

## FIGURAS NA PAISAGEM E CIRCULADÔ, DE ANDRÉ PARENTE: CINEMA, ARTE E TECNOLOGIA

FIGURES IN THE LANDSCAPE AND CIRCULADÔ, BY ANDRÉ PARENTE: CINEMA, ART AND TECHNOLOGY

**Natasha Marzliak**

PUC-Campinas

**Resumo:** Na diluição das fronteiras entre as linguagens da arte e do cinema e usando sistemas de programação, André Parente cria ambientes de realidade virtual. À luz de uma ética pautada na modificação de antigos e construção de novos territórios, seu trabalho compreende conceitos e práticas que se iniciam no pré-cinema e que se alongam e se atualizam no pós-cinema. Na integralidade do dispositivo gesto do artista-obra-recepção e o conjunto de seus aspectos éticos, estéticos e poéticos, investiga-se suas práticas transmidiáticas, representadas aqui pelos trabalhos “Figuras na Paisagem” e “Circuladô”, num movimento dialético com a estética da arte, sobretudo por meio de interfaces filosóficas que operam em sistemas de redes transdisciplinares.

**Palavras-chave:** Cinema; Arte Contemporânea; Novas Tecnologias; André Parente.

**Abstract:** *In blurring the boundaries between art and cinema languages and using programming systems, André Parente creates virtual reality environments. In the light of an ethic based on the alteration of old ones and the construction of new territories, his gesture includes concepts and practices that start in pre-cinema and that extend and are updated in post-cinema. In the entirety of the artist-artwork-reception dispositif and the set of its ethical, aesthetic and poetic aspects, it investigates his transmedia practices, represented here by the artworks “Figuras na Paisagem” and “Circuladô”, in a dialectical movement with the aesthetics of art, especially through philosophical interfaces that operate in transdisciplinary network systems.*

**Keywords:** *Cinema; Contemporary art; New Technologies; André Parente..*



Figura 01. Cinema expandido - Stan VanDerBeek no interior do "Movie Drome" durante exibição em 1965. Fonte: Website de Stan VanderBeek

A arte tem sido na contemporaneidade a forma de atualização de cinemas experimentais e expandidos. Se muitas vezes estiveram misturados, agora cinema e arte são indiscerníveis. (MACIEL, 2015, sem página)

Quando se pensa em cinema, vêm à memória a sala escura, as poltronas enfileiradas dispostas para um público que assistirá a um filme de aproximadamente duas horas, projetado em uma tela frontal. No universo da arte, o que se imagina é uma exposição em uma galeria ou em uma sala de museu. Essa forma-cinema, apresentada no cubo-preto, ou a forma-arte, apresentada no cubo branco, vêm sendo transformada por artistas desde a década de 1960 por meio de hibridizações midiáticas associadas à interfaces tecnológicas em experimentações

transespaciais, a exemplo dos acontecimentos de "intermídia" de Dick Higgins, os eventos do grupo Fluxus e o cinema expandido. Essas ações colocam o espectador mergulhado em ambientes que alteram o espaço-tempo habitual e produzem sentidos e narrativas a partir das relações entre e com as imagens, as quais não oferecem narrativas lineares.

Do amadurecimento dessas ações ao longo das décadas, somado às tecnologias em democratização, observa-se, a partir de 2000, a criação de muitos trabalhos que descentram linguagens, como aponta a mostra *Future Cinema*, ocorrida em 2002-2003 sob curadoria de Jeffrey Shaw e Peter Weibel, que apresentou dispositivos de vídeo e cinema envolvendo suportes computacionais e web e foi uma espécie de marco da nova onda de hibridismo e modos de expressão audio-

Figura2: frame de vídeo-documentário da exposição Future Cinema (2002). Fonte: website de Jeffrey Shaw



visual.

São formas de fazer e apresentar que usam os dispositivos do cinema, do vídeo e da arte para construir, por meio da tecnologia, a arte como dispositivo. Como dispositivo, entende-se o signo imagético descrito por Deleuze quando analisa a definição de Foucault (1988-89), tratando-se de um sistema operatório baseado em três dimensões que impactam o corpo social, que são o saber, o poder e a subjetivação. O aparelho, que aproxima-se de organismo, é atravessado (não é “composto” porque não é sistema fechado) por linhas emaranhadas que se dividem em elementos de visibilidade e de invisibilidade, discursos de enunciação, linhas de força e subjetivações. As dimensões e linhas de força formam uma trama maleável em constante construção e desconstrução. Entende-se que no processo de arte, que compreende desde o gesto do artista (que aludem a uma ética/moti-

vação) até o gesto do público (que implica a percepção e a memória), são construídos “os objetos visíveis, os enunciados formuláveis, as forças em exercício, os sujeitos em posição” que “são como vetores ou tensores” (DELEUZE, 1988-89) dos dispositivos, formando um novelo disforme.

