

Edson Barrus e yann beauvais
Organização

bcubico

·txt texto de cinema

organizadores / editors
Edson Barrus e yann beauvais
2021

coordenação editorial / editorial coordinator
Ж

produção / production
Experimento Produções • Rose Lima

design
Carla Lombardo

tradução / translation
Cida Sá Leitão • Catarina Schlee Flaksman
Edson Barrus • Lucas Murari • Mabuse •
Pedro Palhares • yann beauvais • Yuri Vaz
Walter Vector

revisão / revision
Antoine Idier (Francês e Inglês • French and English)
Fernanda R. Braga Simon (Português • Portuguese)

edição / edition
•t•t **texto de cinema**

Todas as fotos do livro tem autoria de © B³
Excetuado quando creditadas.
Fotos de VALIE EXPORT | *Ping Pong* © Generali Foundation
Collection, Vienna

Todos os esforços foram feitos para identificar as pessoas nas
fotos aqui reproduzidas. Estamos prontos a corrigir eventuais
falhas ou omissões em futuras edições.

Copyright desta edição © 2021:
-t×t texto de cinema
rua Rocha 248 | 01330-000 São Paulo, SP
textocinema@gmail.com | www.textodecinema.com

Todos os direitos reservados.
A reprodução não-autorizada desta publicação, no todo
ou em parte, constitui violação de direitos autorais. (Lei 9.610/98)

FUNDO PERNAMBUCANO
DE INCENTIVO À CULTURA
FUNCULTURA

 **FUNDARPE**
FUNDAÇÃO DO PATRIMÔNIO
HISTÓRICO E ARTÍSTICO DE
PERNAMBUCO

Secretaria de
Cultura



GOVERNO DO ESTADO
PERNAMBUCO
MAIS TRABALHO, MAIS FUTURO.

Sumário

- 10 THOMAS KÖNER
La barca
- 15 PEGGY AHWESH
B³ > < the third body
- 19 eRikm
Questions
- 29 RICARDO RUIZ
A ancestral idade: cozinha e arte contemporânea
- 41 *Ping Pong*
- 67 KEITH SANBORN
Todos os cavalos do rei e todos os homens do rei: uma passagem do Noroeste para o cinema da Intenacional Situacionista
- 107 ANTHONY McCALL
Entrevista
- 121 NATHALIE MAGNAN
Cyberfeminismssss
- 130 CHEN CHIEH-JEN
Sobre meus filmes
- 136 EDSON BARRUS
Vandez vous
- 169 ERWIN WURM

- 196 KEITH SANBORN
Saudades
- 203 JEAN-MICHEL BOUHOURS
Exposition yb 150213
- 223 MATTHIAS MÜLLER
Four Questions
- 228 PAUL SHARITS
Minha pintura (♣) filme para Galeria A
- 241 ✖
Foi Bcubico
- 258 NATHALIE MAGNAN
Free Software Free Content and Its not about free beer
- 266 RE:COMBO
A licença completa do uso Re-combo
- 277 VALIE EXPORT
Women's Art: A Manifesto
- 279 MALCOM LeGRICE
Tempo e Espectador na Experiência do Cinema Expandido
- 299 ANA LIRA
Presentes Migrações Fluxes
- 310 YANN BEAUVAIS
de b3

- 331 AGRADECIMENTOS • THANKS • REMERCIEMENTS
- 333 eRikm
Perguntas
- 341 PEGGY AHWESH
B³ > < terceiro corpo
- 345 THOMAS KÖNER
La barca
- 351 EDSON BARRUS
Vandez vous
- 383 KEITH SANBORN
*All the King's Horses and all the king's men: a Northwest
Passage to the cinema of the Situationist International*
- 424 ANTHONY McCALL
Interview
- 437 NATHALIE MAGNAN
Ciberfeminismossss
- 447 CHEN CHIEH-JEN
About my films
- 452 MIKE HOOLBOOM
Imitation of life
- 457 RICARDO RUIZ
The ancestral age: cuisine and contemporary art

