toda realidade que seja excessiva (como a da lenta agonia de Nick) e que portanto lhe resista.

O recurso ao vídeo fica assim justificado. Ele não é só a muleta na qual o cinema deve se apoiar para tentar se aproximar da dura realidade da doença de Nick. Associados um ao outro pela montagem dos suportes, o cinema (refugiado na ficção por incapacidade de apreender a realidade em si mesma) e o vídeo (instância de hipervisibilidade) encontram cada um, no seu respectivo parceiro, o contraponto indispensável para dar ao filme seu tom justo e seu equilíbrio.

De acordo com esta hipótese, o prólogo seria como uma advertência ao espectador. Fazendo uma incisão no corpo fílmico no lugar de um *cut*, o vídeo penetra a fenda e, como uma lente de aumento, como o *pince-nez* sobre a carne estragada de Potemkin, descobre, em *close*,⁴⁹ estas partes do corpo

fílmico que o cinema sempre quis esconder do olhar dos espectadores. Partes baixas e sujas, que a montagem se incumba de eliminar do filme, e que poderíamos chamar de “corpo vergonhoso” do cinema.⁵⁰ Wenders conta como teve a idéia de introduzir o vídeo no filme: “na sala de montagem, havia uma televisão: de um lado, a mesa de montagem; de outro, o Betamax. Vimos o filme na mesa de montagem, depois nos viramos para ver o vídeo. Era curioso, o vídeo era quase um modo de olhar atrás das imagens em 35 mm, ou seja, de olhar as condições de filmagem (as luzes, o trabalho)”⁵¹

O que o vídeo pode olhar, registrar e mostrar com insistência, como em um *close-up*, é o que há “por detrás das imagens”, o que o próprio cinema jamais pode ver, assim como nosso olho não pode ver (tomemos Wenders ao pé da letra) nosso próprio traseiro.

Oposto ao rosto, o traseiro é o corpo sujo por excelência, o órgão da defecação, da expulsão dos excrementos que o corpo deve rejeitar para não ser contaminado. O traseiro é também o corpo cego, a face ciclópica cujo olho arrancado deve ser oculto do olhar do outro. Do rosto ao traseiro, da face limpa à face suja, da face nobre à face vergonhosa, não há olhar possível.

O cinema (o filme) é como nosso corpo. Tem duas faces. Uma na frente e no alto, é o filme montado (nos dois sentidos: finalizado pela montagem, mas também elevado a um estado superior). Atrás e embaixo, é o filme decaído (o dejetivo evacuado pela montagem, mas também o filme degradado, rejeitado a um estado inferior). Entre estas duas faces, aqui também, não há olhar possível.

Eis aí o impossível do dispositivo cinematográfico em torno do qual giraram todos os filmes (alguns dos quais notáveis) que quiseram mostrar o

→ portanto, de hipervisibilidade: “conto os cílios deste sofrimento”, dizia J. Epstein a propósito do *close*. Propondo novas modalidades de corte, eclipse, *flash-back*, *close-up* e, como mostrou R. Bellour, de planos-sequências (Cf. “Les intermittences du corps”, art. cit.), a integração do vídeo no filme transforma radicalmente os dados da linguagem cinematográfica mas, paradoxalmente, a perpetua.

⁵⁰ Na perspectiva de um efeito de *close-up* do vídeo integrado ao filme, abordar o vídeo como o “corpo sujo” do cinema converge com o argumento de P. Bonitzer em seu artigo “Le gros orteil”, *Cahiers du Cinéma*, n. 232, outubro de 1971, p. 20.

⁵¹ Citado por H. Welsh, “Cinéma et vidéo dans *Nick's Movie*”, art. cit., p. 15.

⁴⁷ Cf. P. Bonitzer, “Hors-champ (un espace en défaut)”, *Cahiers du Cinéma*, ns. 234-235.

⁴⁸ Um mesmo fenômeno se produz na escala temporal. O vídeo aumenta a duração do *cut* para fazer ver a preparação dos planos precedentes e seguintes. De certa maneira, ele exerce aí uma função ao mesmo tempo de *flash-back* e de *flash-forward*.

⁴⁹ Provocando uma ruptura na continuidade fílmica, o vídeo cria um efeito de fragmentação semelhante ao do *close-up*, com o qual partilha também uma função de aproximação e, →

cinema se fazendo. Pois o impossível não é o que se vê no espelho, nem o que está por detrás dele; o impossível é a passagem contínua do que está “diante de” para o que está por detrás, passagem que o olhar (o nosso, ou o da câmera) não chega a transpor.

Não há portanto, em sentido próprio, “doença” do cinema. Simplesmente, o prólogo de *Nick's Movie* procura avisar o espectador que um “impossível” apareceu no dispositivo cinematográfico. Este “impossível” já foi encontrado, no curso de um outro encaminhamento, por Raymond Bellour, que o designou com o termo mais adequado de “infilável”.⁵²

Diante das imagens: Numéro deux

Numéro deux é um filme que funciona ao mesmo tempo na superfície e na profundidade. Seu dispositivo apresenta quase o tempo todo, na tela de cinema (“e esta tela numa parede”, diz Sandrine, em over), uma ou duas telas de televisão emolduradas por uma larga borda preta. A figura predominante da representação não é, portanto, nem um personagem nem um cenário, mas apenas uma parte de um objeto — a tela dos televisores — cuja forma original é precisamente uma superfície. Da tela do cinema às telas de televisão, a imagem filmica nunca é mais do que a “imagem de uma imagem”,⁵³ a segunda sendo sempre uma imagem eletrônica que justamente não passa de uma superfície, como já se observou.

O propósito do filme pode desconcertar à primeira vista por sua aparente superficialidade e, quase podemos dizer, sua platitude: aforismos, sentenças lidas ou enunciadas em tom pedagógico conhecido,⁵⁴ trocadilhos, trechos de textos desviados de sua função inicial... Aparentemente heteróclito, o assunto do filme pode se reduzir, como vimos, a uma série de dualidades. De fato, o

filme se constitui de fragmentos que podem parecer fúteis quando tomados isoladamente ou retirados da vasta rede de conexões de que fazem parte. Pois a verdadeira profundidade do filme é determinada não pela pertinência dos elementos visuais, sonoros, discursivos ou ficcionais que o constituem, mas pelo jogo de conexões, paralelismos e interferências⁵⁵ que Godard instaura entre cada um deles, e que o espectador é convidado a reconhecer e praticar.

Em uma das primeiras seqüências do filme, Godard informa o espectador do funcionamento de seu dispositivo. Ele está assentado em primeiro plano, na sombra, a mão acionando um videocassete. Dois monitores superpostos estão ligados. No de baixo, vemos um telejornal do 1º de maio (com discursos de dirigentes sindicais, notícias do Vietnã etc.). No de cima, é o cinema que aparece ou, mais precisamente, a sua vitrine comercial, ilustrada por diversos *trailers*: Claude Sautet, Ingmar Bergman, cinema-espetáculo americano, *kung fu*, pornô. Este segundo monitor está ligado ao videocassete que Godard aciona por intermitência, de modo arbitrário e aleatório. Agindo assim, ele segmenta os *trailers*, dos quais o espectador só percebe trechos informes e confusos, traços e restos. Ora, estes *trailers* já são fragmentos de filmes cuja fragmentação Godard, por seu gesto, redobra. Ao mesmo tempo, cada fragmento é visto e ouvido paralelamente à logorréia televisiva, o que provoca interferências, altera a recepção de cada monitor e contribui assim para o amálgama final entre ambos. Em seguida, um terceiro monitor é ligado. Nele, vemos Vanessa, filha do casal, escrever num quadro-negro; “antes de nascer, eu estava morta”. Eis o vídeo.

55 A primeira das interferências godardianas é, obviamente, o jogo de palavras, como lembra o próprio cineasta no início do filme: “Dizem que isto não é sério. No entanto, os jogos de palavras consistem em uma palavra que desliza sobre um artil, que é da linguagem, então isto desliza, indica interferências, truques. Isto nos serve para curar doenças, portanto é sério”. Ao longo desta seqüência, Godard evoca sua própria convalescença depois de um acidente de moto, acontecimento traumático que, como mais tarde a travessia do Atlântico por Wenders, poderia estar na origem da inflexão que conhece a obra de Godard a partir de *Numéro deux*. Observamos aqui o mesmo deslizamento de sentido da doença do corpo à doença do cinema, que já assinalamos e comentamos em *Nick's Movie*. Haverá um trauma original em toda tentativa de mescla dos suportes?

52 R. Bellour, “Les intermittences du corps”, art. cit.

53 S. Le Péron, “*Numéro deux: entre le zéro et l’infini*”, *Cahiers du Cinéma*, ns. 262-263, janeiro de 1976, p. 11.

54 Ver em *Cahiers du Cinéma* ns. 262-63, o notável ensaio de S. Daney, “Le thérorisé (pédagogie godardienne)”, assim como a nota que o acompanha: “le son (Elle), l’image (Lui)/la voix (Elle), l’oeil (Lui)”.

Convém evitar um equívoco: o título *Numéro deux* não significa um “segundo”, no sentido de algo que viria depois do primeiro, em segundo lugar (como um *remake*, por exemplo).⁵⁶ *Numéro deux* indica que a estrutura formal que rege o filme é a dualidade, estrutura de fato totalmente sustentada pela mescla dos suportes. O vídeo é incorporado, quase “incrustado” na superfície da tela de cinema que, por seu turno, é como que atravessada, perfurada por este corpo estranho que vem rasgá-la, quebrar sua unidade, sujar sua transparência. O efeito de irrupção do vídeo no interior do cinema não se opera, à diferença de *Nick's Movie*, por intermitência no tempo da sucessão fílmica, mas em permanência no espaço do quadro, o que desnatura a substância respectiva de cada suporte. A imagem nunca é nem integralmente fílmica nem integralmente eletrônica, mas sempre ambas ao mesmo tempo.

Em *Numéro deux*, Godard pede ao espectador para olhar duas imagens e escutar dois sons ao mesmo tempo. Isto não é novo em sua obra, mas o princípio é aqui exacerbado e aplicado da maneira mais resoluta: uma imagem para cada olho, um som para cada orelha. Assim como o dispositivo visual mostra duas imagens difundidas por dois monitores, o dispositivo sonoro distingue dois sons diferentes (*in* e *over*). Godard reinventa a seu modo a estereoscopia e a estereofonia. Ele não procura obviamente produzir o fenômeno físico da terceira dimensão, mas aplica o princípio teórico do estéreo: ele solicita do espectador que este perceba duas fontes de informação distintas e que as sintetize por si mesmo.

A voz de Sandrine avisa em *over*: “*Numéro deux* não é um filme à esquerda ou à direita, é um filme na frente e atrás”. E mais adiante: “*Numéro deux*. Em breve nesta tela. E esta tela numa parede. A seu ver, é uma parede entre o que e o quê?”. Está aí a primeira problemática do filme, anterior a todas as outras: como atravessar essa parede, essa tela, essas barreiras que separam o sexo e a política, as crianças e os pais, o homem e a mulher, a fábrica e a paisagem, o som e a imagem, o cinema e a televisão? A esta questão que o funda, o filme vai



Jean-Luc Godard, *Numéro deux*, 1975.

escalonar uma série de respostas cada vez mais precisas, parecendo seguir uma trajetória determinada, que irá, nem mais nem menos, do cinema ao vídeo.

Primeira resposta: o fragmento intitulado “o rio”. Em um único monitor, vemos Sandrine, nua, oferecendo seu traseiro ao olhar de Pierre, que lhe diz: “assim, vejo lugares de seu corpo que você jamais vê”. Reencontramos aqui, formulada literalmente, o “impossível olhar” presente no filme de Wim Wenders. Sandrine não pode ver seu próprio traseiro. Apenas um outro olho que não o seu pode vê-lo. No plano seguinte, Sandrine acaricia o sexo de Pierre, dizendo: “Você vê, Pierre, eu te olho de frente”. Entre estes dois planos, entre estes dois olhares, não há continuidade possível, além daquela concernente à sucessão fílmica.

Segunda resposta: “Igualdade”. Sandrine diz a seu filho: “você sabe o que é cagar, Nicolas? Pois eu não cago há duas semanas”. Dois monitores substituem o primeiro. A imagem de Sandrine parece “memorizada” no monitor da

⁵⁶ Ao contrário do que alguns pensaram, *Numéro deux* obviamente não é um segundo *Acosado*. Se algumas citações são de fato detectáveis, elas têm que ver, sobretudo, com a autoparódia e com o mero prazer, organizado pelo próprio Godard, de mistificar os jornalistas e de combater pela farsa o “crime da informação”.

direita, menor do que o da esquerda, em que a vemos se masturbar. “Volto a mim”, diz ela em over. “Estava fora de mim. E estava sempre carregada. Então descarrego.” Entre estas duas imagens, não há nenhuma interferência a não ser aquela sugerida pelo comentário e ilustrada pela inserção dos dois monitores no interior da tela de cinema. A associação literal, grosseira e rasa, do “diante” e do “atrás” se efetua não mais por sucessão no tempo do desfilarmático, mas por simultaneidade no espaço do quadro. Ela não se realiza por meio dos olhares de Pierre ou de Sandrine, mas apenas a partir do ponto de vista único e totalizante do espectador, intimado por Godard a descobrir entre estas duas imagens “superficiais” sua verdadeira profundidade (a sobrecarga, o sufocamento irremediável de Sandrine).

Terceira resposta: “O Chile”. Uma única tela está ligada. Embaixo do prédio, Sandrine lê em voz alta uma circular relatando os ultrajes sofridos por prisioneiros que devem ir à latrina sob o olhar humilhante de guardas *voyeurs*. Este plano não é comum. A câmera permanece imóvel, em forte *plongée*. Ela mostra primeiro a esplanada vazia, antes da chegada de Sandrine, e não segue seu movimento quando esta sai do quadro. Este ponto de vista, esta imobilidade mecânica da câmera e a anterioridade da tomada em relação à ação indicam que a câmera de Godard registra os fatos e os gestos de Sandrine assim como os guardas *voyeurs* vigiam seus prisioneiros, isto é, como uma câmera de vigilância. Quando Sandrine começa sua leitura, uma segunda tela é ligada, menor que a anterior, e mostra em *close* Sandrine chupando Pierre, diante dela. Esta segunda imagem não se perde em nenhum detalhe inútil: ela nos mostra um rosto, um sexo e nada mais. Ela se apresenta como pura exibição para o olhar e não trava com a primeira tela nenhuma relação narrativa direta. Por seus efeitos de fragmentação dos corpos, invasão do contexto e “visibilidade exacerbada” (Jean Baudrillard), ela é deliberadamente obscena. Godard associa portanto uma imagem de vigilância a uma imagem obscena, duas imagens em estreita relação com dois comportamentos (o voyeurismo e o exibicionismo) que são, ambos, uma questão de olhar.⁵⁷ O espectador torna-

se a instância suprema que detém o poder de fazer convergir as imagens e de descobrir entre elas, isto é, entre o sexo e a política, uma perspectiva comum, na qual ele próprio está totalmente enredado.

Mas esta perspectiva não é apenas traçada pelo olhar do espectador, ela também é determinada, explicitamente desta vez, pelo vídeo. De fato, Godard se refere a este sistema original e especificamente eletrônico que é a rede de vigilância. Todo o dispositivo de *Numéro deux* funciona já como uma central de controle. Mas, nesta seqüência particular, o ato de vigilância é não só designado, como também neutralizado pela presença inesperada da imagem obscena. Esta, por não se deixar apreender mas, ao contrário, por se dar à câmera, cuja presença ela desvela mais uma vez, anula em definitivo toda chance de “ver sem ser visto”, anulando assim a possibilidade mesma da vigilância. A associação das duas imagens confere ao ato obsceno — um ato “que não pode mais ser olhado”, diz Baudrillard⁵⁸ — uma verdadeira dimensão política: a única resposta possível à vigilância policial.

Quarta resposta: “montagem”, assim como outros fragmentos que possuem em comum o fato de ser tratados eletronicamente e de oferecer, portanto, imagens substancialmente novas. Estas seqüências já foram analisadas, em detalhe, por Raymond Bellour.⁵⁹ Vamos insistir, porém, no novo vínculo que a trucagem de vídeo cria entre, de um lado, o olho que vê e, de outro, o objeto do seu olhar. Há duas imagens. Em uma delas, Vanessa; na outra, Pierrot penetrando Sandrine por trás. A voz over de Pierrot nos diz que Vanessa havia observado a cena. Por uma incrustação secundada por um efeito de sobreimpressão, uma imagem “engole” a outra, fazendo escorrer as cores e esfolando os corpos até o momento em que o olho de Vanessa, que observa, de frente,

→ em vídeo, esta cena é tratada cinematograficamente, isto é, *especialmente*: a câmera está oculta na sombra do corredor e só vemos do banheiro aquela porção que a abertura da porta nos mostra. Obscuridade, tela, ponto de vista, perspectiva: estamos, de fato, no cinema.

58 “O olhar nunca é obsceno, ao contrário do que se pensa: o obsceno é aquilo que não pode mais ser olhado, nem, portanto, ser seduzido, aquilo que não pode mais ser envolvido por esta sedução mínima do olhar, aquilo que é entregue sem segredo à devoração imediata.” J. Baudrillard, “La scène et l’obscène”, *Art Press*, n. 59, maio de 1982, pp. 14-16.

59 R. Bellour, “Les intermittences du corps”, art. cit.

57 Esta associação da vigilância e da obscenidade já foi encenada por Godard em outra seqüência do filme, na qual Pierrot, parodiando Belmondo, urina na pia. Apesar de filmada →

é subitamente invadido pelo negro, ocultado ou antes cegado pela imagem mesma do que ela vê. Godard “torna visível o fato de que o olho que vê é um buraco, como o buraco do sexo e o do cu, quando ele vê o que não se pode ver e gostaríamos de saber o que se passa⁶⁰”. O olho vazado é, assim, o olho do vídeo que vigia o que não pode ser visto, o interdito, a falta perturbadora de ordem moral e social. Mas ninguém pode contemplar o interdito sem correr o risco da cegueira imediata, da mutilação e da morte. Tal é a imagem eletrônica que, aqui, dilacera sua própria substância.

Em *Nick's Movie*, o vídeo pode ser compreendido como resposta a uma impossibilidade latente do cinema de abordar um assunto forte demais. Ele vem provocar e ao mesmo tempo curar uma ferida aberta, uma dor não assumida por Wenders que, em reação, funda seu filme nesta carência, nesta insatisfação. Quatro anos antes, Godard já havia preparado o terreno, escolhendo de início integrar o vídeo ao cinema e transformando esta escolha em princípio estético. Há portanto um encaminhamento que se opera (mesmo se ele vai na contracorrente da cronologia). O que resta em Wenders uma escolha estética *a posteriori* (decidida no momento da montagem, depois da filmagem) era em Godard uma escolha estética *a priori*. Em *Nick's Movie*, o vídeo rompe a continuidade filmica que, em seguida, se reafirma normalmente. Está aí o seu efeito terrorista: ele machuca, brutaliza e violenta o corpo filmico para exibir o sistema sobre o qual repousa. Em *Numéro deux*, ao contrário, o vídeo tomou o poder. Ele é o depositário do discurso e da ficção.

Quanto ao cinema, ele já não passa de um indicador da enunciação. Uma mudança radical intervém, de um filme ao outro, nas relações entre cinema e vídeo, custando ao cinema uma operação dolorosa, não mais a ferida aberta, mas o sofrimento devido a uma perda irremediável, como um sentimento de luto. Este sofrimento, que a montagem dos suportes exprime a seu modo, provavelmente explica por que, enfrentando assuntos fortes, universais e relativamente tabus (a morte, o sexo), Wenders e Godard parecem não ter outra saída senão o face a face, o discurso direto, impudico, sem rodeios nem subterfúgios. Eles abarcam seus respectivos assuntos e os espalham, expondo-os em

toda a sua platitude sob os olhos do espectador, como se não houvesse mais subterfúgio possível nem deslocamento das questões em outro universo (de ficção, por exemplo), como se o cinema houvesse perdido todo desejo (toda esperança?) de seduzir e só pudesse dizer “isto” de forma trivial e obscena. O que há de comum a estes dois filmes (por mais diferentes que eles sejam) é o excesso: declamatórios e ostentatórios demais, eles constatam que, quando há excesso de coisas a dizer e mostrar, o cinema não é mais possível. Daí o recurso de Wenders e Godard ao vídeo, não como muleta do cinema, mas como suporte privilegiado de uma estética do desnudamento, do achatamento, da frontalidade e da ruptura.⁶¹ Ao mesmo tempo, eles temeram ir longe demais e quiseram recuar, Wenders remontando seu filme como ficção, Godard instalando seus monitores no quadro da tela, fazendo de *Numéro deux* perpetuamente a “imagem de uma imagem”. Curiosamente, este recuo equivale também a um retorno ao cinema.

O efeito cinema em vídeo

Se a televisão apoderou-se de todas as imagens, uma delas porém resiste (apesar de instalada de longa data na grade dos programas): a imagem de cinema. A televisão pode tentar domá-la, comprimi-la de modo a intercalá-la com propagandas, encaixotá-la no receptor — a imagem de cinema, o filme, guarda porém seu estatuto. Embora perca ali parte de seu charme e de seus poderes, conserva a sua potência imaginária, seus mitos e suas mitologias. O vídeo então se volta para o cinema, tocando-o, provocando-o, citando seus códigos, suas imagens, seus sons, fazendo-se ficção, transformando-o em um objeto incontornável. Não querendo e não podendo se tornar cineclasta, o vídeo (que já fora teleclasta) torna-se cinefágico.