A arte como dispositivo não remete à representação nem à obra acabada para contemplação mas é um sistema com movimento dinâmico para interação. Segundo André Parente, há dispositivo

(...) desde que a relação entre elementos heterogêneos (enunciativos, arquitetônicos, tecnológicos, institucionais etc.) concorra para produzir no corpo social certo efeito de subjetivação, seja ele de normalidade e de desvio, seja de territorialização ou desterritorialização, seja de apaziguamento ou de intensidade. É assim que Foucault fala de dispositivos de poder e de saber, Deleuze fala de dispositivo de produção de subjetividade e Lyotard, de dispositivos pulsionais. (2009, p. 31)

Esse texto, sem a esperança de encontrar unanimidade em discursos e promessas, embrenha-se nas dimensões e linhas potenciais de alguns dispositivos de André Parente, tentando repousar sobre seus pontos de tensão, sedimentação e ruptura.

Separar as linhas de um dispositivo, em cada caso, é desenhar um mapa, cartografar, medir a passos terras desconhecidas, e é isso que ele chama de “trabalho sobre o terreno”. É necessário instalar-se sobre as próprias linhas, que não se limitam a compor um dispositivo, mas que o atravessam e o arrastam, do norte ao sul, do leste ao oeste ou em diagonal. (DELEUZE, 1988-89)

Se todo pensamento é um jogo de dados, como disse Mallarmé e endossado por Haroldo de Campos, o discurso compreende a dialética entre a constelação e o acaso. Sem fórmulas universais, da substância ao devenirs: “Tudo flui e nada permanece, tudo dá forma e nada permanece fixo.” (HERÁCLITO, 500 a.C. apud WHEELWRIGHT, 1960). Procura-se, portanto, uma estética de redes, calcada na transdisciplinaridade, evidenciando as línguas que podem ser “faladas” pelos novos dispositivos audiovisuais.

Desde 1936, juntamente com o advento dos primeiros procedimentos cinematográficos, Walter Benjamim já questionava a estética clássica, que exaltava a beleza e o sublime, a “obra-de-arte” transcendental e o artista como gênio criador, quando publicou “A Obra de Arte na Época de sua Reprodutibilidade Técnica”. Escreveu sobre a necessidade de uma nova estética, que levasse em consideração as importantes consequências ocorridas em razão das técnicas de reprodução. Mais atualmente, a estética acompanha a renovação das relações transdisciplinares na arte somado ao uso das tecnologias. Nesse sentido, pode-se evidenciar o conceito de endoestética, de Cláudia Giannetti, que nasce a partir do advento da new media

art, quando se coloca em jogo as dimensões da arte, da ciência e da tecnologia na percepção do público, que é peça chave no sistema. Também, no pensamento sobre uma estética que levasse em consideração a ideia atual de redes, fluxos e conexões que as novas tecnologias digitais possibilitam, Priscila Arantes conceituou a interestética, que está pautada na noção de arte como interface e centrada nas relações imanentes dos sistemas interativos artificiais.

As tecnologias são instrumentos que implicam em diferentes formas de presença imagética e que estimulam a corporeidade. Interfaces para visibilidade e facilitadoras de percepção. Dentro da arte como dispositivo, as linhas de força das tecnologias são as de visibilidade pois favorecem a construção do campo imagético na exposição. Também, estão internalizadas nas linhas de enunciação, uma vez que estão em meio às novas discussões e discursos do campo da arte no contemporâneo. Finalmente, as novas tecnologias tocam e se rebatem com as linhas de subjetivação, na interação com o sujeito e com a individuação na participação. Nota-se que as imagens de arte, cinema e tecnologia que interessam aqui escapam ao mero entretenimento e fascínio do público. A mudança está “por trás e através da coisa corporal” e não “na fachada das coisas e de nossos próprios corpos” (ROLNIK, p.4). São dispositivos que potencializam pensamento.