- 468 JEAN-MICHEL BOUHOURS
Exposição yb 150213
- 484 KEITH SANBORN
Saudades
- 490 MATTHIAS MÜLLER
Quatro Perguntas
- 496 PAUL SHARITS
My Paintings (and films) for Gallery A
- 509 ✖
This was Bcubico
- 527 NATHALIE MAGNAN
Free Software Free Content and Its not about free beer
- 535 RE:COMBO
The full licence and use for Re-combo
- 546 VALIE EXPORT
Women's Art: Um Manifesto
- 548 MALCOM LeGRICE
Time and Spectator in the experience of Expanded Cinema
- 565 ANA LIRA
Presents Migrations Flows
- 576 YANN BEAUVAIS
de b3





Entrevista

Anthony McCall

B³: Em *Conical Solid* (1974), um de seus primeiros filmes produzidos depois de *Line Describing a Cone* (1973), não me recordo se foi o caso de *Partial Cone* (1974), o ritmo era diferente; mais rápido, utilizando alguns efeitos oscilantes. A rotação cruzada e fechada era como a projeção da cruz de malta do projetor. Você não ficou satisfeito com o tipo de espaço, com a configuração das linhas que essas velocidades estavam transmitindo?

Anthony McCall: A forma em *Line Describing a Cone* é definida por uma membrana de luz que gradualmente traça a superfície exterior da forma cônica; *Conical Solid*, feito um ano depois, tentava descrever a mesma forma, mas de dentro. Isso se torna claro se nos lembrarmos do movimento final, o mais lento do filme. Uma única lâmina de luz plana e triangular leva cinco segundos para girar em torno do seu próprio eixo (o eixo flui das lentes do projetor até a parede). Durante aquela rotação, a lâmina entra em todo o espaço interno de um cone volumétrico e imaginário. Se a lâmina de luz tivesse deixado um rastro atrás de si mesma ao girar, depois de cinco segundos nós teríamos criado, em um espaço tridimensional, um cone compacto de luz branca - não apenas nas superfícies exteriores, mas na forma inteira. Por isso o título *Conical Solid*. Claro que esse cone não está presente em todos os instantes, apenas como um incremento e no plano mental. E a ideia que descrevi atinge um exercício completo porque o filme é composto por oito sequências. Cada parte gira em velocidades diferentes, começando mais rápido e terminando lentamente. Para obter a ilusão de uma rotação suave precisamos de no mínimo trinta e seis quadros (um segundo e meio). Mas eu começo com uma velocidade de rotação que é tão rápida que temos apenas quatro quadros para defini-la. Percebemos isso por causa do rápido movimento pulsante a que você se refere. Gradualmente, a velocidade

da rotação diminuí, e uma única forma se torna legível, mas isso só acontece nos últimos dois ou três movimentos. Dessa forma, o filme é produzido a partir do choque entre a ideia de um plano de rotação e as limitações dos vinte e quatro quadros por segundo da sequência do filme.

B³: O uso da cruz em *Conical Solid* reapareceu mais tarde em trabalhos utilizando-se configurações de linhas duplas, ou multiprojeções, assim como em *Doubling Back* (2003) e *Between You and I* (2006). Esses trabalhos são uma extensão de *Long Film for Four Projectors* (1974) e *Four Projected Movements* (1975)?

AM: Apesar de esses trabalhos, um mais recente que o outro, serem baseados em membranas de luz projetadas através de um espaço tridimensional, *Doubling Back* e *Between You and I* são um pouco diferentes dos filmes de luz sólida dos anos 1970. Os primeiros trabalhos foram construídos a partir de uma única forma. Os mais recentes a partir de duas formas, uma atuando sob a outra. Por exemplo: *Line Describing a Cone* se origina de uma única linha circular; *Conical Solid*, de uma única linha que sucessivamente muda de posição; e *Four Projected Movements* em uma única linha que gira lentamente 90 graus. *Long Film for Four Projectors*, é construído a partir de uma linha única, inclinada e contínua, que atravessa repetidamente o quadro. Mas as novas séries que comecei depois de uma pausa de vinte e cinco anos não são tão simples. *Doubling Back* é feito através de duas formas onduladas que se cruzam e, assim, criam um objeto mutante e irregular; e *Between You and I* tem como base duas formas diferentes (uma elipse e uma forma ondulada) que, utilizando-se um artifício cinematográfico conhecido como “transição”, são justapostas, criando mais uma vez um objeto irregular, um objeto novo e imprevisível. *Between You and I* é também profundamente diferente porque seu eixo não é horizontal; é uma forma vertical com dez metros de altura, o projetor no alto projetando em direção ao chão.