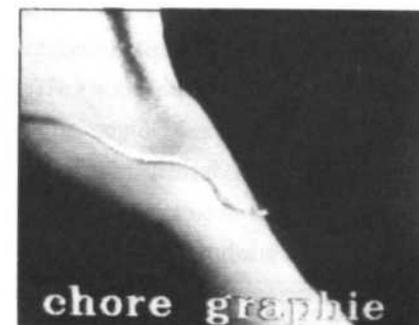
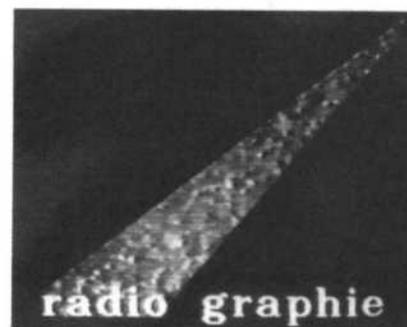
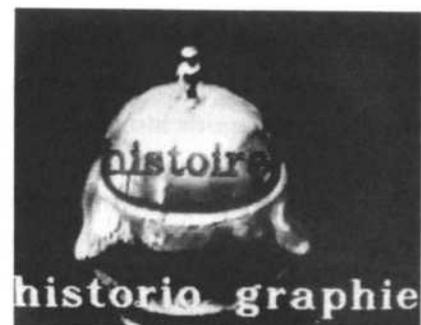
A bem da verdade, o vídeo sempre se prestou a enxertos diversos: foto, música, pintura, escultura, espetáculo... A questão é saber se para ele o cinema

61 Sobre o recurso de certos cineastas (Godard principalmente) ao vídeo como resposta à sua insatisfação, ver o capítulo “A paixão, a dor e a graça: notas sobre o cinema e o vídeo doa anos 1977-1987”, deste livro.

não passa de um alimento entre outros, ou se ele dá lugar a outra coisa. Nutrir-se do cinema pode ser uma questão de sobrevivência, de gastronomia ou de bulimia. Questão de canibalismo também: “Um dia os irmãos [...] se reuniram, mataram e comeram o pai, pondo fim à existência da horda paterna [...]. Ora, por ato de absorção, eles se identificaram a ele, cada um se apropriando de uma parte da sua força”.⁶² Quando o vídeo se torna cinefágico, ele quer consumir o assassinato do pai e dotar-se dos poderes do cinema — os do mistério da sala escura, da tela grande, dos mitos que o cinema veicula e que lhe permitem resistir no interior mesmo da televisão? Ou ele procura, através do cinema, remontar o fio da imagem, até o cinema das origens (para buscar nele uma força que o cinema parece perder) ou até um momento ainda anterior? Cabe também perguntar qual é o cinema que o vídeo convoca e qual papel ele desempenha na trama: quem, cinema ou vídeo, impõe seu jogo ao outro. As relações que o vídeo trava com o cinema aparecem de três maneiras distintas. Em um primeiro grupo de vídeos, o cinema figura as origens: a infância (cinema da infância ou infância do cinema), um elemento-chave do auto-retrato, uma matéria para redescobrir o tempo e efetuar o trabalho da memória. Um segundo grupo de vídeos trata de decupar e dominar o filme para utilizá-lo como elemento plástico. E um terceiro recicla o cinema em uma paródia dos códigos, em um desvio da matéria fílmica que submete a imagem cinematográfica a todas as manipulações de um vídeo verdadeiramente cinefágico.

Infância e memória: o cinema junto às origens

A presença do cinema é freqüente nos vídeos de Danièle e Jacques-Louis Nyst. Em *L'image* (1987), os dois personagens fetiche, Thérésa e Codca, partem em busca de imagens no deserto chamado de “Nomala” (de “no man’s land”). Em meio ao deserto, imagens incrustadas passam entre as estrelas. Reconhecemos nelas Orson Welles em *O terceiro homem* (1949) e o contrabandista de *Moonfleet*. No início de *Hyaloïde* (1986), Thérésa e Codca assistem em vídeo



62 S. Freud, *Totem et tabou*, Paris: 1985, p. 163. (Edição brasileira: *Totem e tabu*. In *Freud*. Vol XIII. Rio de Janeiro: Imago, 1996.)

ao *Dracula* (1958), de Terence Fisher. Codca se interroga sobre o olhar de Van Helsing: “o olhar pensativo do professor dá a sensação de que seu espírito estava em outro lugar, como se ele tivesse saído para longe da história”.⁶³ Essa constatação vai levá-los a brincar com as palavras e com as imagens, vai conduzir o relato *deles*: evocação de lembranças, objetos, canções, brinquedos; jogos entre o discurso e a imagem, a imagem e o texto, o texto e o discurso. Até que emerja a lembrança de um momento da infância — o primeiro “eu te amo” — e até que eles reencontrem uma foto do passado — uma foto de Thérésa (Danièle Nyst) criança. Thérésa e Codca podem então voltar ao *Dracula*. Eles sabem agora para onde o olhar de Van Helsing os levou. E o vídeo termina em um convite a outra viagem na memória: “era uma vez... E se fosse ainda a primeira vez? De que lado estaríamos da parede?”⁶⁴ Assim, em *Hyaloïde*, a infância desliza de uma imagem de cinema que abre o caminho a outros deslizamentos, outras associações ou outros deslocamentos como no trabalho do sonho. Este retorno às origens se fecha como tinha começado, como no cinema, como nos livros de imagens: “Era uma vez...”

Para Nyst, o cinema é a infância. As imagens de cinema em seus vídeos vêm de um cinema de bairro, o *Écran du Nord*, em que ele “pela primeira vez encontrou Superman e Tarzan, os extraterrestres e todos os filmes em que Errol Flynn tinha um porte muito bonito”.⁶⁵ Imagens que continuaram a habitar o videasta mesmo tendo desaparecido das salas; “em vídeo ou não, as imagens de cinema estão lá. O êxodo maciço das imagens em celulóide 24 x 36 mm começou desde a transformação dos cinemas de bairro em supermercados”.⁶⁶ Se há nostalgia na relação que Nyst mantém com o cinema, é menos uma nostalgia da magia da sala escura e da tela grande que uma nostalgia da infância e do imaginário infantil. Um imaginário que se nutria de cada objeto cotidiano, de cada figurinha, de cada sessão de cinema. E os filmes então não passam de um meio de retornar às origens. O cinema convocado pode

assim ser o de hoje, como a curta seqüência de *Poltergeist* “citada” em *Thérésa plane* (1983) que, associada à história de um momento “anterior à era dos batráquios”,⁶⁷ remete a um momento vago, opaco, que passa pelo som (“mas o que se passa?”, repete uma voz de criança) bem mais do que pela imagem; um momento do qual, se nos resta uma lembrança, é a de um mistério. Para Nyst, partir em busca de si mesmo é retornar à origem da imagem, e isto também passa pelo cinema.

Em *Les nouveaux mystères de New York* (1977), a câmera de vídeo-*paluche* de Jean-André Fieschi⁶⁸ escreve algo que se assemelha ao diário íntimo; e se esta escrita nutre-se do cinema (a imagem de Nosferatu reenquadrada, as fotos de fotogramas, as músicas e as vozes, o estatuto indecível de certas imagens que nos parecem já vistas no cinema), nem por isto ela se torna colagem ou ostentação cultural. O cinema é um objeto que adere à pele de Fieschi, que o habita e o mobiliza por dentro. Para ele, “o salto no cinema foi uma pesquisa das imagens anteriores”, que precederam seu encontro com a sétima arte. E se *Vampyr* (1932) e *Nosferatu* (1922) são particularmente presentes nos *Nouveaux mystères de New York*, é porque deles emana o mesmo terror mesclado com alegria que invadia o garoto Fieschi quando as mulheres da Córsega lhe contavam estranhas histórias de bruxas. Autobiografia ou, melhor, auto-retrato (à la Montaigne ou Leiris) e cinema parecem os dois pontos de ancoragem deste vídeo. Na verdade, eles se confundem. O cinema faz parte de Fieschi, de seu (auto) retrato. Assim como, regulando a câmera diante da sua janela, a casa da frente se transforma na de Nosferatu, a ponte de sua infância se transforma também na do vampiro. A realidade se mistura de tal modo ao cinema que ambos se fundem em um sonho só.

Se no vídeo *Nostos I* (1979), de Thierry Kuntzel,⁶⁹ a referência ao filme *Letter from an Unknown Woman* (1948), de Max Ophuls, provinha da imagem

63 J.-L. Nyst, *Hyaloïde*, Liège: Yellow Now, 1986.

64 Ibid.

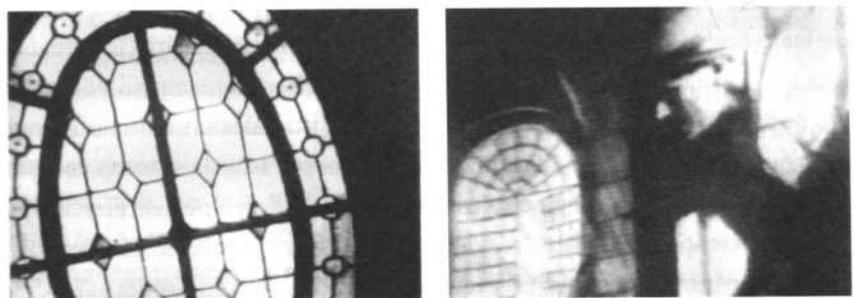
65 J.-L. Nyst, “De l'écran du Nord aux K7 du corridor”, *Revue Belge du Cinéma*, número especial *Cinéma et vidéo*.

66 Ibid.

67 Filme de J.-L. Nyst, *Thérésa plane*, 1983, faz parte de uma trilogia em que os dois personagens são representados por Danièle Nyst e J.-L. Nyst.

68 Ver J.-A. Fieschi, “Les nouveaux mystères de New York”, *Art Présent*, ns. 6/7, 1978; “Rencontre avec un corse dans les Carpates. Entretien avec J.-P. Fargier”, *Cahiers du Cinéma*, n. 310, 1980; A.-M. Duguet, *Vidéo: La mémoire au poing*, op. cit., pp. 170-74.

69 Cf. R. Bellour, “Thierry Kuntzel et le retour de l'écriture”, art. cit.

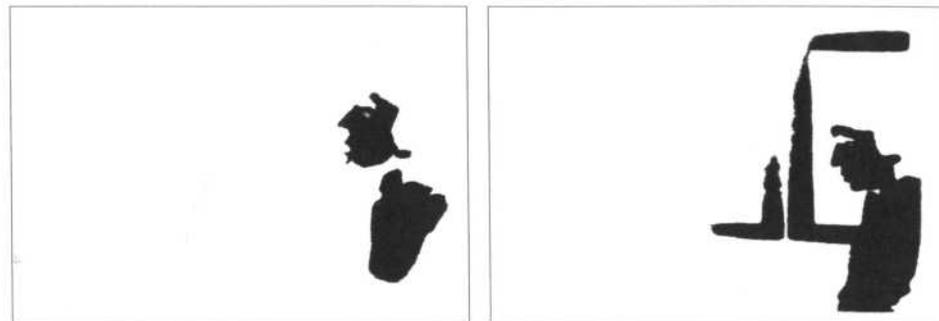


Jean-André Fieschi, *Les nouveaux mystères de New York*, 1977.

(trabalhada e tornada irreconhecível), o notável em *Nostos II* (1984) é que o cinema é levado não pela (ou na) imagem, mas pelo dispositivo de visão⁷⁰ e pelo som. É a música e sobretudo a voz que levam à lembrança, ao desejo de memória; são elas que permitem o jorrar do preto e do branco; mas é o silêncio que engendra a imagem-memória. Obscuridade: fala-se; silêncio: mostra-se. E quando *Nostos II* convoca as imagens, estas são anteriores ao cinema: um livro folheado de tela em tela (quase infinitamente), fotografias manipuladas, empilhadas e depois queimadas, caracteres de escrita traçados sobre as folhas das cartas relidas.⁷¹ São imagens de quem olha para trás, para o passado e as origens. E em cada uma das telas os movimentos impressos nas imagens (frequentemente lentos, às vezes muito vivos) são sempre compulsivos como um balanço de berço ou uma sucção. Movimentos que remetem à primeira infância.

70 *Nostos II* é uma videoinstalação composta de nove telas que reconstituem uma tela de cinema para ser vista no escuro.

71 E cujo ato mesmo de traçar remete ao movimento que governa a aparição-desaparição nas nove telas, o traçado luminoso entre os fragmentos (de memória).



Thierry Kuntzel, *Nostos I*, 1979.

É bem a memória daqueles momentos que se buscam nos jogos entre as telas, no rastro luminoso; trata-se de reencontrar os primeiros instantes, o primeiro contato com a luz. Uma luz diferente daquela projetada, que tende a devolver o visível (a do cinema); uma luz outra, que vem de dentro e vai para fora (como a da tela de vídeo). Quando a luz do interior do ser encontra a da tela, o vídeo pode então se tornar escritura — do cinema,⁷² das origens do homem ou de um tempo ainda mais remoto (origem do ser).

Nos vídeos de Nyst, Fieschi e Kuntzel, há um desejo forte de recuar no tempo até a origem do cinema, das imagens e da vida. É quase como querer recuar ainda mais longe, na direção do limbo, em busca do momento brumoso e misterioso da criação. Para estes autores, convocar o cinema é convocar as lembranças da tela, projetá-las em seus vídeos como na tela do sonho, símbolo do seio materno alucinado no sonho do bebê saciado. Aqui, o cinema tem o gosto dos primeiros alimentos, ele ajuda a reencontrar os sabores deliciosos e amargos da infância, o momento do encontro com as primeiras imagens, com a imagem primeira: “reencontrar a origem na infância é reencontrar este momento indecível em que não estamos nem de um lado nem do outro, e não o sabemos. Eis porque estamos sempre voltando a ele, mesmo sabendo que nunca o alcançaremos”.⁷³ E se o cinema e a foto (presente em cada um dos

72 Os rastros do cinema, seus fragmentos, seus estratos, aquilo que no filme está sempre por detrás da ficção, o “outro filme”, como dizia Kuntzel. Cf. “Le défilement”, art. cit., pp. 97-110.

73 P. Dubois, “La boîte magique”, op. cit.

vídeos) ocupam um lugar importante nessa busca, é porque eles coincidem com as primeiras lembranças de imagens.

Aqui, não é o vídeo que é cinefático, mas seus autores, e sua cinefagia é nostálgica. No cinema que eles inscrevem em seus vídeos, eles reencontram uma força inventiva, um poder de resistência, uma inocência que lhes franqueiam todos os possíveis dos quais eles gostariam de se apropriar. Todos estes vídeos são auto-retratos. Neles, o cinema funciona como espelho. Espelho das origens, infância luminosa.

Decupagens e colagens: o cinema como elemento plástico

Há outras maneiras de desencadear o efeito-cinema em vídeo. Se os modos de referência restam os mesmos (citação da imagem ou dos códigos), o tratamento imposto ao objeto-filme é completamente diferente: trata-se de submetê-lo à trama e transformá-lo numa “matéria-prima” propícia a diversas manipulações. O mais das vezes, é também de um outro cinema que se trata aqui: um cinema ancorado na época do sonoro, clássico ou hollywoodiano, ou então um cinema anônimo (aquele que se define por uma etiqueta de “gênero”: filme histórico italiano, pornô, filme-catástrofe ou então filme de arquivos).

O de Marcel Odenbach é um trabalho muito preciso, construído quase friamente, mas sempre de uma extrema intensidade. Ele emprega figuras do radicalismo que reinava tanto nas artes plásticas (Odenbach é, aliás, artista plástico) quanto no cinema ao longo dos anos 60-70. Choque das imagens e das músicas, que cria sentido; domínio e cálculo do ritmo do vídeo; intenção formal elaborada a partir de elementos aparentemente heteróclitos: há algo de dialético nos vídeos de Odenbach.

Eles se caracterizam, o mais das vezes, pela utilização por Odenbach da janela que, em *Als könnte es auch mir an den Kragen gehen (1000 Mörder)* (1983), se transforma em *bandeau* (tapa-olho). Esta janela-*bandeau* cria espaços off na imagem mesma,⁷⁴ e inscreve na imagem a fenda, o buraco da fechadura



Marcel Odenbach, *Als könnte es auch mir an den Kragen gehen (1000 Mörder)*, 1983.

— ponto de partida clássico da ficção cinematográfica; ele joga portanto com o olhar, o olho do *voyeur* e o do espectador.⁷⁵ Mas trata-se também — e em primeiro lugar — do olho do próprio Odenbach. Um olhar cortante, que fatia as imagens para delas reter apenas uma parte, para submetê-las a seu projeto e a seu desejo. Um olhar cortante que opera em cada um dos seus vídeos, arriscando-se a conhecer o mesmo destino ao qual é submetida a imagem: despedaçar-se, dilacerar-se.⁷⁶

Se a janela-*bandeau* trabalha também com imagens filmadas por Odenbach, fotos e desenhos, a maioria de suas imagens vem em todo caso de filmes (sobretudo de Hitchcock), do cinema pornô e de documentos de arquivos (freqüentemente ligados à ascensão do nazismo e à guerra).

→ seu tamanho e seu aprisionamento no televisor não lhe permitem o jogo ternamente perverso do cinema com as margens do quadro.

75 Ver a este respeito o artigo de R. Bellour no catálogo *Marcel Odenbach*, publicado pelo Centre Georges Pompidou, 1987.

76 Em uma seqüência de *1000 Mörder*, um olhar feminino colorido em vermelho é incansavelmente decupado a grandes golpes de punhal, enquanto na parte inferior da imagem, sob os olhos desta mulher, os mil assassinatos prosseguem.

nam de uma relação passional, as citações de Hitchcock, como as de Francisco Goya ou de música étnica, funcionam também como citações culturais, elementos chave da dialética do conjunto: são elas que se entrecrocaram com as citações triviais (o pornô, a música de salão, os clichês culturais e sociais da Alemanha) e com as imagens de arquivo. Elas constituem um elemento cultural imediatamente identificável. A dialética de Odenbach é também o choque e a oposição entre o indivíduo (o próprio artista) e a sociedade em que ele vive.

Mesmo que goste de Hitchcock, Odenbach não poupa seus filmes da agressão do olhar, dos golpes de machado e de tesoura das janelas-*bandeaux* às quais o videasta submete cada imagem antes de anexá-la. Ele extrai a imagem do filme a que ela pertencia, e extrai uma parte desta imagem escolhida para colá-la em outro fragmento (mesmo que seja um fragmento de superfície unida e opaca). Nem o próprio corpo de Odenbach, muito presente em seus vídeos, escapa à decupagem. Ele se torna um fragmento: mão, olho, pé, silhueta de costas em contra-luz. Tudo isto evoca a colagem: decupar, associar, afirmar a associação fixando-a, servir-se de todas as imagens.

Colagem também em Klaus von Bruch, outro videasta alemão egresso das artes plásticas. O vídeo que realizou, em parte com Ulriche Rosenbach, *1000 Küsse* (Mil beijos, 1974), responde ao *1000 Mörder* de Odenbach (ambos resultaram, aliás, de encomendas publicitárias de uma mesma empresa), e justapõe mil beijos de cinema, a maioria hollywoodianos, alternados com planos de voyeurismo dos dois autores. Em *Das Alliertenband* (1982), Von Bruch alterna imagens de arquivos de guerra e de seu rosto de frente para a câmera. Ele levanta, fixa ou baixa seu olhar, como se pilotasse um dos aviões militares presentes nos planos de guerra, como se tocasse a guerra com o olho. A este "tocar com o olho" corresponde um tocar do seu próprio corpo: ele passa a mão nos cabelos, acaricia seu ombro, enfia um pulôver; a luz vem banhar seu rosto; às vezes seu olhar parece capturado por um espelho que estaria um pouco abaixo da câmera. Aqui, Von Bruch pode dizer, com Nam June Paik, que "o vídeo é eu vô", e é eu vô em meio às imagens. Mas neste mundo em que tudo é imagem, o corpo está sozinho, condenado ao narcisismo e ao onanismo. O voyeur Von Bruch não olha mais nada. Para ele, aliás, a imagem de filme já



Klaus von Bruch, *Das Alliertenband*, 1982.

entrou completamente no televisor, e o televisor se tornou o mundo, "uma espécie de nova religião [...]. Utilizando as imagens um pouco como fetiche, ainda e sempre, uma mensagem poderia acabar emergindo".⁷⁷ A imagem é frequentemente repetitiva, quase sempre tomada de empréstimo ao filme. Também repetitivo, o som vem de uma trituração de bandas sonoras de cinema: repetição em cadeia (em *1000 Küsse*, um "kiss" dito por Marlene Dietrich), remontagem ao contrário (em *Der Western Lebt*, o sapateado de Fred Astaire se transforma no ruído de uma máquina de guerra). Para Von Bruch, as imagens (da TV) e, entre elas, a imagem do cinema, devem se deixar modelar e triturar para voar. Deste processo, ele é o observador, o navegador e o piloto.

Paródia e reciclagem: o cinema como reservatório de imagens

Estas imagens de cinema transformadas em imagens de televisão, o *zappeur* de *Dutch Moves* (de Dalibor Martinis) pode convocá-las apertando-se um simples botão no controle remoto do seu televisor. De um canal a outro, de um filme a um seriado, ele constrói sua própria ficção. As imagens se mesclam umas às outras até que os homens de impermeável e chapéu assassinem o jovem casal, até que o filme de espionagem se mescle ao seriado sentimental por um simples toque no controle remoto.⁷⁸ Em *Der Unbesiegbare* (O invencível, de Gustav Hamos), o dedo do *zappeur* é Harry Cane, o invencível em pessoa. É ele que nos leva da ficção científica ao filme *noir*, passando pelo *spot*

77 K. v. Bruch, "Entretien avec B. Degroote", *Vidéodoc*, n. 69, 1984.

78 Cf. J.-P. Fargier, "Le zappeur Camembert", *Cahiers du Cinéma*, n. 393, 1987.



Gustav Hamos, *Der Unbesiegbare*, 1983.

publicitário, pelo pornô, pelo filme-catástrofe, pelo péplum (épico italiano) e o telejornal. Mais do que levar a eles, Cane lhes traz ao seu olhar (e ao nosso). Ele é o *zappeur* que carrega os códigos de todos os gêneros populares cinematográficos e televisivos, ele é o dedo que conduz de um ao outro.

Uma abertura clássica de filme de ficção científica⁷⁹ que não engana. Desde os primeiros planos, o choque provocado pela irradiação de Marte faz vibrar diferentemente fundo e personagens — a incrustação se desvela; alguns segundos mais tarde, quando ocorre o acidente da nave, a imagem se perturba como a de um televisor em pane, e um vermelho gerado em uma mesa de efeitos vem substituí-la. Estamos claramente em presença de um vídeo; as truagens não só são identificáveis como também se exibem. Elas vêm em primeiro plano, e funcionam tanto como cenário quanto como personagens da ficção, aliados do invencível: embora nos leve de um código a outro, Harry Kane permanece imune às tribulações da imagem. No final do vídeo, quando ele recebe uma flechada em pleno coração, esta fica plantada na imagem — lá onde ele estava — depois que o corpo do herói inacessível aos golpes sai do quadro. Ele é, com os efeitos eletrônicos, o guia da imagem, o motor da ficção, a metáfora do processo de criação: ele atrai para si códigos e personagens. Quando ele se ausenta da imagem, ela abandona os cenários feéricos da ficção científica, do filme épico italiano ou do conto de fadas, e se reencontra no cotidiano, no

79 Créditos iniciais que explodem em um céu estrelado, encontro dos personagens clássicos (o herói Harry Kane, o professor Popov e a charmosa idiota Daisy) em uma nave espacial recoberta por quadrantes diversos.

cenário pequeno-burguês ou no cenário cinzento das grandes metrópoles alemãs. Em *Der Unbesiegbare*, Harry Kane toma o lugar do diretor.

Gustav Hamos pertence à chamada “escola de Berlim”, que reúne videastas como Ed Cantu, Pazmandy, Wolkenstein, Funke Stern e outros. Eles apresentam em comum o jogo com os códigos cinematográficos e televisivos, maneira de levar ao extremo a estética do clipe: reduzir a ação a seus momentos “fortes”, multiplicar os personagens parasitas, explorar a heterogeneidade dos cenários (tentação ainda maior pelo fato de o cenário ser de trama e o ator, o herói, ser um homem incrustado), mesclar os diferentes níveis de representação, trabalhar com planos muito curtos e saturados, tudo isto a serviço de uma intriga paródica, vazia e mecânica. Mais talvez que os códigos cinematográficos, o clipe é o objeto principal da sua paródia — paródia de paródia. Para os videastas da escola de Berlim, as imagens de cinema já estão completamente englobadas pela televisão. Assim como Von Bruch e Odenbach talhavam a imagem para construir suas colagens, os berlinenses talham os códigos da telinha para chegarem a “quase-telefilmes”. Em suas ficções-narrações, eles introduzem maciçamente o corpo do ator na trama (até então, o vídeo se contentava com o corpo do autor), um ator que reencontra ali uma espécie de cena de teatro: o espaço fechado do televisor. O ator atua em relação ao cenário, mas ele próprio se torna também o jogo de truagens.