### **No vão entre o pré e o pós-cinema: as imagens panorâmicas de “Figuras na Paisagem” e “Circuladô”**

Procurando recriar a linguagem do cinema em seus aspectos formais e estéticos de arquitetura, tempo, projeção de imagem, narrativa e posição do espectador, o trabalho de André Parente posiciona-se no encontro da arte com o cinema e é *transcinema*, na acepção de Ka-

tia Maciel (2009). Esse conceito, assim como o de pós-cinema, de Philippe Dubois, abarca as outras formas de se fazer cinema que ocorreram principalmente a partir da década de 1960, como o cinema expandido, o cinema de exposição, o cine-instalação, o cinema interativo, o cinema ao vivo e o cinema de imersão. A convergência de mídias buscada pelo artista dialoga com o cinema expandido da década de 1960 pois “enquanto o cinema experimental se restringe a experimentações com o cinema e a videoarte se notabiliza pelo uso da imagem eletrônica, o cinema expandido é o cinema ampliado, o cinema ambiental, o cinema hibridizado.” (PARENTE, 2009, p. 39). Além disso, atualiza a hibridização midiática do cinema expandido pois constrói ambientes de realidade digital e virtual.

André Parente trabalha entre duas temporalidades: a primeira se relaciona ao pré-cinema e procura a essência do dispositivo cinematográfico nas práticas de cinema primitivo e nos panoramas originários no século XVIII; a segunda, numa reflexão de pós-cinema, investiga suas contaminações da arte contemporânea e do vídeo e as possibilidades de transformação de recepção no uso das tecnologias; explora procedimentos algorítmicos na produção de softwares, ambientes imersivos e tecnologicamente inovadores, como telas múltiplas, projeções panorâmicas e ambientes virtuais.

As imagens panorâmicas podem ser consideradas como pré-cinematográficas e estão inseridas na genealogia do cinema de André Parente, apesar de marginalizadas da história do cinema. Panorama é um termo inventado para denominar um tipo específico de dispositivo, criado e patenteado pelo pintor inglês Robert Barker no século XVIII. O primeiro dispositivo panorâmico, datado em 1793, foi chamado de Panorama de Edimburgo. Os espectadores entram dentro numa plataforma circular composta por

murais de paisagens pintadas à mão. Eram dispositivos que deslocavam o público para uma outra dimensão de espaço-tempo e que foram, gradualmente, se aperfeiçoando em suas potencialidades imersivas, como o uso da “continuidade” entre as imagens na construção de ambientes completos, com, por exemplo, piso e teto representando a realidade. Com o avanço das tecnologias, os panoramas evoluíram para telas em 360° e agregaram as imagens fotográficas e em movimento.

Em 1822, o francês Louis-Jacques Mande Daguerre inaugurou o *diorama*, monumento circular com uma tela panorâmica de 360° que continha pinturas de paisagens e impulsionadas por focos de luz que causavam efeitos de visão. Um pouco mais tarde, em 1904, nos EUA, Georges Hale criou uma forma de ver cinema bastante inovadora, os *moving panoramas*. São trens que passavam por um túnel cujas paredes continham pinturas de paisagens e, mais tarde, projeções de imagens em movimento. Essas primeiras experiências foram substituídas pelos Hale's Tours, onde havia uma ambientação completa para oferecer ao público a sensação de realmente estar viajando de trem.

Outros dispositivos inspirados nos panoramas também foram criados a partir do final do século XIX e no século XX e apresentados como espetáculos, como o Photorama (fotografias), o Cineorama (imagens em movimento), o Mareorama e o Transiberiano (paisagens pintadas em telas). Todos esses dispositivos são variações dos panoramas e alguns foram apresentados pela primeira vez na Exposição Universal de 1900, em Paris.

Visto que “o panorama é um *carrefour* a meio caminho entre o teatro, o cinema, o parque temático e os modernos sistemas de realidades virtuais.” (PARENTE, 1999B, p.26), é desse campo híbrido de forças que surge o interesse de An-