B³: Quando penso em *Long Film for Ambient Light* (1975), me lembro de alguns trabalhos iniciais de Michael Asher em que a luz ambiente da galeria foi questionada. Você compartilha algum aspecto estético com ele? O texto que você escreveu em 1975 nos informa o seguinte: “Não estou interessado em simplificar a execução para examinar certos fundamentos. Temporalidade, luz. Estou admitindo que é possível realizar sem utilizar um processo fotoquímico e eletromecânico habitual (pois há a desvantagem de ser caro, isto é, lento)”.

AM: Conheci o trabalho de Michael Asher tardiamente e lamento por isso. Richard Serra foi a primeira pessoa que me falou sobre ele, creio que por volta de 1975, mas só alguns anos depois eu conheci o trabalho dele. Um artista muito interessante.

B³: Você conhecia o trabalho de instalação de Paul Sharits? Você tinha alguma relação com ele? Essas duas perguntas surgiram porque tenho a impressão de que existe alguma ligação entre os trabalhos, apesar das diferenças.

AM: Encontrei Paul Sharits em meados dos anos 1970, e antes disso conheci sua obra através das apresentações de seus filmes ao vivo em Nova York. Não me recordo precisamente, mas acho que vi fotografias de suas instalações antes de realmente vivenciá-las. Provavelmente no catálogo de uma exposição solo escrito por Regina Cornwell. Eu e Paul participamos do Fórum Internacional de Filmes de Vanguarda em Edimburgo no ano de 1975 e estivemos juntos na Documenta 6, em 1977. Creio que essa foi a primeira Documenta a mostrar filmes e vídeos de vanguarda. Há, indubitavelmente, afinidades entre o meu trabalho e o dele; ambos buscamos uma estética materialista redutiva e, como você observou, nós dois desenvolvemos ou nos movemos em torno da instalação, e isso foi antes da tecnologia (ou, na verdade, do contexto). No entanto, apesar de aquelas instalações terem sido ampliadas no tempo, elas ainda necessitam da atenção integral e ao vivo dos projetionistas, fazendo deles parte da *performance*. Atualmente, as projeções das instalações são essencialmente feitas por computador.

ANTHONY McCALL



B³: Em *Miniature in Black and White* (1972), um trabalho opticamente desafiador, é possível sentir um aspecto de imersão. E, apesar do formato reduzido, é um trabalho intenso. Estamos diante de uma situação em que o espectador visualiza uma sequência de *slides* em preto e branco? Você estava trabalhando com um padrão específico em mente? Você já viu o trabalho do início ao fim, ou é como uma instalação em que você a captura quando está frente a frente?

AM: *Miniature* foi concebido desde o princípio como uma instalação contínua, um objeto em uma sala, com uma estrutura temporal repetitiva, presumindo um espectador móvel que irá decidir por quanto tempo ficará na sala de exibição. O carrossel de projeção dos slides proporciona essa abordagem, com um *magazine* circular que pode projetar e reprojetar oitenta e um *slides* dispostos neste *magazine*. Além disso, o carrossel foi projetado para ser usado em exposições: ele foi feito para operar vinte e quatro horas por dia sem superaquecimento. Era um equipamento pequeno e resistente. Vejo esse trabalho delineando *Line Describing a Cone*, a tela pequena com suas imagens minúsculas de apenas dez ou quinze centímetros a partir das lentes do projetor, e o espectador vendo aquela tela com o projetor logo atrás, observando as imagens feitas de luz branca. Na verdade, tudo que eu tinha a fazer para deixar a configuração próxima da configuração de *Line Describing a Cone* era remover aquela tela minúscula, deixando que o observador olhasse diretamente para o projetor. *Miniature in Black and White* foi concluído em 1972, e *Line Describing a Cone* foi feito no verão de 1973.

B³: Outra coisa que me veio à mente é que, em *Line Describing a Cone* e *Long Film for Four Projectors*, há a presença de um mecanismo (o barulho que acontece na apresentação) que produz a vivacidade da obra no momento exato em que a estamos observando. Você não acha que está perdendo algo com isso em relação aos equipamentos digitais?