Paródias, remakes, repetições, “a percepção da realidade é de todo modo falseada, toda forma de originalidade é inútil, aos artistas a via que resta é a de se tornarem eficazes arranjadores, realizadores de bricolagens e de pastiches”.⁸⁰ A paródia vira derrisão, a cinefagia traz em si todos os aspectos do ato de incorporação: prazer, apropriação do poder do cinema, tentativa de destruí-lo pelo desnudamento do seu funcionamento e pelo humor paródico. Trata-se de vampirizar o cinema, assumir seus mitos e suas mitologias, impor-lhe um estatuto de imagem entre imagens, imagem televisiva. Questão (triste) de reciclagem. O filme pode então se tornar literalmente material, matéria-prima sempre disponível (nos diferentes canais de televisão ou nas videotecas) que

80 C. Dercon, citado por E. de Moffarts, “Le Colloque de Montbéliard: nouvelles actions et anciennes fictions”, *Vidéodoc*, n. 69, 1984.



Anne-Françoise Perin, *Trames du rêve*, 1984.

Jean-Luc Godard

Jean-Luc Godard: cinema e pintura, ida e volta

Na obra de Godard, cinema e pintura travam uma relação de mão dupla, que se desenha com relativa clareza no percurso de seus filmes. Podemos dizer que, nos filmes dos anos 60, é a pintura que se mostra no cinema, ao passo que, nos dos anos 80, é o cinema que brinca de pintura. Entre os dois, no período “político” e no período “vídeo”, um duplo movimento de passagem de imagens estabelece a articulação: de um lado, a pintura rumo à colagem; de outro, o vídeo rumo ao cinema. Colagem e vídeo são assim os instrumentos da inflexão da relação entre cinema e pintura.

Como se sabe, Godard não cessou, ao longo dos seus anos de Nouvelle Vague, de dispersar em seus filmes inúmeras referências pictóricas explícitas. Entre muitas, lembremos algumas: em *Acossado*, Patricia (Jean Seberg) tem coladas na parede as reproduções que ama ou às quais se compara (Picasso, Renoir, Klee...); em *Le petit soldat* (1960), o primeiro encontro “fotogênico” com Véronica Dreyer (Anna Karina) evoca Paul Klee por meio de uma ilustração em um livro; em *Tempo de guerra*, em que reina o cartão-postal, o soldado desrespeitoso (chamado Michelangelo!) saúda respeitosamente um quadro de Rembrandt; em *O desprezo* (1963), evocada a *Odisséia* e o classicismo mediterrâneo, a pintura acaba “delegando” sua função à estatuária da antiguidade (os deuses); em *Bande à part* (1964), o trio Franz, Arthur e Odile batem o recorde



Jean-Luc Godard,
Acossado, 1960,
e, abaixo, *O demônio
das onze horas*, 1965.



de velocidade de visita ao Louvre; em *Viver a vida* (1962), a remissão de uma das seqüências do filme ao célebre *The Oval Portrait* (Retrato Oval) de Edgar Allan Poe; em *O demônio das onze horas* (*Pierrot le fou*, 1965), a passagem contínua de Velásquez a Nicolas de Staël, do *Pierrot (le fou)* de Picasso a *La jeune fille* (Marianne) de Renoir, de Matisse a Braque, do Cubismo ao Fauvismo, do Impressionismo à arte pop, de Élie Faure a Louis Aragon etc.

Em suma, nessa prática da citação e da ex-citação generalizada, a pintura é para o Godard de então uma maneira de inscrever na ficção um efeito ao mesmo tempo de assinatura e de metalinguagem, espécie de comentário oblíquo sobre um elemento do relato. Esse comentário toma uma imagem da pintura (instituída, reconhecida, assinada) para transformá-la em lugar de encontro ou de confrontação, de relativo curto-circuito, de interação implícita ou explícita com o que o cineasta põe em cena diretamente na sua diegese — um personagem, um rosto, uma situação, uma relação. Este jogo de desacordo designativo se faz com o máximo de facilidade, de ligeireza, de franqueza cenográfica (estamos em pleno cinema “moderno”). A pintura (ex)citada o é sempre frontalmente, na evidência imediata de uma presença visual ostensiva (duplicada amiúde pelo diálogo) e, ao mesmo tempo, secundariamente, pelo viés da reprodução técnica (cartão-postal, pôster, reprodução em livro etc.). Como se a perda da aura aparente (o valor de exposição da pintura) se tornasse ela mesma objeto de culto, de reinvestimento simbólico de segundo grau. No cinema dos anos 60, onde tudo era possível, é bem a pintura que faz seu (número de) cinema.

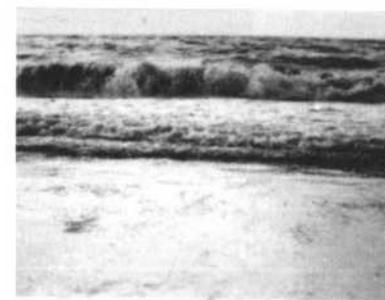
No outro extremo — no cinema “maneirista” dos anos 80, onde tudo parece impossível, ou pelo menos difícil a ponto de exigir infinitas posturas de sofrimento para arrancar momentos de verdade das imagens vaidosas — a questão da pintura funciona de modo completamente diverso. De *Salve-se quem puder (a vida)* a *Nouvelle Vague* (1990), já não se trata tanto de uma questão de citação e de referências, de assinatura e comentário,¹ quanto de

1 Embora essa questão evidentemente ainda exista, mais ligada agora à grande pintura que tematiza a história (Rembrandt, Goya, Ticiano, El Greco, Tintoretto, Delacroix, Ingres...) que à pintura de pinceladas e de cores dos séculos XIX e XX (Renoir, Matisse, Braque, Picasso, De Staël...) evocada ao longo dos anos 60.

uma questão invertida, posta do (e ao) interior do próprio cinema. Ela já não concerne tanto a “o que há de cinematográfico na pintura”, mas antes a “o que há de pictórico no cinema”. A pintura nesses filmes deixou de ser uma imagem, uma reprodução-citação exibida na diegese, um objeto manipulado pelos personagens, para se tornar um efeito de filme, um caso (de figura) orgânico, o resultado de um tratamento visual do dispositivo cinematográfico. Não é mais a pintura ex-citada mas a pintura sus-citada, evocada por baixo e de dentro. Uma ilustração interessante deste deslocamento fundamental é fornecida desde *Salve-se quem puder (a vida)* pelos numerosos momentos de câmera lenta/decomposição (18 ao todo, espalhados por todo o filme), que dão corpo a uma investigação sobre a pictorialidade da imagem cinematográfica, para além de toda funcionalidade narrativa dramatizante.

Este efeito-pintura do cinema não cessou de se desdobrar em todos os níveis nos filmes posteriores de Godard, e singularmente na sua “trilogia do sublime”: *Passion*, filme obviamente incontornável quanto a esta questão, em que todos os aspectos da relação entre cinema e pintura são acionados no trabalho sobre os *tableaux vivants*; *Carmen* (1983), no qual a metáfora modulada da música e do mar, e a retomada das cenas a partir dos movimentos musicais,² estão aí literalmente para figurar a pintura; *Je vous salue Marie*, em que se enfrenta miticamente a questão da Criação e, assim, a da representação do irrepresentável (o efeito-pintura se coloca aí no próprio projeto: como filmar o incrível — a Virgem grávida —, filmando-a como uma flor, uma paisagem, um céu ou um astro). Assim, a questão do pictórico neste cinema poético e metafísico (“cósmico”, como já se disse) do Godard dos anos 80 passa não tanto pela citação referencial, mas pela colocação em perspectiva e pela interrogação do cinema como pintura (e de modo mais amplo, como arte, criação, música, literatura...). Agora, portanto, é o cinema que se pensa e se afirma como “pintura”.

Como se passou da postura dos anos 60 às dos anos 80? Como o trajeto de Godard pode dar conta de tal movimento, de tal inversão de perspectiva?



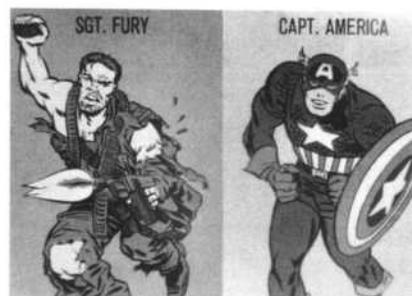
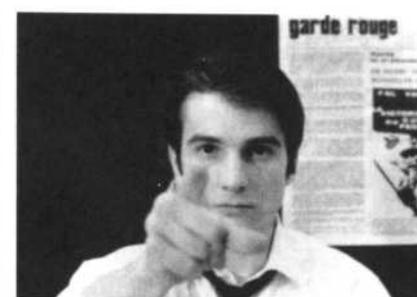
No alto, da esquerda para a direita: primeira imagem, Jean-Luc Godard, *Passion*, 1982; nas quatro imagens seguintes, *Carmen*, 1983; e, nas três finais, *Je vous salue Marie*, 1985.

2 A idéia do assalto ao banco (tratado como coreografia: corpo e grafia) se origina, no filme, de um movimento dos quartetos de cordas de Ludwig van Beethoven.

Creio que a guinada pode ser observada a partir de dois operadores intermediários que estabeleceram a articulação nos seus filmes dos anos 70 (ou mais precisamente, do fim dos anos 60 e do início dos anos 70): a prática da colagem nos filmes “políticos” e a passagem pelo vídeo nos anos seguintes.

É com *A chinesa* (1967) e sua imagética de arte pop e história em quadrinhos, e depois com *Le gai savoir* (1968) e suas fotos desviadas e contralegendadas (“Hegel-é-o-primeiro-pensador-que-sustentou-o-tapa-como-argumento-filosófico-irrefutável”) que a prática da colagem como processo de análise, de decomposição e de recomposição torna-se maciça e sistemática. Ela conduzirá ao trabalho de decomposição-recomposição eletrônica pelas trucagens de vídeo nos filmes-ensaio que são *Ici et ailleurs* (Golda Meir, Moshe Dayan, Adolf Hitler, Henry Kissinger, imagens pornô e grafites eletrônicos em uma grande mixagem de imagens), *Numéro deux* (as telas de vídeo na imagem do filme, o trabalho das janelas e das incrustações, como a do rosto da pequena Vanessa que se incrusta na imagem do estupro-sodomia de seus pais) e *Comment ça va* (as sobreimpressões prolongadas das duas fotos, a da Revolução dos Cravos, em Portugal, e a da revolta operária em uma fábrica francesa no início dos anos 70). O mesmo trabalho utilizando apenas o vídeo (*Six fois deux, France/tour/détour*, os “vídeo-roteiros”) permitirá o desenvolvimento progressivo de muitas outras figuras de escrita (as sobreimpressões, a câmera lenta, a música na imagem etc.) experimentadas em laboratório (o vídeo é o ensaio) e, em seguida, aplicadas, tais e quais ou mais freqüentemente por deslocamento, nos filmes dos anos 80.

O vídeo terá sido, assim, em Godard, o principal instrumento de passagem de imagens: não tanto uma seqüência de obras em si quanto um meio de refletir sobre as imagens, conectando “em direto” o olhar e o pensamento. É nesse sentido que podemos considerar a passagem-vídeo como o instrumento pelo qual a pintura passou do estatuto de imagem-objeto ao de estado-imagem no cinema de Godard dos últimos dez anos. E, neste caso, não é mais a pintura como categoria específica que importa, mas uma espécie de estado generalizado de imagens, que é tão cinematográfico quanto pictórico, tão fotográfico quanto videográfico, e mesmo tão musical quanto literário. O ciclo recente *História(s) do cinema* é a encarnação mais exemplar deste estado generalizado



No alto, da esquerda para a direita: três primeiras imagens, Jean-Luc Godard, *A chinesa*, 1967; nas duas seguintes, *Ici et ailleurs*, 1974; e, nas três finais, *História(s) do cinema*, 1989-1998.

de imagens, levado aqui ao extremo da densidade, no qual Godard mergulha totalmente, corpo e alma, muito além de todas as distinções menores entre cinema, pintura, fotografia, vídeo, música ou literatura.

Jean-Luc Godard e a parte maldita da escrita

Considero-me um ensaísta. E faço ensaios em forma de romances,
ou romances em forma de ensaios: simplesmente,
em vez de escrevê-los, eu os filmo.
Se o cinema desaparecesse, eu me resignaria e passaria à televisão.
E se a televisão desaparecesse, eu voltaria ao papel e ao lápis.
Para mim, a continuidade é muito ampla entre
todas as maneiras de se exprimir. Tudo forma um bloco.

JEAN-LUC GODARD¹

Todos já disseram e repetiram:² se há um cineasta, ao longo de toda a sua atividade, em que a escrita — em todos os seus estados — está orgânica e sistematicamente presente na (e em torno da) imagem, ele é Jean-Luc Godard. Cineasta que praticou inicialmente a crítica de filmes escrevendo seus textos como se já fizesse cinema, antes de passar a fazer filmes — como se fosse

1 *Cahiers du Cinéma*, n. 138, dezembro de 1962, especial *Nouvelle Vague*. Republicado em *J.L. Godard par J.L. Godard*, Paris: Cahiers du Cinéma, 1985, p. 215.

2 Entre outros, C. Desbarats, "L'Ennemi Royal", *L'effet Godard*, Toulouse: Milan, 1989, pp. 62-85; M. C. Ropars-Wuilleumier, "L'instance graphique dans l'écriture du film *A bout de souffle* ou l'alphabet erratique", *Littérature*, n. 46, maio de 1982, pp. 59-81; R. Lefevre, "Les mots, les images et les lettres", *Jean-Luc Godard*, Paris: Edilig, 1983, pp. 100-12; A. de Baecque, "Le don du livre", *Cahiers du Cinéma* n. especial *Godard, 30 ans depuis*, novembro de 1990, pp. 64-66.

um escritor. Cineasta que não cessou de proclamar que o escrito é seu “inimigo real”, que é preciso “ver e não ler”, que “a escrita é a Lei” e, portanto, “a morte” (por oposição à imagem, que seria “o desejo” ou “a vida”), mas que, ao mesmo tempo, fez da citação textual e do empréstimo literário a fonte principal, quando não exclusiva, das vozes de seus filmes. Cineasta célebre por sua recusa do roteiro escrito, elaborado, fixado, que costuma reduzir a algumas linhas ou páginas (entremeadas de imagens), quando não as substitui pura e simplesmente por ensaios em vídeo — o que não o impede de escrever ele mesmo, e muito precisamente, o texto dos seus diálogos, que ele impõe com rigor aos atores, limitando-lhes a margem de liberdade. Em suma, um cineasta que ao longo de todo o seu itinerário, e de muitas maneiras, não deixou de reivindicar ao mesmo tempo o amor às palavras e a desconfiança para com elas.

No corpo mesmo de suas obras (filmes e vídeos), Godard soube, com constância e inventividade sempre renovada, usar (alguns disseram: abusar) de “todas” as figuras de presentificação do texto nas e pelas imagens. A título de inventário, citemos em desordem figuras recorrentes, como a da representação do ato da leitura (em todas as posições) e do ato da escrita (à mão ou à máquina), a dos vídeos epistolares e dos filmes-carta (a Jane Fonda ou a Freddy Buache),³ a das cartas postais (bem preenchidas), a das capas de livro exibidas (e polissêmicas), a dos jornais, cartazes, panfletos ou letreiros luminosos inscrevendo sua mensagem, a de grafites e pichações variados em todos os muros, a dos créditos trabalhados e outros intertítulos, cartões ou legendas, a das colagens verbais decompondo e recompondo a linguagem, a do grafismo eletrônico “se fazendo”, a das inscrições frontais que fazem da tela um equivalente do quadro (negro ou branco), visualizando “pedagogicamente” os aforismos inimitáveis do mestre, a da prática sistemática do trocadilho (jogo de letras e de imagens, adivinhas etc.) como curto-circuito e deslizamento (re)gerador de sentidos.

Em suma, onde as relações entre texto e filme, imagem e escrita, cinema e literatura ou visível e legível costumam ser vividas pelos outros sob o modo

da territorialidade exacerbada, da legitimidade concorrencial ou do perigo da transferência de competência e de tecnologia, Godard é certamente um dos raros cineastas em quem estas relações, em deslizamentos perpétuos, estão fundamentalmente no coração, ao mesmo tempo, de seu trabalho, de seu modo de pensamento e de suas obras (nele, estas instâncias formam um só bloco). No texto que segue, discutirei esta problemática acompanhando simplesmente a trajetória do cineasta e suas variações sobre esta questão. Veremos como a escrita acaba constituindo para ele, de maneira quase literal, algo como a verdadeira parte maldita de seu trabalho.

As palavras no enunciado filmico

Primeiro momento deste trajeto: os filmes dos anos 60, aqueles que integraram a Nouvelle Vague, de *Acosado* a *Week-end* (1967).⁴ Neste primeiro momento, que é propriamente apenas do cinema (o vídeo ainda não intervém), podemos dizer que o escrito na imagem se manifesta principalmente (embora não exclusivamente) no nível do enunciado diegético. Nos filmes desse período, nos deparamos o tempo todo com personagens lendo textos, jornais, livros, inscrições, ou escrevendo eles mesmos um diário, cartas, *slogans*. A escrita pertence ao mesmo nível narrativo que os personagens, que são o mais das vezes seus autores ou destinatários. Em *Acosado*, por exemplo, entre imprensa escrita e jornal urbano luminoso (Godard parece evitar de modo manifesto o recurso à televisão), o fugitivo Michel Poiccard está sempre lendo (e não vendo) o relato progressivo e “em suspense” de suas próprias aventuras, relato visto (ou melhor, comentado) por outros (“o assassino da N7 identifi-

4 Retomo aqui uma divisão instituída (talvez em demasia), à qual julgo não poderemos mais atribuir grande valor real, a não ser o da pura comodidade para a apresentação: as problemáticas godardianas variaram, é verdade, ao longo do tempo, mas, como este texto demonstrará mais uma vez, variaram em contínua modulação. O universo de Godard constitui menos uma sucessão de períodos separados por rupturas radicais do que um bloco singularmente sólido e profundamente coerente, espécie de matéria geral flutuante, cujos estados não passam de ângulos de visão diferentes e sempre articulados em torno das mesmas lancinantes questões.

3 *Lettre à Jane*, filme de 1972, e *Lettre à Freddy Buache*, de 1981. Este foi publicado pelas edições Demoures: J.-L. Godard, *Lettre à Freddy Buache*, Paris: Demoures, 2001. [N.E.]



Jean-Luc Godard, *Acossado*, 1960.

cado”; “o cerco se fecha em torno de M.P.”; “M.P.: prisão iminente”). Este é um relato escrito e midiático, que corre paralelo à imagem e a duplica, com uma defasagem em relação aos fatos (e acaba por anunciar um futuro iminente) e, sobretudo, com uma diferença de ponto de vista (único modo, ou quase, de sabermos a quantas anda a investigação policial) que nos traz, no luminoso que passa, a palavra da lei. O escrito, aqui, é a polícia.

Por outro lado, conhecemos o diário (íntimo, filosófico) que Pierrot (le fou? não: Ferdinand) escreve ao longo da sua “robinsonada”:⁵ as palavras manuscritas caligrafadas que a câmera nos mostra para lermos (e vermos)⁶ ordenam-se em *closes* cada vez mais “desenquadrados”, fragmentários, entrecortados, atravessados por brancos, como ruínas, pedaços de algo perdido e um pouco salvo. Este texto estilhaçado aparece na diegese como ressonância reflexiva, espécie de comentário da vida tumultuosa levada pelo personagem,

5 Esta passagem refere-se à seqüência em que Ferdinand e Marianne isolam-se numa ilha, fazendo alusão ao personagem de Daniel Defoe, Robinson Crusoe.

6 Pois mesmo no texto escrito, Godard mostra-se atento à dimensão visual que faz destes signos traços, marcas, grafias singulares. Outro exemplo disso são, em *O desprezo*, os grandes *close ups* caligráficos (*travellings* laterais em cinemascope) das palavras de adeus deixadas por Camille na seqüência do acidente de carro. Palavras singularmente gráficas, que ecoam em voz *over* subjetiva anterior — assim como os créditos orais do filme — e que intervêm em uma impressionante construção condensada da montagem desta célebre seqüência que marca o fim do filme. Ver a este respeito a bela análise de M. Marie: “Richard, Paul, Jean-Luc et les dieux. Sur le dispositif énonciatif du *Mépris*”, *Revue Belge du Cinéma*, ns. 22-23, 1988, pp. 109-16 (incluída, com modificações, em *Le Mépris*, de Jean-Luc Godard. *Etude critique*, Paris: Nathan, 1991. Col. Synopsis).



mardi,
 J'ai décidé d'écrire mon
 journal. Quel est l'être ^{vivre}
 qui, face à la nature, ne croit
 la force de le détruire par

Nous vivons de chasse et
 de pêche

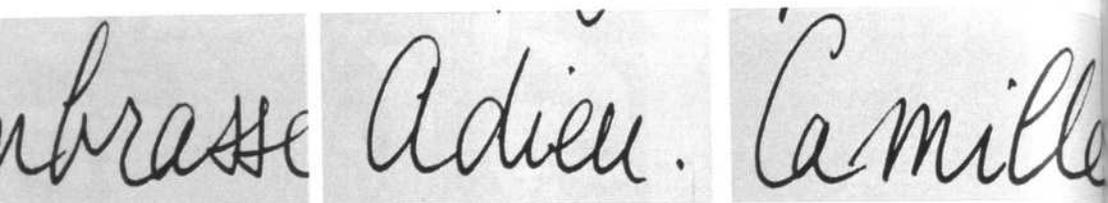
rien

Mardi
 Vendredi
 Me airt Fudau

- sentiment du corps
 les yeux = paysages
 la bouche
 humains
 onomatopées qui fin



Jean-Luc Godard, *O demônio das onze horas*, 1965.