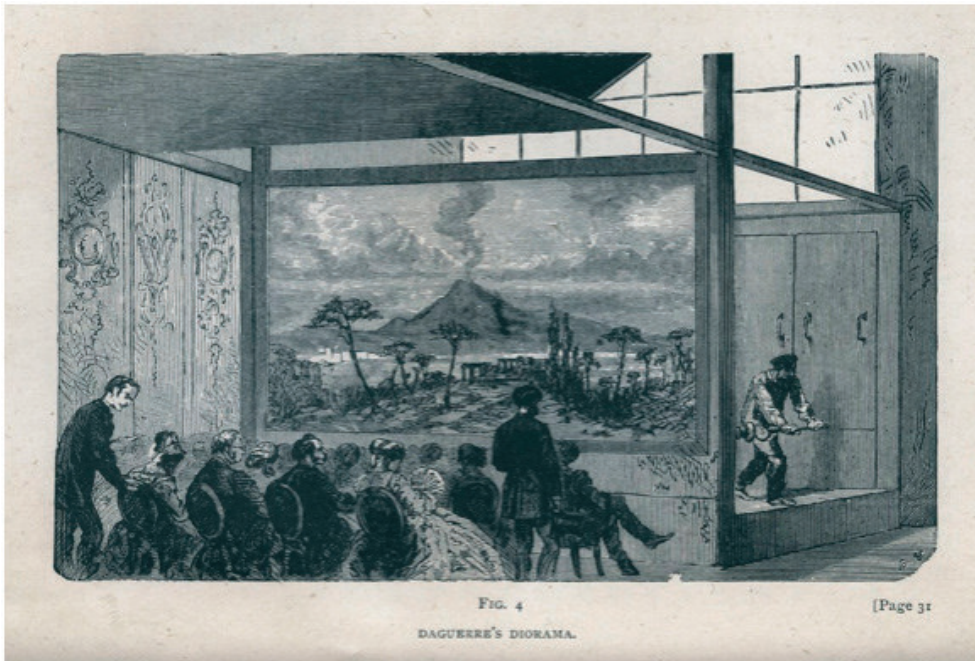


Figura3: Imagem publicada em TISSANDIER, Gaston. A History and Handbook of Photography, traduzido e editado por John Thomson. London: Sampson Low, Marston, Searle, & Rivington, 1878, p. 31

dré Parente por esses dispositivos antigos. Essa hibridação envolve deslocamentos de espaço, tempo, imersão, participação do público e múltiplas narrativas na experiência. O panorama é

um sistema que está na origem de uma série de questões fundamentais, entre elas a questão da imersividade e de uma nova visibilidade, que dependem em grande parte da entrada em cena da figura do observador. Neste sentido nos parece que o panorama vem problematizar a relação da imagem com o espectador. (PARENTE, 1999B, p. 127)

Num movimento de retomada das práticas do passado com o que se produz hoje por meio da tecnologia, serão apresentados os trabalhos panorâmicos de realidade virtual “Figuras na Paisagem” (2010) e “Circuladô” (2010-2014).

### Figuras na Paisagem

Apresentado pela primeira vez na mostra “Oi Futuro”, entre abril e julho de 2010, “Figuras na

Paisagem” (2009) é ambiente virtual panorâmico formado por fotografias, vídeos, sons, a voz de um narrador falando dois textos do artista, além de micro-narrativas (diálogos comuns entre pessoas que foram gravados e inseridos na apresentação do trabalho). O sistema de realidade virtual acontece por meio do Visorama. Trata-se de um aparelho binocular eletrônico com software instalado para a visualização de ambientes virtuais de multi-resolução que permite o acesso às imagens panorâmicas, em sua amplitude e em seus detalhes. Para a construção de Visorama, Parente obteve colaboração interdisciplinar das áreas de matemática, de computação gráfica e de comunicação. A tecnologia foi desenvolvida com matemáticos e pesquisadores do Instituto de Matemática Pura e Aplicada (IMPA), do Rio de Janeiro, sob a coordenação de Luiz Velho. Baseando-se em conceitos do sistema de *image-based rendering*, o Visorama permite, com o acionamento de botões, ro-

Figura 4: Visorama.  
 Fonte: website de  
 André Parente



tações verticais e horizontais da imagem, zoom e saltos de uma imagem para outra.

Assim, numa visão virtual em 180°, o espectador tem acesso à imagem de um leitor que transita entre dois lugares, os quais constróem duas proposições de narrativas iniciais: uma praia do Rio de Janeiro e a Biblioteca do Real Gabinete Português, também no Rio de Janeiro. A Biblioteca do Real Gabinete Português possui arquitetura circular, como os panoramas. As imagens mostram um leitor que se embrenha entre as prateleiras da biblioteca; ele vaga e lê. Enquanto explora essas imagens com o Visorama, o público escuta a seguinte narração:

Leitor q salta,  
 Espero não ter leitor seguido.  
 Ao leitor que pula páginas me dirijo.  
 Tenho comigo que o leitor que salta é o que  
 mais se arrisca a ler seguido.  
 Leitor que salta, você vai me agradecer a sen-  
 sação de ler seguido.

Leitor seguido, você vai me agradecer a sen-  
 sação de seguir o leitor que salta.

Leitor que salta, você é hoje o leitor de capa  
 e títulos,

Leitor mínimo e realizado que só lê a página  
 de rosto e os títulos dos livros que circulam  
 nos anúncios.