AM: Quando comecei a produzir esses filmes novamente em 2002, utilizando recursos digitais, esse problema me preocupou. Você tem razão com relação ao som. O som rítmico do carrossel passando ruidosamente

ANTHONY McCALL



os *slides*, misturado ao som suave do ventilador do equipamento, é realmente parte integrante de *Miniature in Black and White*. Da mesma forma, o chiado mecânico do projetor de 16 mm (ou projetores) cria um tipo de zumbido, uma atmosfera ambiente para a instalação. Isso produz um efeito importante, mascarando as vozes, e cria um tipo de acústica que dá privacidade ao observador. Projetores digitais e computadores são relativamente silenciosos. Mas, nos anos 1970, fazer filmes sem uma trilha sonora parecia uma representação óbvia; e era justamente por causa da ausência intencional de uma trilha sonora que os sons do equipamento estavam em primeiro plano. Atualmente, imagem e som coexistem dentro do meio digital, e não há necessidade, no momento, de ‘excluir’ um deles. Então, o som para mim voltou a ser uma questão estética.

B³: *Miniature in Black and White* foi feito no mesmo ano de *Interface*, de Peter Campus, o qual insere o público dentro da obra, enquanto o seu filme coloca o nosso olho como um reflexo, porém o corpo inteiro como suporte.

AM: Lembro-me da primeira vez que me deparei com as instalações de Peter Campus, na Paula Cooper Gallery, no Soho, creio que em meados dos anos 1970, ou talvez no final da década. A presença de apenas um projetor silenciosamente projetando uma imagem do seu rosto na parede, em uma sala quase escura e em tempo real, muito grande e talvez de cabeça para baixo (lembro-me de uma instalação desse tipo) criou uma nova possibilidade. Havia silêncio, e recorro que gostei disso: o silêncio por si só separava-se do filme, que sempre levava consigo aquele zumbido mecânico, assim como geralmente uma duração limitada. Outra qualidade que separava o filme do vídeo é que eles eram vistos em contextos diferentes. Havia exceções, mas filmes eram vistos em locais de vanguarda, e vídeos (Campus, Acconci) eram exibidos em galerias.

B³: A questão da duração é importante, tanto quanto a perfeição, a continuidade das *performances*; quando se pensa em *Sound Strip / Film Strip* (1971), de Sharits, e *Long Film For Four Projectors*, percebe-se

Tempo e espectador na Experiência do Cinema Expandido

Malcom Le Grice

Introdução

As questões de narrativa e da antinarrativa têm sido um tema constante na história do cinema experimental ou de vanguarda. Evidentemente, nem todo cinema experimental se opõe à narrativa, mas, para mim, tem sido crucial a busca por novas formas e alternativas da estrutura temporal. Assim como Peter Gidal, minha postura inicial como artista de cinema foi fortemente antinarrativa. Quando eu fiz *Castle 1* (1966) –o filme com a lâmpada– estava atacando conscientemente o modo predominante do cinema narrativo. Eu via a narrativa como opressiva. A resistência à narrativa envolveu estratégias como *looping* e repetição. O cinema “expandido” abriu outras estratégias que trabalham contra as formas tradicionais da narrativa, envolvendo o público nas escolhas entre múltiplas projeções simultâneas e outros aspectos que enfatizam a fisicalidade e presença. Mas o desejo da narrativa por “identificação”, coerência causal e desfecho é tão profundo em nossa cultura, que artistas e teóricos como Jackie Hatfield tem procurado argumentar sua condição como inevitável. Ela diz: “quando vemos uma *performance* como parte de uma sessão, ou quando experienciamos o cinema expandido, no qual os corpos do *performer* ou do público estão fisicamente presentes como encarnações vivas de suas narrativas, viemos de um lugar narrativo”.¹

Se quisermos ver a questão aqui como mais do que uma disputa terminológica sobre a definição de narrativa, deveremos perguntar se existem maneiras de compreender nossa experiência que não se limitem aos processos e formas de narrativa. Podemos definir estruturas de tempo para o cinema e, em particular, para além da narrativa?

Durante cerca de quarenta anos fazendo filmes, vídeos e trabalhos digitais, eu refinei minha compreensão das diferentes opções de estrutura do tempo, e revi os processos de construção narrativa e identificação

¹ Jackie Hatfield. *Expanded Cinema and its Relationship to the Avant-Garde*, MFJ 39/40, Inverno 2003, p. 56.