Jean-Luc Godard, *O desprezo*, 1963.

ainda que o espectador possa também ler aquelas notas como uma reflexão extradiegética de Godard sobre o cinema e a vida em geral. Como se o trabalho do comentário escrito devesse ainda, neste momento do percurso godardiano, passar pelo universo narrativo e pela ação dos personagens. Escrever — “exprimir impressões e imprimir expressões” — parece então se fazer apenas pelo viés da ficção. Vale dizer, na imagem, ainda não sobre a imagem. No enunciado, e não ainda na esfera exclusiva da enunciação. Os exemplos são numerosos e diversificados, e dão lugar a estratégias e configurações recorrentes de filme a filme.⁷

7 Ao sabor da memória, lembremos algumas dessas configurações agrupáveis por “gêneros”, como o das inscrições cinefílicas que encontramos em toda parte (cartazes de cinema muito freqüentes, como o emblemático “Viver perigosamente até o fim” de *Acosado*, a irônica butique com os letreiros luminosos de uma certa Nouvelle Vague em *Bande à part*, as pseudocitações históricas do tipo “o cinema é uma invenção sem futuro” (Louis Lumière) em *O desprezo*, os letreiros auto-referentes como o *faux raccord* de *Week-end* etc.); ou o das referências livrescas e piscadelas literárias (Brigitte Bardot lendo *Fritz Lang*, de L. Moullet, em seu banho em *O desprezo*; Bouvard et Pécuchet copiando pilhas de livros em *Duas ou três coisas que eu sei dela*; Constantine lendo *O sono eterno*, de R. Chandler) e Karina, *Capital da dor* em *Alphaville*; *Les pieds nickelés*, Elie Faure e muitos outros livros servindo de guia às aventuras picarescas de *O demônio das onze horas*, a leitura do *The Oval Portrait* de Edgar Allan Poe feita a Nana pelo homem que a ama); ou também o das mensagens pessoais e outras missivas — freqüentemente amorosas — devidamente destinadas (o doce bilhete “tu bi or not tu bi colado ao teu seio, it iz ze question”, endereçado a Karina em *Band à part*, o desenho-advinha decodificado como “eu te amo” que *O pequeno soldado* lê/mostra a Karina, a cena muda das invectivas amorosas por meio de títulos de livros em *Uma mulher é uma mulher*, o esquete do duplo telegrama cruzado de *Montparnasse Levallois* em *Paris vu par...*, 1965); ou ainda as inevitáveis retomadas de *slogans* publicitários desviados (cueca e sutiã em *Tempo de guerra*, série contínua de fórmulas publicitárias →

Limitemos nosso comentário aqui a dois casos-limite, presentes respectivamente em *Tempo de guerra* e *Uma mulher é uma mulher*. Literalmente no reverso das imagens, os textos dos cartões-postais que balizam todas as expedições dos *carabiniers* funcionam ao mesmo tempo na diegese e fora dela. Filmados no quadro inteiro, como os cartões de intertítulos dos filmes mudos, manuscritos brancos (da mão de Godard, ao modo da assinatura) sobre fundo preto, como num giz sobre um quadro-negro que seria a tela, eles estão no entanto solidamente ancorados no mundo narrativo dos personagens: Ulisses e Michelangelo, enviados ao combate, são os autores-remetentes dos cartões, as mulheres que ficaram em casa interpretam suas leitoras-destinatárias. Em *Uma mulher é uma mulher*, e desta vez já do lado da enunciação fílmica (pois o filme se filia à comédia musical, gênero que, por excelência, autoriza esta forma de intervenção do autor endereçada ao espectador), inscrições vão aparecendo na imagem ao sabor das idas e vindas de uma tripla panorâmica que vai de Émile a Ângela e vice-versa (“Émile interpreta Ângela ao pé da letra por amá-la / Ângela se deixa enganar por amá-lo / etc.”).

O ponto culminante destes textos na fronteira do enunciado e da enunciação aparece evidentemente em *A chinesa*, último filme deste primeiro período. Podemos vê-lo em seu todo como um filme-texto, um *slogan* transformado em filme, um filme a ler e escutar tanto quanto (senão mais) a ver (isto se tornará um dos temas principais dos filmes militantes que se seguirão). Tudo está reunido ali: os livros (o livrinho vermelho, em centenas de exemplares em todas as prateleiras), o quadro-negro onde se inscreve o programa das reuniões de trabalho, os *slogans* que cobrem todas as paredes do apartamento (as paredes têm a palavra), as citações desviadas de todos os gêneros (propagandas, textos literários, discursos jornalísticos ou políticos), sem esquecer as modalidades orais da palavra sob todas as suas formas (entrevistas, exposições pedagógicas, diálogos de teatro, manifestações reivindicativas etc.). Este

→ em *Made in USA* (1966), *Week-End* e sobretudo *Duas ou três coisas* e *A chinesa*: “Napalm-Extra SuperCarburant”), sem esquecer todas as figuras já evocadas do uso da imprensa escrita, ou das inscrições “políticas” (pedagógico-revolucionárias) sobre os muros, carros, quadros-negros e tudo o que pode servir de tela.

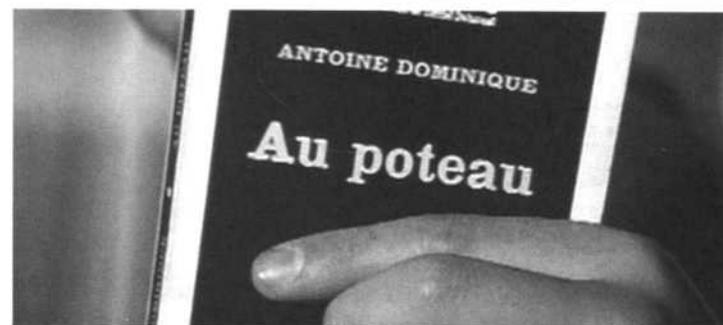
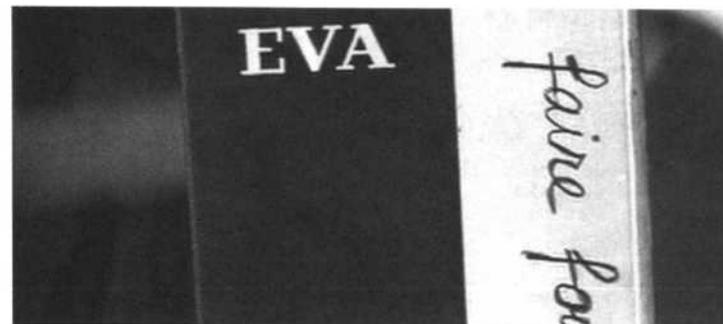
Du bas de ces Pyramides,
on a regardé les quarante
siècles d'Histoire qui
nous contemplant.

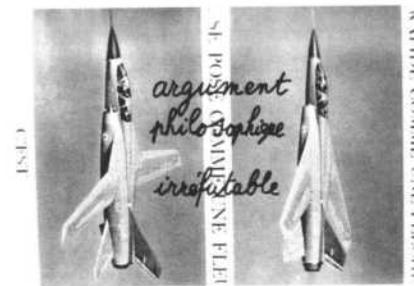
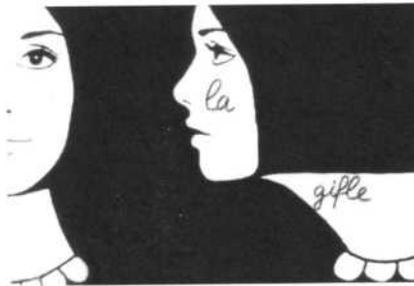
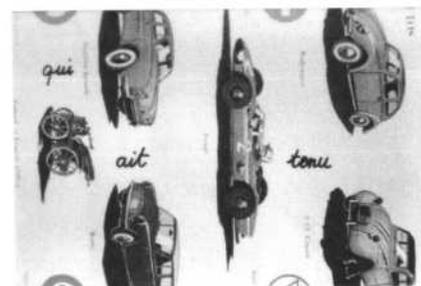
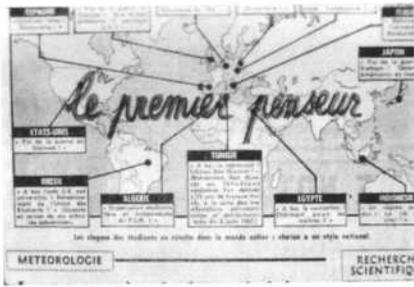


On laisse derrière nous
des traces de sang et
des morts. On vous
embrasse tendrement.

Jean-Luc Godard, *Tempo de guerra*, 1963.

Jean-Luc
Godard, *Uma
mulher é uma
mulher*, 1961.





Jean-Luc Godard, *Le gai savoir*, 1968.

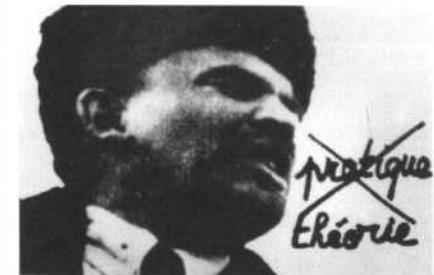
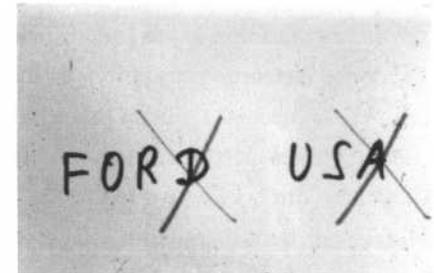
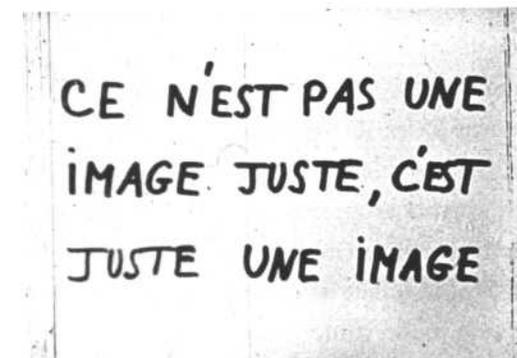
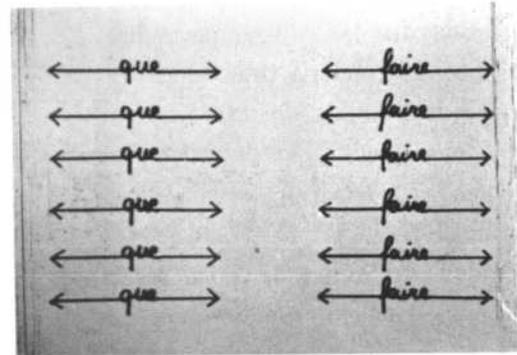
par com a educação. Neste sentido, em todos os filmes (aí incluídos os bem nomeados Ciné-tracts), o texto é evidentemente essencial. Podemos mesmo dizer que ele é freqüentemente por si mesmo todo o filme. A figura pedagógica da tela-quadro negro não é mais, como na *Chinesa*, uma questão diegética, um conteúdo do filme, mas é o próprio filme em sua realidade enunciativa primeira e quase depurada (como sempre, o primeiro a teorizar este ponto foi S. Daney)⁹. É nesse sentido que se trata de uma tentativa de “cinema

9 No seu célebre ensaio “Le terrorisé (pédagogie godardienne)”, publicado originalmente →

materialista”. Não apenas mostrar as coisas, mas dizê-las, mostrar que as dizemos e dizer que as mostramos. A linguagem como matéria, como objeto exclusivo. Mesmo as imagens servirão para produzir linguagem, texto-imagem. Não se trata mais de contar e nem mesmo de representar, mas de apagar para (re)escrever, de decompor para ver se podemos (re)construir, de rasurar para (re)fazer. Trabalho de palimpsesto cinegráfico.

Daí as duas figuras dominantes de todos estes filmes “de época” serem a colagem e o grafite. Ambas exibidas diretamente, em primeiro grau, sem dispositivos mediadores (toda diegese é evidentemente banida), puras superfícies sem profundidade (de *Vento do leste* (1969) vem a célebre inscrição “não uma imagem justa, mas justo uma imagem”). Questão unicamente de cartolina e de lápis, de imagens fixas emprestadas, refilmadas, agenciadas segundo uma ordem muito construída (fotos, desenhos, gráficos, freqüentemente muito sumários, improvisados, selvagens e escolares ao mesmo tempo) e de textos manuscritos acrescentados às imagens (sempre pela mão de Godard), construindo frases e discursos, figuras (em todos os sentidos do termo), correndo às vezes sobre longos trechos de filmes cujos fragmentos é preciso juntar (assim, a frase espalhada em seis imagens-colagem do *Gai savoir*: “Hegel é / o primeiro pensador / que sustentou / o tapa / como / argumento filosófico irrefutável”). Trabalho de desmembramento e de exame das peças desmontadas, de busca dos elementos de base do sentido, e em seguida de recomposição, de montagem sobre novas bases, de desenvolvimento de uma sintaxe “revolucionária” e “scriptovisual”. Os filmes políticos desse período são experiências singulares de um cinema escritural, de um cinema literal. O texto não está no filme, nem mesmo na imagem. É o próprio filme. É um cinema liberto de toda a sua (falsa) profundidade de representação do mundo, um cinema que olhamos do mesmo modo como percorremos um livro, viramos uma página, ouvimos um discurso. Antes de ver, é preciso primeiro ler o texto-filme.

→ nos *Cahiers du Cinéma*, ns. 262-263, 1976, e incluído mais tarde em *La rampe: Cahier critique 1970-1982*, op. cit.



No alto, Jean-Luc Godard, *Caméra oeil*, 1967, e *Luttes en Italie*, 1969; embaixo, *Un film comme les autres*, 1968, e *Vladimir et Rosa*, 1971.

O vídeo ou a enunciação “ao vivo”

Em seguida, de 1974 a 1978, Godard vai prolongar esta atitude, à luz de uma descoberta crucial: ele encontra o vídeo (e ao mesmo tempo Anne-Marie Miéville). É o início de uma (dupla) colaboração duradoura. É o início da extraordinária experiência de Sonimage, em Grenoble, e depois em Rolle. Em textos anteriores,¹⁰ já salientei o papel global e fundamental do vídeo a partir de então no trabalho de Godard. Por ora, direi apenas que o vídeo aplicado ao cinema (nos seus três filmes-ensaio, *Ici et ailleurs*, de 1974, *Numéro deux*, de 1975, e *Comment ça va*, de 1976) e, depois, à televisão (nas duas grandes séries de doze episódios, *Six fois deux/Sur et sous la communication*, de 1976, e *France/tour/détour/deux/enfants*, de 1977-1978), permitirá a Godard praticar

10 Ver o capítulo “Os ensaios em vídeo de Jean-Luc Godard: o vídeo pensa o que o cinema cria”, infra, e também a discussão sucinta em “L’image à la vitesse de la pensée”, *Cahiers du Cinéma, Spécial Godard, 30 ans depuis*, novembro de 1990.

em escala mais ampla seu trabalho de colagem de imagens — agora segundo os modos eletrônicos da janela, da incrustação e da sobreimpressão —, assim como o da inscrição sobre a imagem — agora segundo os modos maquínicos dos caracteres eletrônicos sobre a página-tela. Mas, sobretudo, o que Godard descobre com o vídeo é o tempo do “ao vivo”, a possibilidade de manter uma relação em tempo real com a representação “se fazendo”, isto é, com as imagens e as palavras se desfazendo e se refazendo, sob seus (e nossos) olhos, ao sabor imediato das manipulações da máquina. Trata-se de prolongar o que havia sido empreendido nos filmes militantes da época Dziga Vertov (colagem e grafite), mas com os meios específicos do vídeo, e sobretudo com uma relação inteiramente nova com o tempo, que não está distante do que se passa na experiência da escrita sobre o papel, na qual lemos o que escrevemos no momento em que o escrevemos, e que podemos variar, modificar, corrigir, desenvolver ao nosso bel-prazer e no meio do caminho. Com a diferença principal — e aí reside o aspecto revolucionário e longamente perseguido por Godard — de que, em vídeo, isto se fará tanto ou mais com as imagens (e os sons) quanto com as palavras. O vídeo será inteiramente pensado como modo de escrita em e pelas imagens e sons.

Praticar sistematicamente a mixagem eletrônica de imagens, como na célebre seqüência de *Ici et ailleurs*, imbricando escandalosamente Hitler, Golda Meir e Henri Kissinger; ou em outra de *Numéro deux*, incrustando violentamente o rosto da pequena Vanessa “na” cena de sodomização de sua mãe por seu pai; ou ainda, no momento central de *Comment ça va*, que, em uma longa sobreimpressão em variação contínua, desliza de uma foto da Revolução dos Cravos em Portugal a uma outra de um militante numa revolta operária na França. No mesmo gesto, brincar com todas as modulações escriturais da titulação eletrônica sobre a tela (Kissinger, Kiss-singer, Ki-ss-inger, Kill Kissinger etc.), operações da mesma ordem, que se revelam então para Godard como meio não só de dizer (representar e denunciar) coisas que já existem, como também de mostrá-las como ato de um dizer fílmico, no instante mesmo de sua aparição-desaparição e na sua infinita variação. A imagem e a palavra estão assim “em direto” com a enunciação. Esta é a força do tempo real na tela. Trabalhar com o vídeo é estar conectado “ao vivo” com o ato de inscrição, é



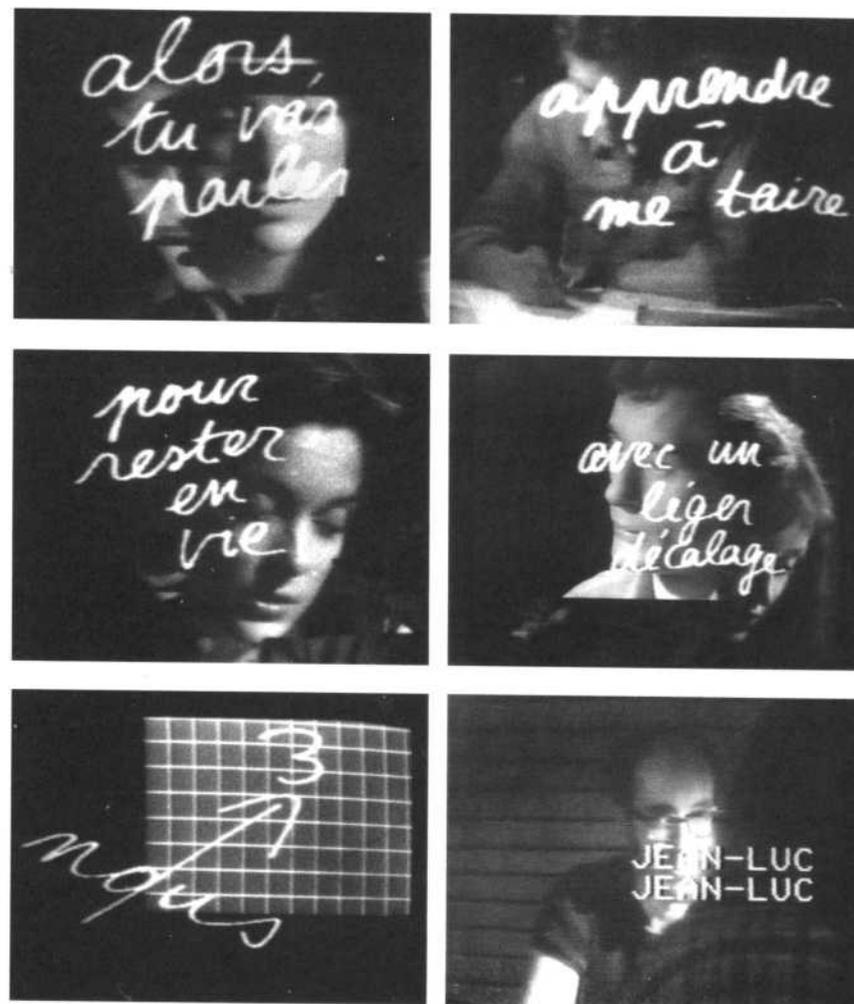
Jean-Luc Godard, *Ici et ailleurs*, 1974.



Jean-Luc Godard, *Numéro deux*, 1975.

ver o que se faz no momento em que o fazemos. É por aí que o vídeo converge com o ato da escrita, do qual aparece como uma transposição audiovisual.

Nos vídeos daqueles anos, as imagens e as palavras são então tratadas como se tivessem o mesmo estatuto, sem diferença de classe. Godard manipula estas e aquelas unicamente para ensaiar “jogadas de linguagem” (entendidas aqui como jogadas particulares no interior dos jogos de linguagem de que falava Ludwig Wittgenstein). Para desconstruir, experimentar, recomeçar do zero. Para ver o que acontece. Para pensar não em voz alta, mas “em olhar alto”. Um momento exemplar desta postura aparece no episódio “Nous trois” da série



Jean-Luc Godard, *Six fois deux*, “Nous trois”, 1976.

Six fois deux: durante 52 minutos, em um silêncio total permanente (imaginemos hoje 52 minutos de televisão à noite sem uma só palavra pronunciada, e sequer um ruído!), um homem sentado (um prisioneiro) escrevendo (ou mexendo os lábios sem que escutemos nada) e, “diante dele”, como numa sala de visita (mas sem contracampo), unicamente por uma incrustação em seu próprio rosto, uma mulher que lê para ele, o escuta, lhe responde em silêncio.

Comunicação muda pela mescla eletrônica de dois rostos incrustados um no outro em variação contínua. E, ao mesmo tempo, ao longo de toda a duração desta imbricação silenciosa, palavras, pedaços de frases que se inscrevem aos poucos sobre a tela, num grafismo manuscrito (a *light pen*),¹¹ sempre se fazendo, se retomando, se desfazendo. Epistolaridade eletrônica em tempo real. Tudo o que resta de uma palavra emparedada, bloqueada, destruída na situação desumana que é a de um prisioneiro encarcerado. Tal é a televisão revisitada pelo vídeo (de Godard). Não há mais distinção efetiva entre imagem e texto, entre representação de coisas e representação de palavras, para retomar os termos de Freud. O vídeo como dispositivo abstrato de escrita, como pura enunciação ao vivo, operando indistintamente pela imagem e pela palavra.

O tempo dos “vídeo-roteiros” (*video ergo cogito ergo sum*): rumo a um deslocamento e a uma extensão do conceito de escrita

A partir de *Salve-se quem puder (a vida)* e ao longo de toda a “trilogia do sublime” (*Passion, Carmen, Je vous salue Marie*), sabemos que a relação com a escrita e o vídeo se adensa e se radicaliza. Se, nos filmes militantes e depois, nos filmes-ensaios e nos vídeos-televisão dos anos 70, a escrita assumia a postura de pura enunciação (já não havia diegese, narrativa com personagens, universo ficcional, representação e nem mesmo cinema — mas apenas a letra de tudo isto: era a política radical da tábula rasa), nos anos 80 se manifesta uma redistribuição das cartas, em cujo âmbito a videoenunciação se reposiciona em relação a um enunciado diegético (o filme). Esta inflexão, chamada por alguns de “retorno ao cinema”, coloca o trabalho do vídeo, e o lugar nele ocupado pela escrita, em uma posição de comentário distanciado em relação ao filme. Os filmes citados (e basicamente os dos anos 80) não apresentam, efetivamente, nenhum texto inscrito na superfície de sua imagem, mas cada um deles é objeto de uma pequena realização específica (ou de várias) em vídeo, que funcionará como uma reflexão paralela, uma metalinguagem sobre o filme cuja elaboração lhe é anterior ou posterior. Tais trabalhos foram chama-

dos, imprecisamente, de “vídeo-roteiros”¹². Filmados com pequenos meios “familiares” (Sonimage, em Rolle), destinados a um uso mais ou menos interno (para a produção, a equipe e os atores), geralmente inacabados ou semiacabados, eles funcionam como rascunhos, esboços, notas de pesquisador. Ensaios em sentido estrito.¹³ O único destes ensaios que conheceu certa notoriedade foi aquele intitulado *Scénario du film Passion*: feito depois do filme (1982), por encomenda da Télévision Suisse Romande, foi o único realizado com vistas a uma real difusão pública.