O idiota  
 O processo  
 Um, nenhum e cem mil  
 Em busca do tempo perdido  
 Grande sertão veredas  
 O Aleph  
 A invenção de Morel  
 A hora da estrela  
 O homem sem qualidades  
 Cabeças trocadas  
 O sonho e a fúria

O narrador fala ao leitor que “salta” e ao que “segue”. O leitor que salta é aquele que não lê o livro de forma corrente mas que lê as capas, os

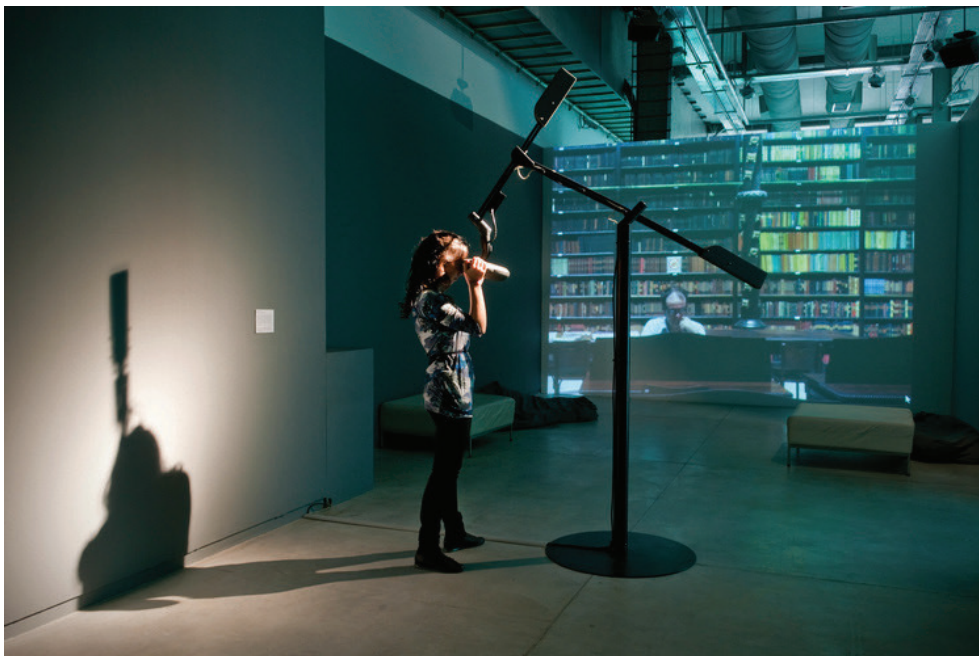


Figura 5: Fotografia de Figuras na Paisagem, de André Parente (2010).  
Fonte: website de André Parente

títulos e salta entre as páginas. É como o participante de “Figuras na Paisagem”, que salta entre e pelas imagens propostas, construindo uma narrativa que não é dada, mas uma proposição de percurso, que depende da vontade do participante. Faz alusão, ao final da narração, a títulos de livros e autores importantes da modernidade, que têm em comum o gesto de desafiar o leitor, tirando-o da passividade para pensar: “O idiota”, de Fyodor Dostoievski, “O Processo”, de Frans Kafka, “Um, nenhum e cem mil”, de Luigi Pirandello, “Em busca do tempo perdido”, de Marcel Proust, “Grande Sertão: Veredas” (1956), de Guimarães Rosa, “O Aleph” (1949), de Jorge Luis Borges, “A invenção de Morel”, de Adolfo Bioy Casares, “A Hora da Estrela”, de Clarice Lispector, “O Homem sem Qualidades”, de Robert Musil, “As cabeças trocadas” (1940), de Thomas Mann, 1929, “O Sonho e a Fúria” (1929), de William Faulkner.

O texto de André Parente é intertextual e remete a todos esses livros e, também, à fábula

“A Biblioteca de Babel” (1944), de Jorge Luis Borges que, em sentido figurado, expressa a questão da intertextualidade e da motivação ao hipertexto. Essas formas textuais tem como objetivo, em Borges, fazer ruir signos pré-concebidos e realidades instituídas. Nessa fábula, um bibliotecário deduz da biblioteca uma lei de infinitude, onde estão todos os textos, signos e símbolos, em todos os livros de muitos tempos. A biblioteca se torna um hipertexto em constante recriação já que combina - e recompina, textos, signos e símbolos sem limites temporais: passado, presente e futuro transitam numa espécie de buraco negro caótico onde não há mais uma referência na realidade.