MALCOLM LE GRICE



do espectador tanto no filme convencional quanto no filme experimental. Embora me oponha à narrativa, percebi através de filmes como *Talla* (1967) e *Berlin Horse* (1970) que tudo o que eu fazia tinha uma dramaturgia. As obras tiveram um desenvolvimento simbólico no tempo, e foi importante para a experiência do espectador que os filmes “se desenrolassem” na sequência escolhida. Mas, ao contrário de Hatfield, não vejo as estruturas de dramaturgia como sinônimos de narrativa e, para desambaçar isso, quero deixar claro meu entendimento de alguns conceitos básicos.

Narrativa

A narrativa representa eventos reais ou imaginários no tempo. Assim como acontece com uma pintura de paisagem, um filme narrativo parece oferecer uma experiência que representa/finge ser/cria a ilusão – de algo que está acontecendo diante de nós. Para que isso funcione, devemos entrar na ilusão, suprimir nossa consciência da presença e tratar a ilusão como uma realidade presente.

Narração

A narração é o ato de apresentar a narrativa. A estrutura da narração e a sua relação com o que é representado podem ser complexas. Não há necessidade de que a ordem de narrar corresponda à ordem dos eventos representados – o final da história pode ser contado antes do início. No entanto, no final, a narrativa deve somar uma representação que pareça coerente, uma ficção aberta, ou deve oferecer uma representação do “fato”, uma ficção secreta.

Identificação

Para entrar na narrativa, o espectador, leitor ou ouvinte, deve investir energia psicológica na representação. Ele deve se envolver com a história – ele deve se preocupar com o que acontece com os personagens representados. Esses personagens podem ser pessoas como ele, mas também podem ser desenhos (como o Mickey Mouse), monstros

gelatinosos ou até mesmo carros com vida². Nós nos “identificamos” com os personagens representados como se o que acontece ficticiamente com eles também estivesse acontecendo conosco. Os mecanismos psicológicos dessa identificação e sua relação com as respostas empáticas ou antagônicas a outras pessoas na “vida real” são pouco compreendidos. Ainda menos compreendida é a identificação oculta entre espectador e narrador. O narrador fornece a sequência, o ponto de vista e a ideologia que estrutura tanto a história quanto o sistema de identificação com os personagens. O espectador se identifica com o “ponto de vista” do autor por meio de um desejo de engajamento (catártico?) e, em última instância, de reforço moral de uma estrutura ideológica. Mesmo em um filme como *The Thomas Crown Affair* (1968), em que a resolução da história parece se opor ao sucesso tradicional da aplicação da lei, outra identificação confortável sobrevive. O narrador representa a autoridade pela qual a história é formada e pela qual temos acesso a ela – nossas experiências são “autorizadas”³.

² N.T.: O autor está se referindo a personagens como o fusca Herbie presente em filmes produzidos pelos estúdios Disney ao longo das últimas décadas.

³ **Narração no cinema**

Para uma discussão mais aprofundada sobre isso, ver *Problematizing the Spectator Placement in Film*, Undercut n. 1, março, 1981, p.13-18. Republicado em Malcolm Le Grice. *Experimental Cinema in the Digital Age*. Londres: British Film Institute, 2001, p.172-83.

As regras convencionais da montagem de ações estão bem estabelecidas e funcionam desde que aceitemos seus objetivos ficcionais. No entanto, uma postura crítica ou de oposição abre uma série de questões concernentes à ilusão narrativa e à condição do espectador. Na montagem de ação, a associação entre um plano e o próximo é invisível, mas a consciência de sua separação, e suas diferenças de tempo e ponto de vista, destroem

a ilusão de sua continuidade e comprometem a narrativa. Junto com alguns outros cineastas experimentais, notadamente Kurt Kren e Peter Gidal, eu procurei quebrar a ilusão narrativa, enfatizando a independência de cada plano. Ao tornar evidente o início e o fim de cada plano – revelando como um quadro temporal –, a continuidade narrativa foi quebrada, permitindo que outras formas de conexão fossem feitas entre as imagens. A ruptura da continuidade narrativa produz significados novos e latentes no espectador. A coerência da obra é problematizada,



TEMPO E ESPECTADOR NA EXPERIÊNCIA DO CINEMA EXPANDIDO

pertencendo, assim, ao espectador, em vez de uma determinada ideologia oculta mantida pela narrativa⁴.