Desta vez, trata-se então de um novo lugar reservado ao vídeo (e à escrita que ele encarna e nega a um só tempo): não mais no filme (nem no seu enunciado nem na sua enunciação), não mais na televisão (como sua expressão interior recalçada), mas ao lado dos filmes, em paralelo, ao mesmo tempo próximo, sempre “ao alcance da mão”, mas separado, independente. Consciente da distância que os separa. E sabendo tornar criativa esta separação bem pensada das forças. Vídeo e cinema nos anos 80: aquele pensando aqui o que este cria em outro lugar.

Pois é isso o que está em jogo nestes “roteiros-vídeo”: neles, o vídeo ocupa literalmente o lugar da escrita. O que resulta em efeito duplo e paradoxal: por um lado, de rejeição (às vezes violenta) da escrita *stricto sensu* (as palavras são desta vez claramente denunciadas e eliminadas); por outro, de revalorização, talvez a contragosto, de um modo “figurado” de escrita (em sentido amplo, como uma escrita de imagens) que se confundiria com o próprio dispositivo do vídeo. É nesse sentido paradoxal que falo da parte maldita da escrita em Godard.

12 O termo “roteiro” deve ser entendido aqui em sentido muito amplo: não se trata de uma prefiguração do filme futuro, de um programa que bastaria executar em seguida, mas de uma espécie de meditação pessoal, cheia de hesitações e pesquisas, sobre algumas questões (particulares ou gerais) que informaram a concepção do filme e que este colocará (ou não) em jogo, por outro lado e à sua maneira.

13 “Neste momento, desejo pesquisar e mostrar o que encontrei, como um explorador, e me servir disto depois para fazer meus balés, minhas óperas, meus romances. A televisão seria ideal para fazer roteiros, mas, por assim dizer, *in vivo*, para viver o roteiro se fazendo. E, em seguida, transformamos isto em uma obra de trezentas páginas, ou de uma hora e meia, sob certa forma.” Godard, entrevista, *Les Nouvelles Littéraires*, 30 de maio de 1980.



Jean-Luc Godard, *Scénario de Sauve qui peut (la vie)*, 1979.

Nestes roteiros-vídeo, portanto, a escrita como tal (o uso de palavras, frases e letras) parece explicitamente suspensa, em proveito deste substituto visual que é o tratamento videográfico das imagens. Pensar diretamente em imagens para contornar o “aprisionamento” que o recurso à linguagem implica. O período de 1979-1984 é aquele em que Godard, em quase todas as suas intervenções, ataca mais frontalmente a escrita.

Por um lado, ele a rejeita ontologicamente (“como se as coisas precisassem do nome para existir”¹⁴), e chega a atribuir o “pecado” da escrita às Escrituras:

não quis escrever o roteiro deste filme — *Passion* —, quis vê-lo. E, por fim, esta é uma história demasiadamente terrível, talvez porque eu tenha percebido que a questão remonta à *Bíblia*. Podemos ver a Lei? A Lei foi escrita primeiro ou foi vista primeiro, antes de ser escrita por Moisés sobre sua tábua? De minha parte, penso que primeiro vemos o mundo, e só depois o escrevemos.¹⁵

Por outro lado, Godard não cessa de denunciar a escrita por suas modalidades rígidas e normativas de funcionamento:

trabalhava na máquina de escrever quando algo me surpreendeu. Não percebi imediatamente. Como fazemos na escrita ocidental, eu escrevia horizontalmente o texto do roteiro (digitando-o sobre um retrato), e foi então que aconteceu. Per-

14 Godard, entrevista concedida a D. Païni e G. Scarpetta, *Art Press*, especial *Godard*, 1985.

15 Início de *Scénario du film Passion*, publicado em *Avant-Scène Cinéma*, ns. 323-324, março de 1984.

cebi que era o surgimento da imagem sob o texto. A imagem ali, como no filme *Les statues meurent aussi*, de Alain Resnais. Com a boca da foto, como que apagada pela esfera da máquina de escrever IBM, como se houvesse coisas que não devessem ser ditas. Continuava a escrever, e estava intrigado por esse surgimento vertical da imagem, como subir à superfície. Pensava então na escrita japonesa ou na chinesa, na escrita feita por imagens dos ideogramas, dizendo a mim mesmo que é assim que eu deveria escrever: na vertical ou na horizontal, mas não necessariamente na horizontal primeiro, como se a morte viesse primeiro. Escrever de pé, por assim dizer, com as palavras que seguem a imagem, que nela mergulham de pés juntos.¹⁶

Ao mesmo tempo, porém, esse ostracismo contra a escrita só pode aparecer como denegação. Só se ataca a lei pela afirmação de um Desejo (é pela lei do texto que se revela o prazer do pecado pela imagem¹⁷). Se a escrita é “inimiga real” do cinema, é porque este traz em si um grande ciúme em relação ao Dizer (expressão de Godard em sua entrevista televisiva concedida a Marguerite Duras). E é por isso que uma “outra escrita” tomou o lugar da primeira: uma escrita de imagens (da qual o vídeo é o lugar e o meio), figurada, mas que funciona bem como uma escrita, como um pensamento que se imprime. Basta ver Godard em seus diversos vídeo-roteiros, basta observar seu gozo “escritural” para se convencer disto: no calor da hora, ele experimenta o pensamento visual instantâneo, o olhar reflexivo, a escrita pela imagem; ele manipula, inscreve, escruta, combina, recomeça, apaga, acrescenta, ruma,

16 Início de *Algumas notas sobre a produção do filme Salve-se quem puder (a vida)*, publicado por mim na *Revue Belge du Cinéma*, ns. 22-23 (Especial *Godard: Le Cinéma*), 1988.

17 O próprio Godard se compraz em citar amiúde este fragmento da Epístola de São Paulo aos Romanos: “Que diremos então? Que a Lei é pecado? De modo algum! Entretanto, eu não conheci o pecado senão através da Lei, pois eu não teria conhecido a concupiscência se a Lei não tivesse dito: ‘Não cobiçarás’. Mas o pecado, aproveitando-se da situação, por meio do preceito engendrou em mim toda espécie de concupiscência: pois sem a Lei, o pecado está morto”. Ver *A Bíblia de Jerusalém*, São Paulo, Paulinas, 1973, p. 1.479. Assim, *Passion* nasceu deste “forte sentimento prescritivo”: “não farás imagens”. “Le Chemin vers la parole”, entrevista de Godard a Bergala, Daney e Toubiana, *Cahiers du Cinéma*, n. 336, 1982.

precisa, desloca. Tudo sem fio. Extraordinária impressão de assistir como que “ao vivo”, pelas e nas imagens, aos movimentos mesmos de um pensamento em ação. O grande lance é sempre o do “direto”: eu vejo ao mesmo tempo em que faço. Em vídeo (e, segundo Godard, só em vídeo), ver é pensar e pensar é ver. Eis aí o que desloca a idéia de escrita.

A mais bela *mise-en-scène* desta postura fundamental aparece em todo o dispositivo cenográfico do *Scénario du film Passion*: Godard no comando, na sua ilha de edição (deus *in machina*), único comandante a bordo, cercado de seus utensílios eletrônicos e diante da tela, lugar das imagens que virão pouco a pouco se inscrever, lentamente, em ondas, como se emergissem do fundo de seu pensamento, sobrepostas ao seu próprio corpo de sombra que habita o “laboratório”. A tela do vídeo não mais como quadro-negro sobre o qual se escreve, mas como página em branco,¹⁸ superfície latente, bloco mágico de imagens virtuais, “*Wunderblock*” (Freud), sempre deixando as imagens transparecer, inscrevendo, variando, recomeçando, apagando, sempre disponível para novas aparições. Verdadeiro palimpsesto de imagens, em conexão permanente com as modulações do espírito. Com o vídeo, vejo imediatamente (o) que penso. Logo, sou. *Video ergo cogito ergo sum*, tal é a divisa básica dessa época um pouco “místico-metafísica”.

Neste sentido, estamos diante de uma espécie de videoescrita, de uma videografia, na qual as imagens são a matéria-prima da reflexão, e o vídeo literalmente inscreve e reflete o cinema. Daí o “roteiro” vir às vezes depois do filme. Pois quando conectamos imagem e pensamento “em direto”, estamos sempre no “roteiro”, isto é, na escrita em sentido amplo, seja antes do filme (na concepção), seja durante a filmagem ou a montagem, seja mesmo depois que o filme já ficou pronto. O fundamental para Godard não é ter feito um filme (ou preparar um) no sentido tradicional, com habituais etapas separadas e sucessivas. O fundamental é estar sempre fazendo um, esteja ele ou não em

18 No original francês, havia o trocadilho “p(l)age blanche” para referir-se ao jogo de Godard com as palavras naquele vídeo, em que a página em branco (*page blanche*), antes da escrita, e a tela branca, antes da imagem, são associadas a uma praia de areia branca (*plage blanche*) sobre a qual ondas (de imagens) vêm bater progressivamente: são as idéias-vagas (*idées vagues*) que se transformarão em imagens visíveis. [N.T.]



Jean-Luc Godard, *Scénario du film Passion*, 1982.

filmagem ou montagem. Fazer um filme, para Godard, é algo extensivo e total, é ser e viver, é estar sempre conectado às imagens, é ver e pensar ao mesmo tempo. “Escrever” é tudo isto: conceber e receber.¹⁹ Assim utilizado, o vídeo se torna uma verdadeira extensão da própria concepção da escrita. Ver, Pensar e Escrever não mais se distinguem, e tudo passa pelo vídeo. Eis por que o vídeo como estado (um “estado da matéria”, um “estado do pensamento”, um “estado

19 A presença do sufixo/verbo *voir* (ver) nas operações de *conce-voir* (conceber) e *rece-voir* (receber) opera um trocadilho no original em francês que se perde na tradução. [N.T.]

do ser”) corresponde tão bem ao modo mesmo de existência do cineasta. Eis por que Godard vive cotidianamente com o vídeo, como se este fosse sua própria respiração.

Os últimos trabalhos: a absorção da escrita em um ser-imagem generalizado (o vídeo como caixa de ressonância e a dissolução do sujeito)

Os video-roteiros do início dos anos 80 traduzem portanto um deslocamento em que a escrita nem precisa recorrer às palavras, ela está virtualmente integrada às imagens (e aos sons). Com o vídeo godardiano, pensar, ver, escutar e escrever passam a constituir um só e mesmo gesto. E isto vai se exacerbando, em um empreendimento que se abre cada vez mais ao infinito e no qual o próprio Godard tende a se apagar como sujeito.

Na verdade, nas obras de Godard dos anos 80, digamos depois de *Puissance de la parole* (1988) e sobretudo com as *História(s) do cinema* (1989-1998), esta capacidade de absorção, esta faculdade de amálgama do vídeo vai se exprimir com liberdade e força inéditas. A videoescrita se revelará capaz de uma incorporação absoluta. Tudo passa por ela, pois tudo está lá, para ser tomado, amplificado, ecoado. Não somente o texto (a literatura), mas também a pintura, a música, a história, a filosofia e o cinema inteiro (e não só este ou aquele filme). Algo se abre então diante de nós (“diante da imagem”) que é da ordem do abismo. Sob o efeito de uma contaminação generalizada. A videoescrita como vírus. Um vírus de extensão ilimitada, proliferando de modo indistinto através de todas as formas de representação. Fazendo vibrar em uníssono todos os tipos de imagens e de sons, todos os modos da escrita e da palavra, todos os corpos e cenários, todas as histórias e toda a História, todos os pensamentos e enfim todo o Universo. Nesta visão “cosmogônica” de *Puissance de la parole*, toda distinção é de certa forma abolida, conduzindo o espectador e o cineasta, a obra e o sujeito, a uma mesma pulsação sem limite, a uma espécie de batimento perpétuo.

Está aí, explicitamente, toda a temática filosófica do vídeo (bem intitulado) *Puissance de la parole*. Sabe-se que Godard extraiu seu argumento da novela



Jean-Luc Godard, *História(s) do cinema*, 1989-1998.

*The Power of Words*²⁰ (de 1850), de Edgard Allan Poe. Sua formulação pelo anjo Oinos (que nos explica a origem do universo e a existência de todas as coisas a partir de uma “teoria da vibração generalizada”) é a seguinte:

20 Edição brasileira: “O poder das palavras”, in *Allan Poe: poesia e prosa*, obras escolhidas. Trad. de Oscar Mendes e Milton Amado. Estudo crítico de Charles Baudelaire. Rio de Janeiro: Ediouro, 1966, pp. 429-32. [N.E.]

Assim como nenhum pensamento pode se perder, não há nenhuma ação que não produza um resultado infinito. Agitando nossas mãos, causamos uma vibração na atmosfera ambiente. Tal vibração se estende infinitamente, até ser transmitida a cada molécula da atmosfera terrestre que, daí em diante e para sempre, é movida por esta mera ação da nossa mão... E enquanto te falava assim, não sentiste teu espírito atravessado por algum pensamento relativo à força material das palavras? Cada palavra não é um movimento criado no ar?..."

Depois do texto lido ou escrito pelos personagens nas primeiras ficções dos anos 60, depois da linguagem como instrumento da tábula rasa e dos filmes-*slogan* dos anos revolucionários, depois do videoescalpo analítico dos anos 70, depois das rumações da escrita e da gagueira de imagens imediatamente conectadas ao pensamento nos vídeo-roteiros, eis então, nas obras plenas e autônomas, a videovibração, como pulsação cardíaca que carrega e repercute em todo o Universo as marcas infinitas do pensamento e da palavra. A escrita como receptáculo e retransmissor. O vídeo como caixa de ressonância.

Essa mesma figura da vibração contaminadora e da pulsação da escrita reaparece, ampliada, nos dois primeiros episódios das *História(s) do cinema*: Godard na máquina de escrever, cujo crepitar de efeito retardado confere ritmo sincopado à montagem; Godard na mesa de montagem, variando as velocidades; a seu lado, uma biblioteca inteira, oferecendo-lhe todos os livros; fragmentos de textos, ditos e escritos, repetidos, lancinantes; títulos, citações, inscrições em todas as línguas; toda a impressionante matéria visual e sonora que entra em correspondência com as explosões, o estilhaçamento, as infinitas combinações de imagens e de sons vindos de toda a história do cinema e das artes; a extraordinária emoção que nasce desta galáxia de possíveis mesclas de uns aos outros. Com as *História(s) do cinema*, chegamos ao ponto culminante daquela contaminação absoluta pelo vírus da videoescrita, muito além de tudo o que víamos até então. Não se trata mais de falar em um filme, nem de fazer falar um filme, nem de falar de um filme (de Godard). Tampouco se trata de criar uma obra ou de afirmar um sujeito (a era do *video ergo sum* terminou). Na verdade, trata-se de uma constatação e de uma imersão. De um

"eis aí". De um "basta abrir os olhos". Deixando-se levar pelos ecos vindos de toda parte. Vibrando em harmonia com tudo o que se mostra.

Creio que as *História(s) do cinema* são hoje (1993) o único verdadeiro grande projeto godardiano na medida mesma em que Godard só está lá para receber (e amplificar). Não para criar *ex nihilo*. Não para escrever (no sentido ativo), mas para inscrever (escrever em sentido passivo). Certamente, fazer filmes, ainda um filme (a mais) é bom, e segue sendo talvez um trabalho vital, necessário a certo equilíbrio existencial. Godard continua a filmar, regularmente. Mas para além desses filmes, que já não passam de "momentos" de produção, há uma sorte de imensidão que só Godard pode pensar em enfrentar, e da qual o projeto extremo das *História(s)*, que o persegue há muito (desde, pelo menos, as conferências de Montreal e seu livro anunciador *Introdução a uma verdadeira história do cinema*²¹), constitui por assim dizer o sintoma. Um projeto desmesurado, no qual o cinema como um todo, como natureza e como cultura, caberia na palma da mão do vídeo, que está lá para repercutir-lhe os estrondos e os tremores.

Diante de tal perspectiva, Godard mergulha em uma espécie de absoluto do ser-imagem, no qual o vídeo enquanto estado — maneira de ser, pensar e viver — se tornou sua segunda pele, seu segundo corpo. Em 1980, na época dos vídeo-roteiros, ele dizia: "eu existo mais enquanto imagem do que enquanto ser real, pois minha única vida consiste em produzi-las".²² Hoje, creio que podemos ir ainda mais longe e dizer: "... pois sua única vida consiste em sê-las". No fundo, os filmes que Godard tem feito é que são seus "pequenos ensaios",²³ ao passo que o vídeo no qual ele imerge totalmente com as *História(s)* já não é algo que ele meramente faz, pois se tornou aquilo mesmo que ele é: um corpo de imagens, um pensamento de imagens, uma escrita de imagens,

21 Edição brasileira: *Introdução a uma verdadeira história do cinema*. São Paulo: Martins Fontes, 1990. [N.E.]

22 "Propos rompus", *Cahiers du Cinéma*, n. 316, 1980.

23 "Hoje, nos encontramos sós. Posso fazer qualquer coisa. Nada mais nos é pedido, e não trazemos mais resposta ao real. Fazemos filmes, mas já não fazemos cinema." "Cultivemos nosso jardim", entrevista de Godard concedida a F. Albéra, *vo Réalités*, julho de 1989, republicada em *Gen Lock*, n. 15, Genebra, dezembro de 1989.

um mundo de imagens. Um ser-imagem de todas as coisas. E Godard tem repousado inteiramente nesta tensão entre fazer ainda (filmes, objetos circunscritos e identificados, que servem de baliza) e ser completamente (um estado do olhar, uma escrita do videopensamento, um ser-imagem total). E a balança pende mais para o segundo pólo. Trata-se de passar de uma forma de escrita a outra. A bem da verdade, não há mais um sujeito-Godard, como criador ou de um grande iniciador-manipulador. O que há nele é antes uma grande consciência receptiva, uma terra que acolhe todas as impressões, uma caixa de ressonância de todas as imagens do mundo. Já não se trata mais tanto de escrever e inventar quanto de inscrever e repercutir. Depois do lançamento das *História(s)*, Godard declarava:

eu sempre pensei que fazia filosofia, e que o cinema é feito para fazer filosofia. Mas uma filosofia mais interessante que aquela que se faz nos livros, pois [no cinema] não precisamos pensar, somos pensados. A tela pensa. Devemos pois recolher [tal pensamento]. (...) Eis por que só o cinema pode mostrar a história, se é que existe uma. Basta olhá-la, pois [ela já] está filmada. Não temos que escrever a história, pois somos escritos por ela. O cinema é um traço. Ele registrou imagens e isto não é uma re-elaboração literária mais ou menos romanesca, ligada àquele que escreve. É a tela que pensa, não o escriba. Há uma frase de São Paulo, tão importante para mim quanto certas frases de Mao [Tse-tung], segundo a qual “a imagem virá no dia da ressurreição”. Antes não havia imagem, mas apenas ensaios com os milagres. O cinema é de algum modo a ressurreição do real.²⁴

E o vídeo (isto é, a nova escrita) é seu instrumento. A parte maldita.

Os ensaios em vídeo de Jean-Luc Godard: o vídeo pensa o que o cinema cria

A meu ver, nenhum cineasta problematizou com tanta insistência, profundidade e diversidade a questão da mutação das imagens quanto Jean-Luc Godard. No campo da criação contemporânea, em que o cinema perdeu a certeza de gozar do monopólio das imagens em movimento, Godard tomou há muito a dianteira. Nos anos 60, com seus amigos da Nouvelle Vague, ele já tinha questionado o cinema, ainda que de modo e com meios estritamente cinematográficos. Depois do corte representado por *Ici et ailleurs* (1974), ele alargou seu questionamento, experimentando novos sistemas de imagens e de sons, que integram modos eletrônicos, redefinem as relações da representação com o espaço, o tempo, os corpos, a palavra, e trazem respostas (satisfatórias ou não) a questões que o cinema não pode evitar. Buscar saídas, arriscar. Godard fundamentalmente ensaísta. Ensaiar para ver, “ver não isto ou aquilo, mas somente ver se há algo a ver”. A aparição e a integração imediata do vídeo em seu trabalho, seu uso sistemático e multiforme, esta vontade de se apropriar totalmente deste suporte, até às máquinas instaladas “em sua casa” (desde a primeira “base” de Sonimage, em Grenoble, em 1973, até o seu estúdio atual de Rolle, à beira do lago Léman), tudo isto mostra o quanto o vídeo se tornou para Godard um instrumento vital, indispensável e cotidiano: o lugar e o meio mesmos de sua relação existencial com o cinema.

De 1974 para cá, estatisticamente falando, Godard produziu mais vídeos que filmes. No mesmo período em que fazia três + oito filmes “de cinema” (os três filmes-ensaio de 1974-1976, já trabalhados por relações complexas e orgânicas com o vídeo, e os oito filmes de ficção que se sucedem a partir de 1979 e desenham a imagem pública do cineasta), Godard realizava mais de quinze filmes em vídeo. De estatuto, forma e implicações diferentes, estes trabalhos em vídeo se distribuem com regularidade ao longo dos quinze últimos anos. O vídeo não representa, portanto, um simples momento no itinerário de Godard. Ele corresponde não a um período (os “anos-vídeo”), mas a uma “maneira de ser” geral, a uma forma do olhar e do pensamento que funciona em contínuo e “em direto” a propósito de todas as coisas. Bem mais que um objeto (uma obra, um produto) ou que uma técnica (um suporte, um meio), o vídeo é para ele um estado permanente (como se diz de um estado da matéria). Um modo de respirar em imagens, de esposá-las, de lançar questões e tentar respondê-las. O vídeo sempre ao alcance da mão e do olhar, para refletir (sobre) o cinema. O vídeo sob todas as suas formas e em todos os seus estados: no filme (*Ici et ailleurs*, *Numéro deux*, *Comment ça va*), na televisão (*Six fois deux*, *France/tour/détour/deux/enfants*), antes do filme (os “roteiros” de *Sauve qui peut (la vie)*, *Passion* e *Je vous salue Marie*), depois do filme (o *Scénario du film Passion*), no lugar do filme (*Grandeur et décadence d'un petit commerce de cinéma...*), a propósito do filme, ou do cinema, ou das imagens em geral (*Soft and Hard*, *Puissance de la parole*, *On s'est tous défilé*, *História(s) do cinema*, *Le Rapport Darty*).