A biblioteca é apresentada como uma fortaleza de intertextualidade, uma autoreferência que produz um colapso de toda e qualquer referência exterior aos signos que ela contém. Tudo se passa como se a biblioteca fosse uma espécie de buraco negro pós-moderno que produz um colapso da realidade exterior. (PARENTE, 2002, p. 115)



Figura 6: Fotografia de Figuras na Paisagem, de André Parente (2010). Fonte: website de André Parente



Figuras na Paisagem também se constrói em hipertexto (ou, melhor dizendo, em hiper-imagem). A partir de proposições ficcionais imagéticas, um sistema de signos, o “leitor-espectador” tem a liberdade de escolher entre alguns caminhos possíveis. Parente propõe um sequenciamento imagético formado por blocos de imagem em movimento. Esses blocos se justapõem, não se atualizam e são despidos de narrativa linear. As narrativas serão construídas pelo público que salta.

A outra cena acontece em uma praia do Rio de Janeiro onde também há também um leitor. Com a justaposição de cenários, pessoas e diálogos, também é uma situação de hiper-imagem. Há fragmentos do real oferecendo pistas para interpretações. O público é criador de seu próprio deslocamento e narrativa, agora fragmentada e modular. A motivação do artista aqui é a contingência da vida. Não é possível monitorar tudo o que acontece: há o acaso.

O sol está em toda parte.

É como se o céu e o mar fossem duas lentes de aumento.

O homem está de pé na areia e observa as ondas.

Ele vê uma onda se aproximar de si, mudar de forma, de cor, quebrar e se desfazer.

A essa altura ele poderia se convencer de ter levado a cabo a relação a que havia se proposto e ir embora.

Contudo, isolar uma onda das outras é algo muito difícil.

Ele decide, então, limitar seu campo de observação

Se tem presente um quadrado de, digamos, 10 metros de praia por 10 metros de mar, pode fazer um inventário de todos os movimentos de ondas que se repetem com frequência num dado intervalo de tempo.

No auge do seu esforço ele percebe que o livro que está lendo é levado pela onda, o que o deixa isolado sob o sol intenso.

Note-se que, diferentemente dos primeiros panoramas moventes do final do século XIX, o movimento acontece não por meio de imagens que passam frente ao público, mas está submetida ao movimento do participante. Ele pode enxergar as minúcias das imagens mas seus saltos são mimetizados pelas imagens nas telas, assim, as outras pessoas que estão no ambiente podem ver o que ele vê. O participante, quando percebe que o que vê está sendo visto pelos outros, se vê inserido em uma situação que o desestabiliza, irrompendo a vontade ora de esconder, ora de mostrar aos outros o que está vendo. Ao tentar redefinir a situação, há criação de narrativa para que o outro assista. A partir de uma proposição aberta e na interface tecnológica, o participante possui papel fundamental em sua experiência estética e na dos outros.

### **Circuladô**

“Circuladô” (2010-2014) tem muitas referências como a música e a literatura. O nome “Circuladô” advém de faixa musical de Caetano Veloso, interpretação com viés musical-nordestino do texto erudito de Haroldo de Campos “Circuladô de Fulô”. Além disso, parte da cultura de imagens e de dispositivos para reconfigurar e ressignificar imagens de arquivo e espaços dominantes: do arquivo à reciclagem, à circulação, ao fluxo. Suas referências cinematográficas são do cinema moderno de pós-segunda guerra e de pós-vanguarda. Assim, os personagens de “Circuladô” são Édipo, Corisco, um dervixe e Thelonius Sphere Monk, respectivamente presentes nos filmes: a tragédia mitológica de “Édipo Rei” (1967) em perspectiva vanguardista, de Pier Paolo Pasolini; o cinema novo e experimental de “Deus e o Diabo na Terra do Sol” (1964), de Glauber Rocha; o filme/performance experimental “Decasia” (2002), de Bill Morrison;

e o documentário sobre o pianista e compositor de jazz Thelonious Monk: *Straight, No Chaser* (1988), de Charlotte Zwerin.

De forma panorâmica, “Circuladô” é um ambiente virtual. Em uma de suas versões, apresentada no MIS de São Paulo, em 2011, a dimensão é circular e ampla: 6 metros de altura por 18 metros de comprimento. Grandes projeções divididas em diversas telas repetem a imagem e circundam o público-visitante. É um grande Zoetrope, que é um dispositivo de animação de pré-cinema, criado no século XIX e que suscita a ilusão de movimento ao girar uma sequência de desenhos ou fotografias. O nome Zoetrope foi composto a partir das palavras de raiz grega *zoe*, que quer dizer “vida”, e *tropos*, que significa “girando e transformando”.