4

Para uma discussão sobre isso, ver *Towards Temporal Economy*. Screen, vol. 20, n.3 /4, Jan. 1980, p.58-79. Republicado em Malcolm Le Grice *Experimental Cinema in the Digital Age*. Londres: British Film Institute, 2001, p. 184-209.

Níveis de tempo no cinema

Uma vez que o plano é desalojado de sua posição no fluxo narrativo, outras questões fundamentais surgem no que diz respeito ao *status* da imagem cinematográfica, como realidade, verdade e documento. Embora essas questões se apliquem ao filme de tela única, múltiplas telas e *performance*, envolver o tempo e o espaço da projeção em meus trabalhos de cinema expandido me levou a distinguir diferentes formas de temporalidade e identificar três “níveis” de experiência temporal. Aqui, chamarei isso de Tempo Narrativo, Tempo de Produção e Tempo de Projeção ou de Espectador⁵.

5

Ver, Malcolm Le Grice. *Real time/ space. Art and Artists*, Dec. 1972. Republicado em Malcolm Le Grice. *Experimental Cinema in the Digital Age*. Londres: British Film Institute, 2001.

Tempo narrativo

No tempo narrativo, “parecer estar lá com a representação” é uma ilusão, um aparente desdobramento de eventos como “se estivéssemos presentes”. Existem dois aspectos principais dessa ilusão. Uma é a ilusão pictórica e espacial da fotografia (e da gravação de som), e a outra é a coerência construída dos eventos representados – sua consequência aparente uma sobre as outras. Achei útil fazer um paralelo entre a maneira como a perspectiva fixa o espectador em um único ponto de vista e a maneira como a narrativa fixa o espectador em uma única cadeia linear de eventos. Em ambos os casos, os espectadores são controlados inconscientemente, e seus atos de escolha são restringidos pela autoridade e hábito da convenção. Para a narrativa, esta é uma coerência imposta de causa e efeito. Por mais poderosa que seja em nossa cultura, nem a perspectiva e nem a narrativa são inevitáveis.

Tempo de produção

Toda a ação de um filme narrativo está em um passado implícito com a ilusão de presença. Mesmo que o tempo representando de um filme esteja no futuro, o desdobramento presente da história é uma narrativa de como algo aconteceu, um “era uma vez...”. No entanto, mais

fundamentalmente, os blocos da construção da narrativa cinematográfica foram produzidos antes da experiência de sua “exibição”, o evento pró ou pré fílmico. Todos os componentes dos planos (cenas) foram gravados em algum tempo e outro lugar que não a aparente (narrativa) presença experimentada pelo espectador. A aparente continuidade na montagem da ação suprime as descontinuidades do tempo de produção. No entanto, esse tempo de produção é registrado na filmagem e tem uma relação direta (evidencial) com um evento que realmente ocorreu.

Tempo de exibição / Tempo do espectador

No cinema narrativo, tudo o que é possível é feito para reduzir a consciência da realidade do tempo e do espaço de exibição – isso é parte integrante de toda institucionalidade do cinema. Os assentos são macios, o som é circundante, a tela preenche o campo visual, tudo é reduzido ao mínimo quanto à nossa consciência e presença. Mais particularmente, em relação ao tempo, as formas de continuidade narrativa apoiadas pela identificação do personagem são projetadas para remover a experiência da passagem do tempo real em favor de sua ilusão representada.