Resta saber em que este “ser-aí” videográfico se liga ao seu cinema. Haveria, a partir de 1974, algo como um “estado vídeo” geral do cinema godardiano, que seria de início parte integrante e material dos filmes, para depois se separar progressivamente para existir de modo cada vez mais autônomo? Quais seriam então as modalidades de existência deste “estado vídeo independente”? E quais seriam suas incidências sobre os próprios filmes? Para abordar estas questões e tentar respondê-las, proponho no texto que segue um percurso ao mesmo tempo histórico e teórico, no qual vou distinguir, de modo esquemático, quatro grandes posturas sucessivas e uma série de figuras de escrita. Vale lembrar, antes de começar, que a entrada do vídeo no trabalho

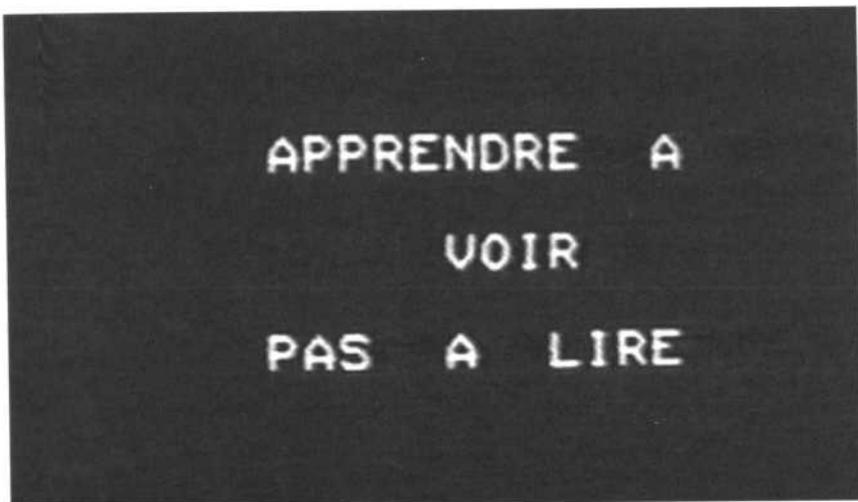
de Godard corresponde exatamente à entrada de Anne-Marie Miéville em sua vida e em sua obra.

1

A singularidade de *Numéro deux* é a de ser um filme concebido para a televisão, mas vestido pelo cinema. Singularidade e miséria, pois as roupas não vão bem na criança. A televisão pela qual este filme foi concebido ainda não existe, e o cinema existe demais. Todos sabem que a televisão não permite a originalidade e que o cinema só autoriza as idéias pré-concebidas. Assumir esta contradição... Para mim, cineasta, confessar que balbuciamos, que somos meio cegos, que sabemos ler mas não escrever, em nosso quadro cotidiano, é responder em termos mais honestos a esta famosa questão da comunicação.¹

Primeiro tempo: o dos três “filmes-ensaio” de 1974-1976. Como se sabe, *Ici et ailleurs*, *Numéro deux* e *Comment ça va* são filmes que constituem as últimas versões das interrogações estritamente políticas de Godard e, ao mesmo tempo, são obras “experimentais” em todos os sentidos do termo. Nelas, as questões políticas são deslocadas e transpostas para o dispositivo técnico e formal do próprio filme, para o corpo-linguagem do cinema. É o fim da colaboração com Jean-Pierre Gorin (o fim do grupo Dziga Vertov) e o início das co-realizações com Anne-Marie Miéville (o início de Sonimage). Realista, Godard parte da seguinte constatação: a televisão ganhou o combate das imagens, os meios de comunicação já não comunicam mais nada, a informação não circula mais, o sentido se perdeu, ler um jornal é algo da ordem da amnésia e da mentira, olhar uma imagem se tornou uma operação mecânica e um gesto de cego (“são as mãos que fazem o trabalho dos olhos, e é isto que não dá”). Como? Por quê? O que fazer? Todo o trabalho de Godard nesta época se faz de interrogações desse tipo. E o vídeo, que ele encontra e do qual se apropria naquele momento, lhe surge como a única possibilidade de uma resposta em ato — ou seja, em imagens e sons — a este conjunto de questões

1 J.-L. Godard, entrevista concedida ao jornal *Le Monde*, 25 de setembro de 1975.



Jean-Luc Godard, *Ici et ailleurs*, 1974.

sobre o “por que não se sabe mais comunicar, falar, ver, pensar” e o “como se pode ainda tentar dizer e criar com imagens e sons”. O dispositivo eletrônico é o instrumento mesmo que permite a Godard formular este duplo questionamento e propor algumas hipóteses.

Sem me lançar em uma análise detalhada de cada um destes três filmes realizados na “base” de Grenoble, direi apenas que todos eles são “ensaios” não só em seu propósito (sociocrítico), mas também em suas tentativas de mescla de suportes, de imbricação orgânica das imagens em película e das imagens em vídeo. Por um lado (o antigo, vindo do período político), tentativas de desmontar, desconstruir e analisar criticamente certos mecanismos — o videoescapelo como instrumento de decomposição. Por outro lado (o novo, que anuncia o futuro), tentativas de inventar uma nova forma de escrita, de trabalhar positivamente, a partir de figuras inéditas, na criação de um novo corpo de imagens — a videomixagem como instrumento de recomposição. O vídeo é o ponto exato de cruzamento entre estes dois esforços, o “meio” destas experiências de decomposição e recomposição.

Examinando em conjunto estes três filmes-ensaio, descobrimos três figuras essenciais que os atravessam e que não cessaremos de reencontrar em seguida, em infinitas variações:



Jean-Luc Godard, *Numéro deux*, 1975.

1) a *mise-en-scène* de uma palavra diretamente endereçada: nos três filmes, e sob formas variadas, dispositivos enunciativos precisos encarnam explicitamente a função discursiva “explicativa” do ensaio. Basicamente, um “eu” fala a um “tu” segundo diversas fórmulas: é a carta do pai ao filho que fornece a estrutura enunciativa de *Comment ça va*; é a palavra interpelante diretamente endereçada ao espectador no prólogo e no epílogo de *Numéro deux*: Jeannot, um fulano qualquer em meio às suas máquinas retoma o contato, nós o vemos, ele está lá, e nos fala, e explica, e conta suas histórias; é também, evidentemente, a voz over quase onipresente, a famosa voz da pedagogia (godardiana), a voz do “terrorizado” tão bem discutida por Serge Daney; ou ainda, é a conversa, o diálogo a duas vozes in (para falar, para “ter relações”, é preciso ser dois: os três filmes apresentam dualidades em todos os níveis); é, enfim, o uso da tela como página ou como quadro: um lugar para se escrever “em direto”, para se inscrever mensagens que o espectador pode não só ler, mas também ver, vê-las se fazendo e se desfazendo ao ritmo do bater das teclas, se transformando, se repetindo, se curto-circuitando, em tempo real, como um correio eletrônico (“um filme entre o ativo e o passivo, entre o ator e o espectador”, diz uma das inscrições de *Ici et ailleurs*).

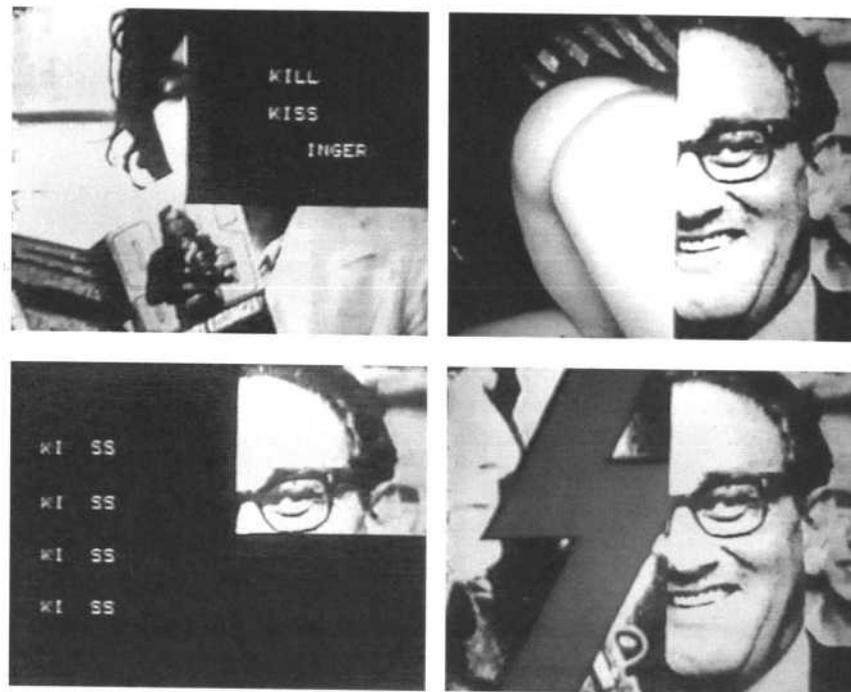
Todas estas formas de *mise-en-scène* videográfica da palavra remetem a

um único grande traço enunciativo: o direto, entre todas as instâncias: entre o autor-narrador e o espectador, entre o som (off) e a imagem (in), entre dois personagens, entre o espectador e a tela etc. O direto como interação (*feedback* imediato, ir e vir perpétuo, automodulação recíproca) e interconexão (curto-circuito, encontro, passagem, nó). O direto como figura mesma do ensaio, da experimentação, do trabalho sem fio.

2) O tratamento eletrônico da imagem: quando, em seqüências sempre exemplares que funcionam como momentos fortes, os filmes de 1974-1976 integram efetivamente as imagens em vídeo de modo orgânico, eles o fazem sempre sob a forma da mescla eletrônica de imagens (colagem, janela, incrustação, sobre-impressão), que Godard prefere nomear como encadeamento de imagens.

Em *Ici et ailleurs*, há duas seqüências de colagem eletrônica a partir de fotos. A primeira é aquela das “adições revolucionárias”; a segunda, aquela que parte de uma foto e do nome de Henry Kissinger. Durante as manipulações-colagem, a voz over repete: “qualquer imagem cotidiana fará assim parte de um sistema vago e complicado onde o mundo inteiro entra e sai a cada instante... Não há mais imagem simples... O mundo inteiro é demais para uma imagem. São necessárias várias imagens, uma cadeia delas...”. Não mais uma imagem simples, mas imagens múltiplas, encadeadas e desencadeadas. A mixagem eletrônica que funciona como montagem na imagem é então, para Godard, este “sistema vago e complicado onde o mundo inteiro entra e sai a cada instante”.

Em *Numéro deux*, na seqüência mais forte, declinada três vezes, podemos ver, de modo especificamente videográfico, de um lado, o casal principal (os pais) em uma relação sexual (Pierrot que penetra Sandrine por trás), e de outro, em *close*, sua filha pequena, Vanessa, que “observa” a cena pelo viés de uma incrustação eletrônica. Violência sexual, cena primitiva e voyeurismo. A transgressão sexual como transgressão das imagens: uma questão de olhar, uma questão de família, uma questão de corpos e de suportes. Tudo em um. A extraordinária pregnância visual e emocional desta seqüência (o letreiro que introduz o termo “montagem”) reside no modo completamente orgânico pelo qual o rosto da menina, pelo viés de uma incrustação modulável, surge



Jean-Luc Godard, *Ici et ailleurs*, 1974.

como que do interior mesmo dos corpos dos pais durante o sexo, como uma emanção direta do corpo da imagem dos pais. Como se ela fosse a consciência alucinada desta imagem da qual ela parece emanar e na qual ela termina por se dissolver, ao sabor das variações luminosas e fluidas da figura. Só o vídeo tratado assim na sua matéria de imagem autoriza tal corporeidade do dispositivo de “montagem” (tanto dos corpos quanto dos suportes), em uma espécie de metáfora do suposto trauma que representa, aos olhos do espectador de cinema, a operação do tratamento eletrônico da imagem de um filme. Somos todos como Vanessa, assistimos de certa forma silenciosos o cinema ser sodomizado pelo vídeo: “às vezes, eu acho isto, mamãe e papai, bonito, e às vezes eu acho isto uma bosta”.

Em *Comment ça va*, enfim, a mixagem eletrônica de imagens se faz principalmente na grande seqüência central da sobreimpressão das duas fotos de manifestantes. De um lado, a foto de Portugal (um manifestante no meio da



Jean-Luc Godard, *Numéro deux*, 1975.



Jean-Luc Godard, *Comment ça va*, 1976.

multidão, punho levantado, e soldados em uniforme, em plena Revolução dos Cravos). De outro, uma outra foto feita quatro anos antes, mostra um manifestante diante de policiais por ocasião de uma revolta operária em uma fábrica francesa. Toda a maiêutica se desencadeia a partir desta relação visual entre as duas fotos, pela sobreimpressão variável e pelo vaivém da câmera.

Voz over:



Jean-Luc Godard, *Ici et ailleurs*, 1974.

Um olhar não é nunca profundo. O que é profundo é a extensão, a extensão de uma certa relação entre o desconhecido e o conhecido. Pensar. Aproximar para pensar. Simplesmente aproximar duas imagens. Duas imagens simples porque mostram pessoas simples, mas que, por ousarem se revoltar, desencadeiam algo de complexo. Sim, começar a pensar olhando.

Não se pode dizer melhor: aproximar (em ato, pela mescla de imagens) para poder ver. Porque ver (com o vídeo) é pensar (em direto com a imagem).

3) Um trabalho sobre a velocidade, a decomposição, a análise, a desmontagem, a desaceleração dos processos (“vamos mais lentamente, é preciso decompor”, diz Odette/Miéville em *Comment ça va*). Decompor para reencontrar a força do ver, para transformar de novo o ato de olhar num acontecimento, para ver se ainda podemos construir o sentido com as imagens. Daí o papel essencial desempenhado nestes filmes pela fotografia enquanto imagem congelada, como átomo do cinema (“a verdade 24 vezes por segundo”); em *Ici et ailleurs*, é a famosa seqüência “pedagógica” na qual, numa cenografia teatralizante, os “corpos fotográficos” (cinco figurantes que carregam cada um uma foto que tem um nome) vêm encarnar, diante de uma câmera de vídeo ligada (como indica a luz vermelha), o princípio mesmo do desfile de imagens como constitutivo do efeito-cinema — uma figura insistente que Godard reatualizará bem mais tarde em *Grandeur et décadence d'un petit commerce de cinéma...* (1985). A “lição” é clara: quando o fixamos e nos demoramos em olhá-lo, o cinema é uma questão de fotos. E para ver isto, é preciso passar pelo vídeo. O vídeo como instrumento de análise do cinema, como aquilo que faz surgir o fotográfico que o funda. Odette/Miéville em *Comment ça va*: “partir



Jean-Luc Godard, *Grandeur et décadence d'un petit commerce de cinéma*, 1985.

de uma imagem, de uma só, como de um átomo, para ver como isto funciona e como isto tudo se sustenta”.

2

Utilizar o vídeo como alguém de cinema, e utilizar o cinema como alguém de televisão, é fazer uma televisão que ainda não existe, e um cinema que não existe mais. As pessoas de cinema recusam absolutamente o vídeo. A vantagem [do vídeo], porém, é que a imagem que se faz, nós a vemos antes de fazê-la; e decidimos ou não se vamos reivindicá-la.²

Segundo grande momento do percurso: as séries de televisão dos anos 1976-1978. Dessa vez, Godard dá o passo completo. Continuando a desenvolver sua pequena estrutura autônoma de produção (Sonimage), ele dá a impressão de abandonar o cinema e de passar completamente para o lado do inimigo, em cujo terreno ele vai desenvolver seu trabalho. Em co-produção com o INA, ele realiza em 1976 *Six fois deux/Sur et sous la communication* e, em 1978, *France/tour/détour/deux/enfants*. Vistas de fora, estas produções parecem como plenamente televisivas (“trabalhei como um diretor de uma televisão, fazendo uma grade dos programas”: série estruturada, formatação *standard*, enunciação televisual clássica — entrevista, comentário, apresentação, reportagem...). Mas, ao mesmo tempo, vistas de dentro, elas são também



Jean-Luc Godard, *Six fois deux, "Nous trois"*, 1976.

uma maneira de anti-televisão, voltando completamente os procedimentos televisuais contra eles mesmos. Assim, embora use todas as posturas da palavra onipresente, Godard sabe também trabalhar com seu avesso: o silêncio, ou a gagueira. O silêncio, que a televisão teme acima de tudo, e que Godard usa como uma palavra plena: a arte do mudo televisivo só pode se chamar vídeo (“Nous trois” — nem um som durante 52 minutos! — ou Jacqueline et Ludovic). Assim como o silêncio, há a linguagem flutuante, incerta, hesitante, avançando aos tropeços. Godard nada apaga dos vazios, tentativas, erros e errâncias verbais, de si como dos outros. Uma espécie de gagueira fundamental (como bem percebeu Deleuze), que é exatamente a videolinguagem. Com ele, Godard fala pensando e pensa falando. Na sua velocidade. Ele ensaia a palavra do pensamento “em direto” (“ao vivo”, se fazendo diante da câmera). Ainda hoje, não vejo nenhuma emissão de televisão que se compare àquelas que ele realizou nestes anos de 1976-1978.

Por outro lado, estas duas grandes séries não me parecem formar um conjunto tão homogêneo quanto se disse (os “anos vídeo”). A primeira delas (*Six fois deux*) ainda pode ser vinculada aos filmes-ensaio anteriores, dos quais ela oferece como que um último prolongamento, ponto culminante da análise crítica do campo social ou político e dos meios de comunicação; ao passo que a segunda (*France/tour/détour*) é mais o anúncio do que virá no início dos anos 80: uma escrita em que sentimos nascer uma perspectiva mais filosófica e poética, mais voltada para a criação artística que para uma problemática social. *Six fois deux* seria neste sentido o último filme político de Godard: é um videoescalpelo, como os filmes-ensaio, mas no interior da televisão. *France tour détour*, por sua vez, seria o primeiro filme lírico e pluriartístico do Go-

dard dos anos 80, já na linha de *Salve-se quem puder (a vida)*, mas no coração de um dispositivo televisual.³

O sinal mais marcante desta diferença entre as duas séries pode ser percebido nas respectivas figuras do seu tratamento eletrônico da imagem. Se *Six fois deux* (no episódio “Nous trois”, por exemplo) pratica ainda — esplendidamente — a mescla de imagens pelas janelas e incrustações, *France/tour/détour* apresenta, por sua vez, um tratamento radicalmente novo, que marca a passagem a outra forma de escrita e, portanto, a outra forma de conceber. Godard descobre aqui, de modo ainda experimental, as famosas “mudanças de velocidade” que surgem sob a forma de câmeras lentas sincopadas, particularmente no início de cada um dos doze episódios, sobre imagens dos gestos das crianças em suas atividades cotidianas (tirar a roupa, andar na rua...). Este trabalho com a lentidão vem de certo modo prolongar aquilo que, nos filmes-ensaio anteriores, era uma vontade analítica de ir menos depressa para ver e compreender melhor os processos do mundo. Desta vez, porém, a decomposição já não é mais intelectual (análise crítica, busca do átomo elementar para desmontar a cadeia); ela é francamente orgânica, material, física. Numa palavra: carnal. Ela afeta o corpo da imagem. A decomposição parou de remeter à fotografia, e se tornou inteira e especificamente videográfica.

Este trabalho com as mudanças de velocidade me parece produzir dois efeitos fundamentais, um de pintura, o outro de sideração (de renovação do olhar). O efeito pintura: as câmeras lentas em vídeo de *France/tour/détour* não têm nada de suave e de contínuo; ao contrário, elas são irregulares, imprevisíveis, moduláveis, parecem experiências com a própria matéria temporal da imagem, tentativas de deixar aflorar o fundo selvagem da representação, como um depósito de formas e de emoções, de saber e de técnica, como um precipitado da matéria-imagem enquanto tal. Por outro lado, trata-se também de diminuir a velocidade como se pilota um avião: no olho. A mão sobre a

3 Vejamos o que diz Godard: “quando Marcel Julien nos encomendou a série [*France/tour/détour*], ficou decidido que tentaríamos fazer algo da ordem ao mesmo tempo do romance e da pintura, o que creio poderem fazer hoje os encadeamentos de imagens... Cézanne com os meios de Malraux... Ou então da filosofia sob forma de música de câmara...”



Jean-Luc Godard, *France/tour/détour/deux/enfants*, 1978.

alavanca de mudança de velocidade e o olho posto na tela de controle. A câmera lenta em vídeo (à diferença da câmera lenta no cinema) é acionada pelo dedo e pelo olho: o realizador descobre o efeito ao vivo, no momento mesmo em que executa a operação, que ele pode aliás modificar a todo instante, enquanto observa o resultado aparecendo instantaneamente na tela (no monitor). Como se agora ele visse realmente pela primeira vez esta imagem que filmara antes. Como se ela fosse uma imagem virgem, inédita, cujas potencialidades ele descobre ao observá-la se desfazendo e se refazendo. E sentimos (o espectador aqui em absoluta sincronia com Godard) que a cada manobra, a cada mudança de velocidade, se experimenta violentamente o prazer da sideração: é então isto o que há nestas imagens, e que eu nunca tinha visto assim; ao mesmo tempo que se experimenta o sentimento de uma perda fundamental: eis por que as imagens acabam sempre por nos escapar, eis por que somos sempre parcialmente cegos. As câmeras lentas em vídeo são uma experiência absoluta do olhar vivido como um acontecimento. Elas ensinaram Godard a olhar o mundo (e as imagens) com olhos novos, purificados de todas as escórias. Elas lhe permitiram avançar (ou retornar) rumo a uma imagem cinematográfica ainda possível, ainda susceptível de ser olhada como nova, e, portanto, como algo a ser feito. *Salve-se quem puder (a vida)*, trabalhado do início ao fim por tais momentos de câmeras lentas sincopadas, será o filme deste retorno (“meu segundo primeiro filme”, diz Godard).

Neste momento, quero pesquisar e mostrar o que encontrei, como um explorador, e depois me servir disto para fazer meus balés, minhas óperas, meus romances. A televisão seria ideal para fazer roteiros, mas, por assim dizer, *in vivo*, para viver o roteiro se fazendo. Em seguida, transformamos isso numa obra de trezentas páginas, ou de uma hora e meia, ou de quatro horas, sob uma certa forma.⁴

Terceiro momento do percurso: o dos video-roteiros que acompanham os grandes filmes do início dos anos 80: o filme do (re)nascimento, *Salve-se quem puder (a vida)* (1979), e depois a “trilogia do sublime”: *Passion* (1982), *Carmen* (1983) e *Je vous salue Marie* (1985). Como se sabe, estes filmes notáveis foram quase todos objeto, antes, durante ou depois, de pequenos trabalhos em vídeo, que se apresentam como momento de reflexão pessoal sobre as questões que o filme, à sua maneira, põe em jogo (ou pôs, ou vai pôr). Embora tenham sido chamados de “video-roteiros”, tais trabalhos não devem ser de modo algum considerados o programa ou a prefiguração dos filmes aos quais correspondem. Bem menos conhecidos que estes últimos, produzidos com pequenos meios “familiares” (Sonimage, em Rolle), destinados a um uso mais ou menos interno ou privado (para a produção, a equipe, os atores), geralmente inacabados ou menos acabados, os video-roteiros são como rascunhos, esboços, notas de pesquisador. Ensaios, no sentido estrito. O único destes roteiros que conheceu alguma notoriedade foi o *Scénario du film Passion*: produzido depois do filme (em 1982) pela Télévision Suisse Romande, que o encomendou, ele é o único que podemos considerar como uma obra realmente acabada, construída por si mesma e objeto de difusão.

Eis então uma nova postura do ensaio em vídeo: não mais no filme (na sua matéria orgânica, mixada ao seu corpo próprio), não mais na televisão (como sua expressão interior recalçada), mas ao lado dos filmes (e, mais tarde, ao lado não só dos filmes como do cinema em geral, como veremos), ou seja, em

paralelo, ao mesmo tempo próximo, sempre “ao alcance da mão”, mas separado, independente. Consciente da distância que os separa. E sabendo tornar criativa esta separação bem pensada das forças. No início dos anos 80, cinema e vídeo caminham lado a lado, em estéreo, se observando, se retomando, se refletindo. Um pensando aqui, o que o outro cria alhures.