O ambiente é estruturado para que imagens em movimento, assim como o som, sejam transformadas e temporalizadas pela manipulação do público. Suportes tecnológicos propiciam a interação do público: um objeto chamado Giroscópio permite a manipulação em tempo real das imagens e do som por meio de sensores analógicos de rotação, programados no software “Isadora”; assim, pode-se alterar a velocidade das imagens e do som que giram. Como suporte de projeção, foram usadas placas de vídeo TripleHeadTogo para que as imagens pudessem girar em torno de seu próprio eixo. Para o deslocamento do som em 360° utilizou-se o sistema 5.1 surround.

Em “Circuladô”, tudo gira: “Girar, rodar, rodopiar, olhar entorno, eis o tema desta exposição” (PARENTE, 2014B). O gesto de girar também está pautado numa intenção ética: o giro como transe, delírio, desregramento. Os trechos captados por Parente oferecem um fragmento narrativo. A única possibilidade é o giro dos personagens em seu próprio eixo, como um pião. Nos filmes, eles estão em meio a “situações-limite”: em encruzilhadas onde é preciso

Figura 7: Fotografia de Circuladô (2010-2014), de André Parente. Fonte: website de André Parente



escolher o caminho (Édipo), se está entre a vida e a morte (Corisco), sob êxtase (Thelonious Monk) e em estado de “supra-consciência” (o dervishe). Todos os personagens, finalmente, estão na iminência de uma mudança de estado: vida e morte, o círculo da vida, a transitoriedade, a passagem e o eterno retorno. O giro carrega o excesso, a repetição, a vertigem, os borrões ao invés dos traços apolíneos bem definidos. Nesse gesto-giro, em ritmo, ressignifica o conceito do mundo pautado na racionalidade. O giro como experiência metafísica para se conectar e se relacionar com o mundo. Ainda, o giro como substância de corporeidade, que se diferencia na repetição proposta pela narrativa mínima.

A nossa aposta é que o giro nos permite experimentar uma maneira própria de ver, que pertence ao corpo, em parte ligada a esta ilusão persistente de que estamos no centro do que acontece. O giro nos faz pensar sobre o que se repete sem cessar e que, ao se repetir, se diferencia: uma ação ou suspensão da ação, um ritornelo ou imagem em loop, uma sensação ou pensamento. (PARENTE, 2014B)

### A interação como pensamento

Nas relações entre as imagens e entre as imagens e o público, o dispositivo-cinema de André Parente, representado nesse artigo por “Figuras na Paisagem” e “Circuladô”, desvelam visibilidades, interpretações, sentidos e narrativas: “Não se trata de produzir um novo modelo de subjetividade, mas de subjetivações criadas nas brechas dos dispositivos. A obra se dá nesta disjunção entre o reconhecimento e o deslocamento, em um jogo criativo de relações travadas pelos espectadores com os dispositivos.” (PARENTE e CARVALHO, 2009, p. 38).

Esses trabalhos suscitam o “efeito cinema” (2003) descrito por Philippe Dubois, no termo de Jean Louis Braudry, cujos ensaios “Efeitos Ideológicos Produzidos pelo Aparelho de Base” (1970) e “Dispositivo: Aproximações Metapsicológicas da Impressão de Realidade” (1975) propõem a discussão das relações entre dispositivo-cinema e a recepção do espectador.

Nessas formas, o dispositivo cinema é transmutado pois há deslocamento de suas formas temporais de montagem, que são o conjunto de elementos que caracterizam o “fazer cinema”, como, por exemplo, o campo/contrampo, a montagem alternada, os *raccords* em movimento, os enquadramentos, etc. Rompe-se com o código cinematográfico homogeneizante que reduz a potência do corpo. Seu modos de apresentação inserem os espectadores em espaços interativos, que convidam à ressignificação num fluxo contínuo de subjetividade narrativa. O público se torna um meio (ou mídia)-cinema pois seu corpo está na interioridade do dispositivo. Os espaços são então potencializados pela presença do corpo, os quais também são impactados pelas imagens. Na arte pós-moderna rompeu-se com as dualidades entre o sujeito e o objeto, o consciente e o inconsciente e o corpo e a mente. Corpo e pensamento, unificados, na potência das sensações e do pensamento. Como afirmou Deleuze: “Dê-me portanto um corpo: esta é a fórmula da reversão filosófica. O corpo não é mais o obstáculo que separa o pensamento de si mesmo, aquilo que deve superar para conseguir pensar. É, ao contrário, aquilo em que ele mergulha ou deve mergulhar, para atingir o impensado, isto é, a vida.” (1990, p.22)