O cinema narrativo tradicional aposta em dar total prioridade ao tempo representado. Tanto em minha prática quanto em minha teoria, junto com vários outros artistas do cinema experimental, procurei inverter essa ordem de prioridade, tornando o tempo do espectador o principal e dando-lhe uma prioridade evidente. Fizemos isso por meio de uma série de estratégias que aumentaram (ao invés de diminuir) a consciência do espectador de sua própria presença física no espaço de projeção e no encontro temporal – a duração – da obra. Isso enfatizou a fisicalidade da superfície da tela, o espaço entre a tela e os projetores, e entre estes e o espectador. Também enfatizamos a materialidade da superfície do filme e a imagem como um traço material fotoquímico. Usamos as múltiplas projeções para iniciar uma forma de escolha visual e comparativa, neutralizando a singularidade do fluxo narrativo. Por meio da estrutura de edição e montagem, usando repetição e repetição parcial, forçamos uma consciência da diferença entre a passagem do tempo real e qualquer tempo representado, exigindo uma estruturação

MALCOLM LE GRICE



“consciente” através da memória. Os espectadores foram colocados no centro desse processo, que produzem a coerência (ou incoerência) da obra. Estou ciente de que a coerência que eles aplicam pode (embora não inevitavelmente) assumir a forma de uma narrativa “pessoal”, mas pelo menos eles fazem isso com algum intercâmbio (dialético) com a construção formulada pelo cineasta. Eu vejo essas estratégias como fundamentais para grande parte do cinema expandido – em particular como isso foi entendido na Europa – e para o “materialismo estrutural”, conforme definido por Peter Gidal.

Invertendo a prioridade da experiência temporal no cinema ao tornar o tempo do espectador como prioritário, novos problemas são desbloqueados na prática. Aqui eu identifico duas grandes áreas, uma relacionada ao “Tempo de Produção” – o pré ou pró-filmico – e a outra, a uma substituição do tempo narrativo por outros princípios de estrutura de tempo.

Problemáticas do pró-filmico

Embora isso inclua o processo de edição e montagem, minha ênfase principal aqui é o traço do pró-filmico na imagem registrada e a veracidade de sua representação na presença exibida pela tela. O que é evidenciado na filmagem, o que é suprimido, o que é visto, o que não é visto ou quase não visto e o que é manipulado na edição ou no processamento da imagem tornam-se intencionalmente problematizados dentro do conteúdo da obra. Na prática, o ato de filmar aqui não é mais visto como subserviente a um roteiro ou história, e o *status* da imagem registrada (como registro confiável) torna-se uma questão de significado relacionada ao tempo presente do espectador. O filme *2’45”* (1973), de William Raban, é um excelente exemplo de como o ato de filmar e a experiência de transportar um tempo para o outro se tornam o conteúdo a ser problematizado pela obra. As questões de “indicialidade”, traço fotoquímico ou eletrônico, condições do meio, bem como as convenções de “linguagem” do discurso, todas se tornam um elemento ativo (a ser problematizado) na construção do trabalho e na experiência do espectador.

Tempo não narrativo

Se o tempo do espectador é o principal, quais alternativas existem para a construção narrativa? Minha resistência inicial à narrativa veio da minha sensação de sua opressividade. Passei a não gostar, ficar ressentido e então resistir à maneira como fui seduzido por uma subjetividade que comprometia o valor de minha própria experiência de vida. Ao mesmo tempo, outras formas de arte contemporânea, em particular o *jazz* e algum teatro moderno, ofereceram-me uma experiência que não foi opressora e que estruturou o tempo de uma forma que não foi resolvida pela narrativa. Como um artista de cinema em formação no final da década de 1960, também tomei conhecimento da história até então pouco conhecida dos primeiros filmes de vanguarda – Fernand Léger, Man Ray, etc. – e de outros filmes experimentais contemporâneos da Europa e dos Estados Unidos. A partir de minhas próprias experiências com a forma cinematográfica e do trabalho de outros artistas, agora eu posso identificar alguns tipos de estrutura de tempo que não são narrativos ou que vão além da convenção narrativa. Eu os agrupei vagamente em quatro abordagens básicas, mas muitos exemplos atuais compartilham tais características.

Os grupos são:

- Abstração não-representacional
- Estrutural ou materialista estrutural
- Pós-narrativa simbólica
- Cinema expandido

Abstração não-representacional

O principal ponto de referência da estrutura de tempo nessa abordagem está próximo à forma musical, e muitas de suas questões e conceitos são comuns à música. Em princípio, essa orientação baseia-se na afirmação de que é possível utilizar elementos como cor, luminosidade, linha ou forma e modulá-los por meio de interação simultânea (equivalente à harmonia), sequência gradativa (equivalente à melodia), periodicidade (equivalente ao ritmo musical), repetição e repetição parcial (equivalente à composição). Nesse tipo de obra, a estrutura sequencial relaciona-se a uma forma de dramaturgia musical baseada, por exemplo, em mudanças