Nesta fase, portanto, o “estado-vídeo” deixa de ser apenas um modo interiorizado do olhar, e começa a se encarnar em objetos — de estatuto ainda incerto (rascunhos diários, notas), mas no entanto quase-autônomos, existentes nos (e pelos) seus balbucios mesmos. Na verdade, estes video-roteiros são a própria gagueira. Uma ruminação, interior e exterior. Godard, no calor da hora, ensaia ali a escrita, o pensamento e o olhar, manipula as imagens, brinca com os sons, inscreve palavras, escruta, combina, recomeça, apaga, acrescenta, precisa, desloca. Tudo isto sem fio. Imediatamente em imagens e sons. Extraordinária impressão de assistir “ao vivo”, “em direto”, aos movimentos mesmos do pensamento pelas e nas imagens.

Os video-roteiros de Godard são máquinas de experimentar “jogos de linguagem” (no sentido do Wittgenstein das *Investigações filosóficas*). Graças ao vídeo, ele pode arriscar figuras, ver o que resulta, ajustar a cada vez, produzir em laboratório dados de imagens-pensamento, que serão em seguida usados, particularmente na criação das obras-filmes, cuja gênese eles terão assim constituído. É neste sentido que eles são “roteiros”. Para o Godard cineasta, o vídeo é o único instrumento que lhe permite fazer suas jogadas diretamente com e nas imagens. O grande negócio é sempre o direto: vejo ao mesmo tempo que faço. Em vídeo (e só nele, e de modo algum na escrita), ver é pensar e pensar é ver, tudo em um e em total simultaneidade. A mais bela *mise-en-scène* desta postura fundamental surge no dispositivo cenográfico do *Scénario du film Passion*: Godard no comando total, na sua mesa de edição, ou de comando, único chefe a bordo, cercado por suas máquinas e diante da tela, lugar das imagens que virão pouco a pouco se inscrever, lentamente, em ondas, como se emergissem do fundo do seu pensamento em ação, sobrepostas ao seu próprio corpo de sombra que habita o “laboratório”. Vemos todo o caminho percorrido depois da seqüência de abertura e de fechamento de *Número deux* (ali, Jeannot também aparecia entre suas máquinas, mas a relação

com as imagens, a conexão direta do trabalho das imagens com o do pensamento não era dada a ver ali como tal).

Isto explica também por que o “roteiro” pode às vezes vir depois do filme: quando conectamos a imagem e o pensamento “em direto”, estamos sempre no “roteiro”, seja antes do filme (na concepção), seja durante as filmagens ou a montagem, seja até mesmo depois que o filme já foi feito. O fundamental para Godard não é ter feito um filme (ou preparar um) no sentido clássico, com as etapas separadas e progressivas que conhecemos, mas é estar sempre fazendo um, esteja ele filmando ou não, esteja ele montando ou não. Fazer um filme para ele é algo extensivo e total, é ser e viver, é estar a todo instante conectado às imagens, é ver e pensar ao mesmo tempo. Eis por que o vídeo como estado corresponde tão bem ao seu modo de existência. Eis por que ele vive cotidianamente com o vídeo, como se este se confundisse com sua própria respiração.

A partir de então, os “jogos videográficos de linguagem” experimentados por Godard nos seus roteiros são de quatro tipos, todos explicitamente apresentados no primeiro vídeo-roteiros, o de *Salve-se quem puder (a vida)*: a relação da imagem com a escrita (pela figura emblemática da máquina de escrever); o trabalho de encadeamento das imagens (pela sobreimpressão); o trabalho sobre as velocidades (pela câmera lenta-decomposição); a relação da música à imagem (pela presença da orquestra na imagem).

Não podendo detalhar aqui cada uma destas figuras, direi apenas, e globalmente, que algumas delas entraram quase tais e quais nos filmes. Este é o caso, por exemplo, das câmeras lentas-decomposições: o filme *Salve-se quem puder (a vida)* traz 18 destes momentos de “variações de velocidade” que são como experiências táteis com a matéria-tempo das imagens e com a matéria-movimento dos corpos dos atores captados em sua gestualidade re-semantizada. Lembremos uma declaração de Godard acerca de tais experiências:

fazer câmeras lentas, mudanças de ritmos, decomposições, conjugando técnicas do cinema e da televisão... Quando congelamos uma imagem em um movimento que comporta 25, percebemos que um plano que filmamos, dependendo de como o fixamos, cria de repente milhões de possibilidades, todas as permutações pos-

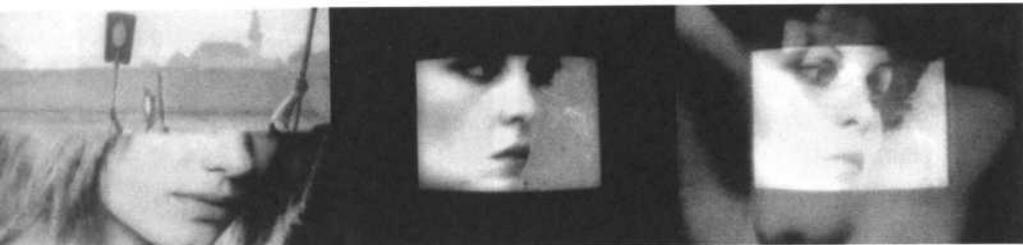


Jean-Luc Godard, *Salve-se quem puder (a vida)*, 1979.

síveis entre estas 25 imagens representam milhões de possibilidades. Eu havia concluído que quando mudamos o ritmo e analisamos os movimentos de uma mulher, movimentos tão simples quanto os de comprar uma bisnaga [*baguette*], por exemplo, percebemos uma plethora de mundos diferentes que existem no interior do movimento da mulher, corpúsculos, galáxias, cada vez diferentes, e que passamos de um a outro com séries de explosões, ao passo que as câmeras lentas são muito menos interessantes no caso do homem, em que finalmente há uma mesma linha diretriz... Em *Tour détour*, eu tinha descoberto isto como uma simples intuição, sem ir mais longe, pois era preciso falar com os colegas, para que eles me trouxessem sua experiência, cientificamente. Depois, de uma experiência de laboratório, fiz um romance...⁵

Da mesma maneira, como se sabe, as experiências de visualização da música também entraram diretamente nos filmes: na cena final de *Salve-se*

5 “Propos rompus”, *Cahiers du Cinéma*, n. 316, 1980.



Jean-Luc Godard, *Scénario de Sauve qui peut (la vie)*, 1979.

quem puder (a vida), depois da queda em câmera lenta do protagonista, sua ex-mulher e sua filha se afastam (“isto não nos concerne”) e passam diante da orquestra, que está ali, no passeio da rua, alinhada, tocando a música do filme. “Vemos a música, como se vissemos o interior do que nos acompanha”. Sabemos também que esta presença diegética da música será a figura principal, formal e dramaturgica, de *Carmen*, onde ela é levada ao extremo, pois funda a estrutura mesma de todo o filme.

Por outro lado, há outras figuras de escrita experimentadas nos video-roteiros que não reaparecem tais e quais nos filmes, mas que na verdade lhes atravessam subterraneamente, de modo indireto, porque sua eficácia se deslocou do âmbito formal para o âmbito narrativo. O caso mais exemplar é o das numerosas sobreimpressões que predominam visualmente em todos os video-roteiros. No video-roteiro de *Salve-se quem puder*, Godard fala das sobreimpressões em termos de encadeamentos de imagens:

Fazer fusões (...) Partir não de uma imagem, mas de um encadeamento como imagem, de uma imagem de encadeamento, de um momento de uma cadeia, de um acoplar uma pessoa a algo. Esta pessoa e esta coisa que desliza sobre ela, e na qual ela desliza (...) Encadear permite ver se há algo que vai se abrir, ou que se fecha. E então teremos a idéia de uma porta, de fazer passar alguém por uma porta. Um encadeamento como momento do filme dos acontecimentos que se vai fazer. Uma fusão como idéia de roteiro.⁶

Assim, se as sobreimpressões estão ausentes das imagens de *Salve-se quem puder (a vida)*, é porque elas entraram na diegese, na lógica narrativa, nos modos de encadeamento dos momentos (e dos “movimentos”) da história. A sobreimpressão em vídeo é o que vai permitir a Godard encontrar as ligações entre seus personagens ou entre as ações. Mas estas ligações, que definirão enfim a lógica da montagem do filme, não vêm de idéias abstratas ou *a priori* (do diálogo, por exemplo). Elas vêm das próprias imagens, de uma lógica visual e não verbal. Ouçamos Godard, sempre no mesmo roteiro:

Isto são todos os modelos de encadeamento que existem, por exemplo, em determinada rede de televisão. E vemos que na verdade a questão é a do tempo que passa. (...) E, em alguns momentos, em vez de fazer campo/contracampo, que nasce de uma idéia de diálogo ou de pinguepongue, (...) seria preciso ver se não se pode passar de uma imagem a outra [por um acontecimento de imagem], mergulhando [na imagem] como se mergulha na história, ou como a história introduz algo em nosso corpo.⁷

Do mesmo modo, o trabalho de sobreimpressão que está no centro do *Scénario du film Passion* não reaparece tal e qual em *Passion*, mas funda evidentemente toda a lógica de reconstituição das pinturas clássicas em *tableaux vivants*. A sobreimpressão transformada em idéia de roteiro: “mergulhando (na imagem) como se mergulha na história.

Como vemos, quer se trate de câmeras lentas ou de sobreimpressões, Godard está sempre experimentando em vídeo figuras que lhe permitam pensar em imagens (e não em linguagem verbal), interagir instantaneamente, ver no mesmo momento em que se trata de conceber. E destas reflexões visuais, deste videolaboratório de imagens, onde o trabalho se faz “ao vivo”, sem fio, ele extrai ora formas visuais, ora dados da história (no seu caso ambos se confundem) que farão e que serão o filme: o vídeo pensa o que o cinema cria.



Jean-Luc Godard, *Soft and Hard*, 1986.

4

Nas entranhas de um planeta morto, um antigo mecanismo cansado vibra. Tubos emitindo um brilho pálido e vacilante se revigoraram. Lentamente, como a contragosto, um comutador em ponto morto mudou de posição.⁸

Quarto e último momento em nosso percurso: o das obras inteiramente em vídeo, não mais ligadas a filmes particulares, mas que existem por si mesmas, correndo paralelas à produção cinematográfica de Godard, que elas observam de longe como se sorrissem. Elas se escalonam de 1986 a 1990 e compreendem principalmente, em um primeiro tempo: *Grandeur et décadence d'un petit commerce de cinéma à l'époque de la toute puissance de la télévision* (ficção e ensaio, espécie de antologia de toda a produção de Godard depois de 1974). Reencontramos aí, pelo viés de um *casting*, a visão “analítica” do cinema como desfile diante de uma câmera de vídeo, as câmeras lentas-decomposições da

8 Godard, *Puissance de la parole*, 1988.

imagem, a relação com a pintura por meio das fusões, a *mise-en-scène* da literatura, o discurso sobre a produção e o dinheiro, a falsa trama policial como em *Detetive* (1985) etc. Em seguida, dois ensaios de conversa, *Soft and Hard* (A soft Conversation on Hard Subjects Between Two Friends), ao modo da autobiografia a dois (Miéville/Godard), e *Meeting W. A.*, um encontro com Woody Allen filmado por Godard enquanto ele estava nos Estados Unidos preparando *King Lear* (1987). Dois “diálogos” nos quais Godard põe em cena uma palavra a duas cabeças segundo velocidades variadas, engendrando uma espécie de exaltação rítmica produzida pela montagem alternada rápida de texto e imagem, e sobretudo pelo trabalho suntuoso de uma banda sonora incrivelmente fragmentária e complexa, mas que resta ao mesmo tempo completamente orgânica em sua multiplicidade e em suas articulações. Estes vídeos independentes (todos de 1986) formam uma espécie de balanço da pesquisa no itinerário de Godard. Eles correspondem, de resto, a uma pausa que dura cerca de três anos, entre *Detetive*, que encerrava o período lírico-estético, e *Soigne ta droite* e *King Lear* (ambos de 1987), que abrem o último estado, filosófico-literário, de seu cinema. Uma transição, portanto, rumo a uma nova fórmula que Godard vai encontrar a partir de 1988 unicamente nos seus vídeos, nos quais o domínio da velocidade se tornará total, desenvolvendo-se tanto no sentido da câmera lenta quanto naquele, novo, de uma conquista da aceleração.

Na verdade, este trabalho sobre a velocidade se amplificou majestosamente a partir de uma nova figura de escrita: o efeito de cintilação (repetitivo) de planos-*flash* ultra-rápidos. *On s'est tous défilé* (1988) oferece uma primeira formalização impactante e “pictorialista” desta figura, a partir dos movimentos ondulatórios de um desfile de moda de Marité e François Girbaud. Mas é incontestavelmente *Puissance de la parole* (1988) que representa o caso exemplar, transformando-a na figura central de seu funcionamento em todos os níveis. Ela se torna então ao mesmo tempo técnica (a mesa de montagem 35 mm, seu rolo de imagens que desfilam como um rio em velocidades variáveis, seus sons deformados que ressoam ou se precipitam: “um antigo mecanismo cansado que vibra”), formal (a montagem eletrônica e computadorizada, com a pulsação dos planos-*flash* em alternância ultra-rápida gerando efeitos de batimento acelerado: um exercício da percepção mais próximo da sensação



Jean-Luc Godard, *Puissance de la parole*, 1988.

vibratória que da visão de reconhecimento), temática (uma cena vibrante de ligação telefônica) e sobretudo filosófica, num eixo que confere ao resto do trabalho todo o seu sentido. A partir da novela de Edgar Allan Poe (*The Power of the Words*) que empresta o título ao vídeo, Godard se refere explicitamente à “teoria das vibrações” como fundamento do Universo.⁹

Depois do videoescapelo analítico dos anos 1975, da pesquisa visual (ver melhor) das câmeras lentas sincopadas de *France/tour/détour*, das ruminacões de escrita e da gagueira de imagens conectadas com o pensamento nos video-roteiros, eis que aparece, nas obras plenas e autônomas, a videovibração, como uma pulsação cardíaca, que carrega e repercute em todo o universo as marcas infinitas do pensamento e da palavra.

Esta mesma figura da aceleração vibratória e contaminadora, como sabe-

9 Ver trecho de transcrição da página 286 do capítulo “Jean-Luc Godard e a parte maldita da escrita”.



Jean-Luc Godard, *História(s) do cinema*, 1989-1998.

mos, reaparece nos primeiros números da série *História(s) do cinema*: o ritmo da máquina de escrever dotada de memória que confere o ritmo à montagem, toda a impressionante matéria visual e sonora manipulada por Godard, com as explosões, as infinitas combinações de imagens e sons provindas de toda a história do cinema, a extraordinária emoção que emerge desta galáxia de possíveis mixados uns aos outros. Com *História(s) do cinema*, atingimos uma guinada completa nas relações entre o cinema e o vídeo: a autonomia conquistada pelo vídeo é não apenas total (desta vez podemos falar verdadeiramente de obras em vídeo, sem referência a qualquer filme), mas vai muito mais longe que tudo o que poderíamos ter visto até aqui. Não se trata mais de falar de um filme (de J.-L. Godard), ou de entabular uma conversa entre dois sujeitos sobre assuntos difíceis (como em *Soft and Hard — A Soft Conversation on Hard Subjects Between Two Friends*). Trata-se de englobar o próprio cinema, de tomá-lo por inteiro em todas as suas dimensões.

Creio que *História(s) do cinema* é hoje (1992) o único verdadeiro grande

projeto de Godard. Fazer filmes, ainda um filme (a mais), é bom, é um trabalho vital, necessário a certo equilíbrio existencial. Mas acima destes filmes que parecem ser apenas “momentos” de produção, há uma espécie de imensidão que só Godard pode sonhar em enfrentar. Há este projeto desmesurado e impossível, que o persegue há muito (remontando pelo menos às suas conferências de Montreal e a seu livro anunciador *Introdução a uma verdadeira história do cinema*), um projeto sem limites, lugar de uma imersão insana, no qual o cinema como um todo, como natureza e como cultura, repousaria numa só mão videográfica. Diante de tal perspectiva, Godard mergulha como num absoluto do ser-imagem, onde o vídeo como estado, maneira de ser, pensar e viver, se tornou uma espécie de segunda pele, segundo corpo do próprio Godard: “Existo mais enquanto imagem do que enquanto ser real, pois minha única vida consiste em fazê-las”, declarava o cineasta em 1980 (época dos vídeo-roteiros). Pois sua única vida consiste em sê-las, No fundo, os filmes que faz são seus “pequenos ensaios”. Ao passo que o vídeo no qual ele se imerge totalmente com *História(s) do cinema* não é apenas algo que ele faz, pois se tornou aquilo mesmo que ele é: um corpo de imagens, um pensamento de imagens, um mundo de imagens. Um ser-imagem de todas as coisas. Godard tem repousado inteiramente nessa tensão entre fazer ainda (filmes, objetos circunscritos, identificados, que servem de balizas) e ser completamente (um estado do olhar, do videopensamento, um ser-imagem total, que se abre ao infinito e no qual o risco, evidente mas evitado, é o de ser tragado, absorvido, e se dissolver num oceano).

Nota bibliográfica dos ensaios

“Máquinas de imagens: uma questão de linha geral”

“La ligne générale (des machines à images)”. In Frank Beau, Philippe Dubois & Gérard Leblanc (orgs.). *Cinéma et dernières technologies*. Paris/Bruxelas: De Boeck-Université/INA, 1998, pp. 19-41. (Col. “Arts & Cinéma”)

“Por uma estética da imagem de vídeo”

Esthétique des arts médiatiques. Montreal: Presses de l’Université du Québec, tome 1, 1995, pp. 157-75. Uma versão refundida foi publicada na França sob o título: “La question vidéo face au cinéma: déplacements esthétiques”. In Frank Beau, Philippe Dubois & Gérard Leblanc (orgs.), op. cit., pp. 189-207. Tradução italiana do texto original: “L’Elettronica: la questione estetica”. In Valentini, Valentina (org.). *Il Video a venire*. Catanzaro: Rubbettino, 1999, pp. 17-31.

“O ‘estado-vídeo’: uma forma que pensa”

“L’Etat vidéo: une forme qui pense”. In Patrick Javault & Georges Heck (dirs.). *Vidéo Topiques. Tours et retours de l’art vidéo*. Catálogo da exposição homônima. Estrasburgo: Musées d’Art Moderne et Contemporain, 2002, pp. 42-52.

“Dos anos 70 aos anos 80: as experiências em vídeo dos grandes cineastas”

“Cinéma et vidéo: passages d’images”, *Cinéma / 24 images*, n. 47, Montreal, jan.-fev. 1990, pp. 33-41.

“A paixão, a dor e a graça: notas sobre o cinema e o vídeo dos anos 1977-1987”

“La passion, la douleur et la grâce. Notes sur le cinéma et la vidéo des années 1977-1987”. In Catálogo geral da exposição *L'Epoque, la mode, la morale, la passion*. Paris: Centre Georges Pompidou (escrito na ocasião do décimo aniversário), maio 1987, pp. 74-87.

“Video e cinema: interferências, transformações, incorporações”

Co-escrito com Marc-Emmanuel Mélon e Colette Dubois: “Cinéma et Vidéo: inter-pénétrations”. *Communications*, Paris: Seuil, n. 48 (Especial *Vidéo*, dirigido por Raymond Bellour e Anne-Marie Duguet), 1988, pp. 267-320. Trad. italiana: “Cinema e video: compenetrazioni”. In Lischi, Sandra (org.). *Cine ma video*. Pisa: Ets, 1996, pp. 81-142.

“Jean-Luc Godard: cinema e pintura, ida e volta”

“Godard: cinéma et peinture: aller retour”. Libreto do Musée d'Art Contemporain de Saint-Etienne (França), escrito para um ciclo de conferências e uma retrospectiva de Jean-Luc Godard organizada pelo Museu com o tema “Cinéma & Peinture”, 1993.

“Jean-Luc Godard e a parte maldita da escrita”

“Jean-Luc Godard et la part maudite de l'écriture”. In Brunela Eruli (org.). *L'obiettivo e la parola (L'objectif et la parole)*, Pisa/Genebra: Ets/Slatkine, 1995, pp. 115-29.

“Os ensaios em vídeo de Jean-Luc Godard: o vídeo pensa o que o cinema cria”

“Video thinks what cinema creates. Notes on Jean-Luc Godard's Work in Video and Television”. In Raymond Bellour & Mary Lea Bandy (orgs.). *Jean-Luc Godard: son + image*. Nova York: Museum of Modern Art (MoMA), 1992, pp. 169-87. Trad. francesa de trechos do ensaio no artigo “L'image à la vitesse de la pensée”. *Cahiers du Cinéma*, série especial *Jean-Luc Godard: 30 ans de cinéma*, Paris: nov. 1990, pp. 76-78. Trad. italiana integral em: Valentina Valentini (org.). *Video d'Autore 1986-1995*. Roma: Gangemi, 1995. Trad. chinesa em *FA (Film Appreciation Journal)*, n. 117, *Revue de la Cinémathèque de Taiwan*, Taipei, out.-dez. 2003, pp. 46-57.