### Considerações Finais

Do pré ao pós-cinema, “Figuras na Paisagem” e “Circuladô” formam campos de realidade virtual compostos por imagens de fragmentos do real e da ficção, além de objetos para manipulação, sons, suportes de projeção, softwares e programas computacionais. Para constituir novos territórios e sob a ótica do acaso como pensamento e do giro como experiência metafísica, respectivamente, oferecem pistas de sentidos na recepção, expandindo as possibilidades dialógicas entre imagem, indivíduo, o outro e o

mundo ao redor. São ambientes carregados por sistemas de signos que, numa trama tecnológica, renovam o dispositivo da arte e do cinema, não apenas em seu aparato técnico e forma de instauração institucionalizada, mas em seus aspectos conceituais. Convocam, assim, a reelaborações de discursos, pautados nas múltiplas camadas que compõem os dispositivos de arte.

### Referências

- DELEUZE, Gilles. Qu'est-ce qu'un dispositif? In **Michel Foucault philosophe**. Rencontre internationale. Paris 9, 10, 11 janvier 1988. Paris, Seuil. 1989.
- DELEUZE, Gilles. Cinema II - **Imagem-tempo**. Trad. Eloisa de Araujo Ribeiro. Sao Paulo: Editora Brasiliense, 1990.
- DUBOIS, Philippe. **Movimentos Improváveis**: o efeito cinema na arte contemporânea. Catálogo da exposição. Rio de Janeiro: BB, 2003.
- MACIEL, Katia (org.). **Transcineamas**. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009.
- \_\_\_\_ **Entrevista** para autor(a) do artigo. Rio de Janeiro, 2015.
- MORSE, Margareth. Video installation art: the body, the image, and the space-in-between. In Hall, Doug e Sally Jo Fifer (org.). **Illuminating Video – an Essential Guide to Video Art**. New York: Aperture, 1990.
- MOTTA, Débora. **Visorama: um novo conceito de audiovisual**. Texto sobre a exposição “Oi Futuro”, Flamengo, Rio de Janeiro, de 28/05/2010. Disponível em: <http://www.faperj.br/?id=1726.2.4>. Último acesso em 15 de maio de 2019.
- \_\_\_\_ A arte do observador. **Revista FAMECOS** (Mídia, Cultura e Tecnologia), Porto Alegre, v. 6, no 11, 1999B, p. 124-129. Disponível em: [105](http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/re-</a></p></div><div data-bbox=)

vistafamecos/article/view/3058. Acesso em: 27 maio 2019.

\_\_\_ Imagens que a razão ignora: a imagem de síntese e a rede como novas dimensões comunicacionais. **Revista Galáxia**. Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica, São Paulo, n4, 2002, p.113-123. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/galaxia/article/view/1280/781>. Último acesso em: 25 março 2019.

\_\_\_ A forma cinema: variações e rupturas. In: MACIEL, Katia (Org.). **Transcineamas**. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009, p. 23-47.

\_\_\_; CARVALHO, Victa. Entre cinema e arte contemporânea. **Revista Galáxia**. Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica, São Paulo, no 17, pp. 27-40, jun. 2009.

\_\_\_ **O Visorama**: dispositivo de cinema expandido, imersivo e interativo. Ci.Inf., Brasília, DF, v.43 n.3, p.15-32, set./dez. 2014A.

\_\_\_ **Entrevista** concedida a Galeria Mamute ocasião da exposição coletiva GIRO, que ocorreu de abril a maio de 2014, sob curadoria de André Parente, 2014B

\_\_\_ O Espectro Cinematográfico (2014C), Aula V: Visões panorâmicas, com André Parente (UFRJ, BRA). Curso ocorrido no **Museu de Arte do Rio de Janeiro**, em 2014. Disponível em: [www.museudeartedorio.org.br](http://www.museudeartedorio.org.br). Último acesso em: 09 Jul. 2019.

WHEELWRIGHT, Philip. **The Presocratics**, Indianapolis: Bobbs-Merrill, 1960.

## Natasha Marzliak

Professora de Artes Visuais da PUC-Campinas no Centro de Linguagem e Comunicação, doutora em Multimeios e Arte na UNICAMP, com sanduíche (CAPES) em Cinema e Audiovisual na Université Panthéon-Sorbonne - Paris 1, mestra em Cultura Audiovisual e Mídia, bacharel e licenciada em Artes Visuais. Como formação complementar, estudou Vídeo, Fotografia e Multimídia na École Supérieure d'Arts de Grenoble, História da Arte Moderna e Contemporânea, Literatura Francesa e Cinema Francês na Université Paul Valéry - Montpellier 3.