Relação de filmes e de vídeos de Jean-Luc Godard

- | | |
|--|--|
| <i>Opération béton</i> (1954) | <i>Paris vu par...</i> (1965) (episódio “Montparnasse-Levallois”) |
| <i>Une femme coquette</i> (1955) | <i>O demônio das onze horas</i> (1965) |
| <i>Tous les garçons s'appellent Patrick</i> (Charlotte et Véronique) (1957) | <i>Masculino feminino</i> (1966) |
| <i>Une histoire d'eau</i> (1958) | <i>Made in USA</i> (1966) |
| <i>Charlotte et son Jules</i> (1959) | <i>Duas ou três coisas que eu sei dela</i> (1966) |
| <i>Acosado</i> (1960) | <i>Le plus vieux métier du monde</i> (1967) (episódio “Anticipation, ou l'amour en l'an 2000”) |
| <i>O pequeno soldado</i> (1960) | <i>Loin du Vietnam</i> (1967) (seqüência “Caméra-oeil”) |
| <i>Uma mulher é uma mulher</i> (1961) | <i>A chinesa</i> (1967) |
| <i>Les sept péchés capitaux</i> (1961) (episódio “La Paresse”) | <i>Amore e Rabbia</i> (1967) (episódio “L'Amour”) |
| <i>Viver a vida</i> (1962) | <i>Week-End</i> (1967) |
| <i>Ro.Go.PaG</i> (1962) (episódio “Le nouveau monde”) | <i>Le gai savoir</i> (1968) |
| <i>Tempo de guerra</i> (1963) | <i>Ciné-Tracts</i> (1968) |
| <i>Les plus belles Escroqueries du monde</i> (1963) (episódio “Le Grand Escroc”) | <i>Un film comme les autres</i> (1968) |
| <i>O desprezo</i> (1963) | <i>One plus one</i> (Sympathy for the Devil) (1968) |
| <i>Bande à part</i> (1964) | <i>One American Movie</i> (1968) |
| <i>Uma mulher casada</i> (1964) | <i>British Sounds</i> (1969) |
| <i>Reportage sur Orly</i> (1964) | <i>Pravda</i> (1969) |
| <i>Alphaville, une étrange aventure de Lemmy</i> | |
| <i>Caution</i> (1965) | |

Vento do leste (1969)
Luttes en Italie (1969)
Vladimir et Rosa (1971)
One P.M. (1972)
Tout va bien (1972)
Lettre à Jane (1972)
Ici et ailleurs (1974)
Numéro deux (1975)
Comment ça va (1976)
Six fois deux/Sur et sous la communication
 (1976)
France/tour/détour/deux/enfants (1977-
 1978)
Scénario de Sauve qui peut (la vie) (1979)
Salve-se quem puder (a vida) (1979)
Lettre à Freddy Buache (1981)
Changer d'image (1982) (seqüência de *Le*
changement a plus d'un titre)
Passion (1982)
Scénario du film Passion (1982)
Carmen (1983)
Petites notes à propos du film Je vous salue
Marie (1983)
Je vous salue Marie (1985)
Detetive (1985)
Grandeur et décadence d'un petit commerce
de cinéma (1986)

Soft and Hard (1986)
J.L.G. meets w.A. (1986)
Aria (1987) (seqüência "Armide")
King Lear (1987)
Soigne ta droite (1987)
On s'est tous défilé (1988)
Puissance de la parole (1988)
Le dernier mot (1988)
História(s) do cinema (1989-1998)
Le Rapport Darty (1989)
Nouvelle Vague (1990)
L'enfance de l'art (1990)
Allemagne année 90 neuf zéro (1991)
Hélas pour moi (1993)
Les enfants jouent à la Russie (1993)
JLG/JLG — autoportrait de décembre (1995)
Deux fois cinquante ans de cinéma français
 (1995)
For Ever Mozart (1996)
The Old Place (1998)
L'origine du XXI^{ème} siècle (2000)
Elogio ao amor (2001)
Ten Minutes Older: The Cello (2002)
 (episódio "Dans le noir du temps")
Notre musique (2004)

Índice de filmes, vídeos, cineastas e videastas

1000 Küsse [Mil beijos] (Bruch/
 Rosenbach), 242
24 Hour Psycho (Gordon), 114-15
 Acconci, Vito, 103-105, 108, 110
Achrome (Manzoni), 59
Acossado (Godard), 181, 228, 251, 261, 264
 Ahtila, Eija-Liisa, 28, 115
Air Time (Acconci), 167
 Aitken, Doug, 28, 115
 Akerman, Chantal, 26, 131-33, 139, 141, 148,
 163-65
 Alexandrov, G., 31
Alice nas cidades (Wenders), 141, 186
Allan and Allen's Complaint (Paik), 94, 166
 Allen, Woody, 309
Alliertenband, Das (Von Bruch), 242-43
Als könnte es aus mir an den Kragen gehen
 (1000 Mörder) (Odenbach), 81, 240-41
Ancient of Days (Viola), 169
Ange, L' (Bokanowski), 143
Anges de fer, Les (Brach), 143
Anos 80, Os (Akerman), 132-33, 164

Ant Farm, 111-12
 Antonioni, Michelangelo, 25, 54, 120, 125,
 127-28, 130, 132, 147, 164, 214
Apocalypse Now (Coppola), 142
 Arrieta, Adolfo, 143
Asas do desejo (Wenders), 143, 186
Atlantic (Wood), 114
Austrian Tapes (Davis), 166
 Averty, Jean-Christophe, 57, 84-86, 111,
 120, 183
Bande à part (Godard), 251, 264
 Beaujour, Michel, 82
 Beinex, Jean-Jacques, 149, 165
 Belloir, D., 168
 Bene, Carmelo, 149
 Benglis, Lynda, 166-67
 Bergman, Ingmar, 147, 181, 213, 227
Between the Frames (Muntadas), 112
Blow Up (Antonioni), 54
 Bokanowski, Patrick, 143, 149, 163
Bonjour, tristesse (Preminger), 144
Boston Strangler, The (Fleischer), 202, 204

- Bourges, Alain, 135, 246
Boy meets Girl (Bacon), 150
 Brach, Gerard, 143
 Bresson, Robert, 139, 147, 181
Bye Bye Kipling (Paik), 102
- Cahen, Robert, 78-80, 135, 163, 168, 246
Camera oeil (Godard), 273
 Campus, Peter, 87-89, 108-10, 166-68
 Cantu, Ed, 172, 245
 Carax, Léos, 144, 149
 Cardiff, Janet, 115
Carmen (Godard), 144, 254-55, 278, 302, 306
Caso Thomas Crown, O (Jewison), 202
 Cassavetes, John, 139
Casting (Klier), 132
 Cavalier, Alain, 131, 144, 165
 Cayo, Elsa, 173
Centers (Acconci), 103-105
 Chabrol, Claude, 147-48
Chambre 666 (Wenders), 164
 Chaplin, Charlie, 179
Chinesa, A (Godard), 256-57, 265, 269-70
Chott-el-Djerid (Viola), 167
 Clair, René, 57
Comment ça va (Godard), 16, 27, 256, 273-74, 290-91, 293, 295-97
Concílio do amor (Schroeter), 142
Contrato do Amor, O (Greenaway), 142
 Coppola, Francis Ford, 25, 120, 129-30, 142, 149, 182, 201, 205, 214
 Cronenberg, David, 26, 133, 163
Crossings and meetings (Emshwiller), 166
- Dans la vision périphérique du témoin**
 (Odenbach), 82
 Dardenne, irmãos, 168
 Davis, Douglas, 166
De Palermo a Wolfsburg (Schroeter), 142
Deep Contact (Hershman), 66
- Dekeukeleire, Charles, 188
 Delvaux, André, 160, 165
Demônio das onze horas, O [Pierrot le fou] (Godard), 253, 263
Désir attrapé par la queue, Le (Averty), 86
Desprezo, O (Godard), 45, 251, 262, 264
Detetive (Godard), 309
Dial H-I-S-T-O-R-Y (Grimonprez), 112
Die Einen der Anderen [Um ou outro] (Odenbach), 81
Die Widerspruch der Erinnerungen (Odenbach), 80-81
Distorted Television (Paik), 121
 Douglas, Stan, 28, 114
Down by Law (Jarmusch), 142
Dracula (Fisher), 236
Duas ou três coisas que eu sei dela (Godard), 18, 264-65, 268
 Duras, Marguerite, 181, 213, 281
Dutch Moves (Martinis), 173, 243
 Dziga Vertov, grupo, 16, 26
- Écran du Nord** (Nyst), 236
 Eggeling, Viking, 188
 Egoyan, Atom, 26, 133
 Eisenschitz, B., 217-18
 Eisenstein, Serguei, 14, 17, 20, 31, 145
Electric Earth (Aitken), 115
Element of Crime, The (Trier), 142
 Emshwiller, S., 166
Entr'aperçu, L' (Cahen), 246
 Epstein, Jean, 57, 179, 187, 202-203, 208, 225
Estado das coisas, O (Wenders), 141
 Eustache, Jean, 143
- Fada eletrônica* (Paik), 103
Família revolução (Paik), 103
Family Viewing (Egoyan), 133
 Farrel, Tom, 121, 126, 218, 220-21
 Fassbinder, Rainer Werner, 143, 148
- Fellini, Federico, 139, 147, 149, 181-82, 213
 Fieschi, Jean-André, 135, 193, 237, 239, 247
Film comme les autres, Un (Godard), 273
 Fisher, Terence, 236
Flammes (Arrieta), 143
 Fleischer, Richard, 202, 204
 Ford, John, 145
 Forest, Fred, 112
France/tour/détour/deux/enfants (Godard/Miéville), 16, 20, 27, 151, 156, 158-59, 162, 210, 256, 273, 290, 298-300, 310
Frankenstein Scheidung [Divórcio de Frankenstein] (Stern), 172
 Freund, Karl, 187
Full fathom five (Pollock), 59
Fundo do coração, O [One from the Heart] (Coppola), 129-30, 201, 214
- Gai savoir, Le* (Godard), 256, 268, 270
Galerie, La (Akerman), 164
 Gance, Abel, 57, 90, 179-80, 187-88, 202, 205
 Garrel, Philippe, 148, 163
 Geleynse, Wim, 115
General Idea (Hall), 112
 Gillette, Frank, 166, 168
 Ginsberg, Allen, 102
Global Groove (Paik), 13, 83, 85, 90-91, 95, 101-103, 108, 122, 166-67
 Godard, Jean-Luc, 11, 16-20, 25-27, 45, 62, 91, 93, 115, 120, 122, 125-26, 131, 137, 139-41, 143, 147, 149, 151-64, 181-82, 185, 205, 209-10, 213-15, 217, 227-33, 251, 253-54, 256, 259-65, 268, 271, 273-74, 276, 279-82, 284, 286-91, 294, 297-301, 303-304, 306-308, 310-12
Golden Eighties (Akerman), 141, 164
 Gonzales-Foerster, Dominique, 28
Good Morning, Mr. Orwell (Paik), 102
 Gordon, Douglas, 28, 114-15
 Graham, Dan, 110, 166-68
- Grandeur et décadence d'un petit commerce de cinéma* (Godard), 27, 290, 297-98
 Greenaway, Peter, 26, 142, 149, 163, 182
 Griffith, D. W., 145
 Grimonprez, Johan, 112
- Hall, David, 112
 Hamos, Gustav, 135, 172, 243, 245
 Hawks, Howard, 145, 147
Hearts and Pearls (Keaton), 197
 Hershman, Lynn, 66
 Herzog, Werner, 139, 148
 Hill, Gary, 57, 106, 108
História(s) do cinema (Godard), 19, 26, 27, 115, 131, 256-57, 284-87, 290, 311
 Hitchcock, Alfred, 114, 145, 147, 241-42
Hitler, um filme da Alemanha (Syberberg), 142, 199-200
 Holt, Nancy, 166
Homem da câmera, O (Vertov), 179, 187, 208-209
Homo loquens bis, L', 212
Hong Kong Song (Cahen), 79-80
 Hooper, Tobe, 163
Hôtel Tapes (Klier), 173
 Hugonnier, Marine, 107
 Huillet, Danièle, 163, 181
 Huygue, Pierre, 28, 115
Hyaloide (Nyst), 157, 234-36
Hypothèse du tableau volé, L' (Ruiz), 200
- Ici et ailleurs* (Godard), 16, 26-27, 125, 256-57, 273-75, 289-95, 297
 Ikam, Catherine, 168
Image, L' (Nyst), 234
 Iskra, grupo, 26
- Janela indiscreta* (Hitchcock), 173
 Jarmusch, Jim, 142, 149
Je vous salue Marie (Godard), 27, 143-44.

- 151, 153-56, 159-60, 254-55, 278, 290, 302
Je vous salue Marie, video-roteiro (Godard), 131
Je, tu, il, elle (Akerman), 141
 Jewison, Norman, 202
 Jonas, Joan, 166
Jour de fête (Tati), 123
- Kané, Pascal**, 163
 Kazan, Elia, 247
 Keaton, Buster, 152, 179, 197--99
 Kentridge, William, 28, 115
King Lear (Godard), 309
 Klier, Michael, 57, 132, 135, 173-74
 Kramer, Robert, 132
 Kuntzel, Thierry, 43-44, 63, 135, 168-69, 193, 216, 237, 239, 247
Kuss des Lebens, Der [Beijo da vida] (Cantu/Pazmandy), 172
- Lang, Fritz**, 25, 133, 145-47, 163, 179, 181, 202, 207, 264
 Le Mézo, Ermeline, 79-80
 Léger, Fernand, 188
Letter from an Unknown Woman (Ophuls), 237
Lettre à Freddy Buache (Godard), 260
Lettre à Jane (Godard), 260
 Lewis, Mark, 28, 115
Linha geral, A (Eisenstein), 31
 Lischi, Sandra, 11
 Lloyd, Harold, 179, 199
 Lubitsch, Ernst, 145
 Lumière, Auguste, 145, 185
 Lumière, Louis, 145, 185, 264
Lusty Men, The (Ray), 218
Luttes em Italie (Godard), 273
- Made in USA** (Godard), 265
Magnet TV (Paik), 102-103
- Manzoni, Piero, 59
Marca da maldade, A (Welles), 186
 Marker, Chris, 26, 67, 181
 Martinis, Dalibor, 173, 243
Mauvais sang (Carax), 144
Media Burn (Farm), 111-12
 Medvedkine, grupo, 26
Meeting with Woody Allen (Godard), 131, 309
 Méliès, Georges, 145, 180, 195, 200, 202
Mem (Campus), 108-109
Metrópolis (Lang), 179
Meu caso (Oliveira), 200
 Miéville, Anne-Marie, 16, 161, 164, 273, 291, 297, 309
Mil olhos do doutor Mabuse, Os (Lang), 133, 163, 173, 181, 207
Mistério de Oberwald, O (Antonioni), 127, 164, 214
 Moffat, Tracy, 28
Moi, un noir (Rouch), 181
Moonblood (Viola), 169
 Moorman, Charlotte, 102
Mort en direct, La (Tavernier), 163
Morte cansada, A (Lang), 202
Mulher é uma mulher, Uma (Godard), 151, 153, 155-56, 264-65, 267
 Muntadas, Antoni, 57, 112
- Nagy, M.**, 188
Napoleão (Gance), 179, 187, 202, 205
 Nauman, Bruce, 110, 166
News from Home (Akerman), 141
Nick's Movie/Lightning over Water (Ray/Wenders), 122, 126, 141, 163, 186, 215-18, 221-23, 225-28, 232
No decorrer do tempo (Wenders), 141
Nosferatu (1922), 237
Nostos I (Kuntzel), 169, 237, 239
Nostos II (Kuntzel), 237-38
- Nouveaux mystères de New York, Les* (Fieschi), 237-38
Nouvelle Vague (Godard), 253
Now (Benglis), 167
Numéro deux (Godard), 16, 27, 122, 125, 128, 163, 205, 214-16, 226-29, 231-33, 256, 273-74, 276, 290-91, 293-94, 303
 Nyst, Danièle, 234, 236
 Nyst, Jacques-Louis, 135, 157, 168, 234, 236-37, 239, 247
- Odenbach, Marcel**, 80-81, 135, 240-42, 245-46
 Oldendorf, Rainer, 28, 115
 Oliveira, Manoel, 182, 200
On s'est tous défilé (Godard), 27, 131, 290, 309
 Ophuls, Max, 237
Osterman Week-End (Peckinpah), 163
- Paik, Nam June**, 13, 57, 64, 83, 85, 90-91, 94-95, 101-103, 108, 110-12, 121-22, 165-67, 216-17, 242
Parade (Tati), 123-24, 214
 Pareno, Philippe, 28, 115
Paris, Texas (Wenders), 141-42, 186
 Pasolini, Pier Paolo, 147
Passion (Godard), 27, 131, 143, 161, 254-55, 278, 280, 290, 302, 307
 Pazmandy, Alexandre, 172, 245
 Peckinpah, Sam, 163
Peep Hole (Viola), 110
 Perin, Anne-Françoise, 247-48
Petit sodat, Le (Godard), 251
 Picabia, Francis, 188
Pierrot le fou [O demônio das onze horas] (Godard), 252
Playtime (Tati), 123
 Pollock, Jackson, 59
Poltergeist (Hooper), 163, 237
- Preminger, O., 144
Present Continuous Past(s) (Graham), 110, 167
 Prieur, J., 160, 163
Prostitue la ultima cena (Bourges), 246
Pryings (Acconci), 104
 Przygodda, Peter, 126, 218
Psicose (Hitchcock), 114
 Pudovkin, Vsevolod, 208
Puissance de la parole (Godard), 27, 131, 284, 290, 309-10
- Queda da casa de Usher, A** (Epstein), 179, 202-203, 208
Qui vole un oeuf vole un oeuf (Cayo), 173
- Raio verde, O** (Rohmer), 144, 164
Rapport Darty, Le (Godard), 27, 290
 Rauschenberg, 59
 Ray, Nicholas, 25, 120-23, 126, 128, 147, 188, 205, 215-24
Reflecting Pool, The (Viola), 169
Reino de Nápoles (Schroeter), 142
 Renoir, Jean, 25, 145, 147, 180-81, 206-207
 Resnais, Alain, 147, 281
Reverse Television - Portraits of Viewers (Viola), 112
 Richter, 188
Riese, Der [O gigante] (Klier), 173, 174
 Riga, 168
 Rist, Pipilotti, 28, 115
 Rivette, Jacques, 148, 202
 Rohmer, Eric, 139, 144, 147, 164
 Rosenbach, Ulriche, 168, 242
 Rossellini, Roberto, 147, 181, 213
 Rouch, Jean, 180-81
Route One/USA (Kramer), 132
 Ruiz, Raoul, 142-43, 149, 163, 182, 200
Rumble fish (Coppola), 142
 Rutmann, 188

Salve-se quem puder (a vida) [*Sauve qui peut (la vie)*] (Godard), 16, 27, 91, 131, 139-40, 159, 209-10, 253, 278, 281, 290, 300-302, 304-307
 Sautet, Claude, 227
Scénario de Sauve qui peut (la vie) (Godard), 93, 280
Scénario du film Passion (Godard), 19, 27, 159-61, 279-80, 282-83, 290, 302-303, 307
 Schroeter, Werner, 141, 149
 Schum, Gerry, 111
Secret Beyond the Door (Lang), 146
 Sennett, Mack, 152
 Serra, Richard, 112
Sexo, mentiras e videotape (Soderbergh), 133
 Sharits, Paul, 107
Sherlock Junior (Keaton), 179, 197, 198-99
Silent Life (Viola), 169
Silent Movie (Marker), 26
Sindicato de ladrões (Kazan), 247
Six fois deux/Sur et sous la communication (Godard/Miéville), 16, 20, 27, 162, 256, 273, 277, 290, 298-300
 Slon, grupo, 26
 Soderbergh, Steven, 26, 133
Soft and Hard [*A soft Conversation on Hard Subjects between Two Friends*] (Godard/Miéville), 27, 131, 161, 164, 290, 308, 309
Soigne ta droite (Godard), 131, 309
Speaking Parts (Egoyan), 133
Statues meurent aussi, Les (Resnais), 281
 Stern, Monika Funke, 135, 172, 245
Stranger than Paradise (Jarmusch), 142
 Straub, Jean-Marie, 163, 181
 Sturken, Marita, 111
 Sugimoto, Hiroshi, 55
 Syberberg, Hans Jürgen, 142, 149, 150, 182, 199, 200
 Tarkovski, Andrei, 143
 Tati, Jacques, 25, 120, 123-24, 143, 147, 181, 214
 Tavernier, Bertrand, 163
Tchelovek s Kinoapparatom [*O homem da câmera*] (Vertov), 18, 179, 187, 208-209
Television Delivers People (Serra), 112
Tempestaire, Le (Epstein), 208
Tempo de guerra (Godard), 62, 251, 264-66
Terceiro homem, O (Welles), 234
Test Tube (Hall), 112
Testamento do doutor Cordelier, O (Renoir), 181, 206
Theaters (Sugimoto), 55
Thérèse plane (Nyst), 237
Thérèse (Cavalier), 144
Three Transitions (Campus), 87-88, 167-68
Toute une nuit (Akerman), 141
Trames du rêve (Perin), 247, 248
 Trier, Lars von, 142, 149
 Truffaut, François, 143, 147
tv Buddha (Paik), 110
tv Cello (Moorman), 102, 167
tv Fighter (Hall), 112
tv Gallery (Schum), 111
tv-Cubisme (Vostell), 78, 79

Ubu roi (Averty), 85-86
Unbesiegbare, Der [*O invencível*] (Hamos), 172, 243-45

Vampyr (1932), 237
 Varda, Agnès, 163
Variétés (Freund), 187
Vengeance de l'orpheline, La (Averty), 84
Vento do leste (Godard), 271-72
 Vernant, Jean-Pierre, 32
Vertical Roll (Jonas), 166
 Vertov, Dziga, 17-18, 20, 57, 90, 179-80, 187-88, 208-209, 221, 268, 274, 291

Video is Television? (Muntadas), 112
Video Surveillance Piece (Nauman), 110
Videodrome (Cronenberg), 133, 163
 Viola, Bill, 57, 110, 112, 166-69
Viver a vida (Godard), 253
Vladimir et Rosa (Godard), 273
 Von Bruch, Klaus, 135, 242, 245-46
 Vostell, Wolf, 78, 79, 111, 120, 165, 171

Wasulka, W. e S., 166
We Can't Go Home Again (Ray), 121-22, 128, 205, 216
Week-End (Godard), 261, 264-65

 Welles, Orson, 142, 147, 180-81, 186, 213, 234
 Wenders, Wim, 25, 120, 122, 126, 128, 131, 139, 141-43, 148-49, 163-64, 182, 186, 214-15, 217-25, 227, 229, 232
Western Lebt, Der (Von Bruch), 243
 Widart, 168
Win, Place or Show (Douglas), 114
 Wood, Sam Taylor, 28, 114
Wrap Around the World (Paik), 102

Z.o.o. (Greenaway), 142
Zapping Zone (Marker), 26
Zen for tv (Paik), 102



Coleção **Cinema, teatro e modernidade**

O cinema e a invenção da vida moderna
Leo Charney e Vanessa R. Schwartz (org.)

Teoria do drama moderno [1880-1950]
Peter Szondi

Eisenstein e o construtivismo russo
François Albera

Tragédia moderna
Raymond Williams

Shakespeare nosso contemporâneo
Jan Kott

O olho interminável [cinema e pintura]
Jacques Aumont

Capa e pp. 4-5 Jean-Luc Godard,
História(s) do cinema, 1989-1998

© Philippe Dubois, 2004

© Cosac Naify, 2004

Coleção **Cinema, teatro e modernidade**
Coordenação editorial Ismail Xavier

Capa e projeto gráfico da coleção Elaine Ramos

Composição Negrito Design Editorial

Tradução Mateus Araújo Silva

Pesquisa Oswaldo S. Teixeira

Índice Maria Cláudia Mattos

Editora responsável Sandra Brazil

Revisão Leticia Braun

Créditos das imagens coleção particular de Philippe Dubois

Catálogo na Fonte do Departamento Nacional do Livro
[Fundação Biblioteca Nacional]

Dubois, Philippe

Cinema, vídeo, Godard / Philippe Dubois; tradução Mateus
Araújo Silva. — São Paulo: Cosac Naify, 2004. —
(Coleção cinema, teatro e modernidade)

Bibliografia

ISBN 85-7503-352-2

1. Cinema – Estética 2. Cinema – Teoria 3. Diretores e
produtores de cinema 4. Godard, Jean-Luc, 1930 – Crítica e
interpretação 5. Vídeo I. Título II. Série.

04-5446

CDD 791.43094436

1. Godard, Jean-Luc: Apreciação crítica: Cinema francês: História
791.43094436

COSAC NAIFY

Rua General Jardim, 770, 2º andar

01223-010 São Paulo SP

Tel (55 11) 3218-1444

Fax (55 11) 3257-8164

www.cosacnaify.com.br

atendimento ao professor: [55 11] 3218-1466