Agradecimentos • Thanks • Remerciements

Abigail Child • Adeildo Leite • Ana Lira • André Araripe • Annaëlle Richard • Anthony McCall • Antoine Idier • Arthur Leandro (*in memorian*) • Banca • Barbara Hammer (*in memorian*) • Beatriz Arcoverde • Bernardo Cortizo • Bernardo Teshima • Beth da Matta • Brigitta Burger-Utzer • Brotfabrik • Camila Goes • Camilo Soares • Carla Lombardo • Carlo Werner • Catarina Schlee Flaksman • Casa Como Convém • Centro Pernambucano de Design • César Barros • Chen Chieh-jen • Chris Sharits • Chris Stults • Cintia Guedes • Centro Cultural Coco de Umbigada • Cristiano Lenhardt • Cristina Gouvêa • Cristoph Girardet • Consulado Geral da França no Nordeste • Daylza Oliveira • David Wojnarowicz (*in memoriam*) • Data Conte • Editora-Aplicação • eRikm • Ernest Guillaume • Erwin Wurm • Espace multimédia Gantner • Espaço Fonte • Espaço Pasárgada • Eugênia Bezerra • Eurik Dimitri • Fabiane Borges • Fabien Vélasquez • Feracom • Fernanda R. Braga Simon • Felipe Calegário • Funcultura • Fundaj • Gadish Rush • Generali Foundation Collection Vienna • Gentil Porto Filho • Guerrilla Girls • Giuliano Obici • Gustavo de Sá C. de Albuquerque • Haidé Lima • H.D. Mabuse • Henrique Foresti • Igor Cabral • Ivana Neimarevic • Jarbas Jácome • Jennifer Lange • Jerônimo Barbosa • Jerry Tartaglia • Jeraman • Jéssica Miranda • Jim Hubbard • João Paulo Cerquinho • Joelton Alves • Jonas Mekas

(*in memoriam*) • Júlio Cavani • Julia Coelho • Keith Sanborn • Kelly Saura • Lady Selma • Leandro Oliván • Leila Seixas • Linda DeMorrir • Lorena López • Lorena Taula • Light Cone • Lucas Aquino • Lucas Murari • Luciene Torres • Lula Pinto • Mãe Beth de Oxum • Mãe Lúcia de Oyá • Malcolm LeGrice • Mamam • Mamam no Pátio • Marcelo Silveira • Marco Alves • Marcus Costa • Maria do Carmo Nino • Marion Scemama • Matthias Müller • Michel Journiac (*in memoriam*) • Mike Hoolboom • Moacir dos Anjos • Nathalie Magnan (*in memoriam*) • Naya de Souza • Nilson Soares • Paul Blanc • Paul Sharits Estate • Paulo Faltay • Paulo Meira • Pedro Palhares • Peggy Ahwesh • Peggy Perrot • Peter Rose • Philippe Fil Rivière • Reine Prat • Regina Vogel • Ricardo Brasileiro • Ricardo Ruiz • Rodrigo Medeiros • Sandra Duarte • Sixpackfilm • Socorro • Spa das Artes • Steina Vasulka & Woody Vasulka (*in memoriam*) • Sylvia Winkelmayr • 3Ecologias • Tales Maniçoba • Thelmo Cristovam • Thomas Köner • Tony - Advance Micro • Trinh T. Minh-ha • Túlio Falcão • Valérie Perrin • VALIE EXPORT • Vivian Ostrovsky • Yuri Yaz • Ж • *les passants*.

Ciberfeminismossss

Nathalie Magnan

Nathalie Magnan: Por que o ciberfeminismo? E por que o ciberfeminismo com tantos esses? Porque eu queria sublinhar o fato de que, no feminismo, você não tem um tipo de feminismo, assim como não temos um tipo de ciberfeminismo. Cada grupo está fazendo seu próprio tipo e reinventando e reapropriando a palavra para si, e eu acho que isso é muito importante. Posso falar sobre meu interesse pelo ciberfeminismo e por que o pratiquei todos esses anos. Então, por que “ciberfeminismo” e não, “mulheres, computadores e feminismo” ou, apenas “feminismo”? Você sabe que eu não gosto de chamar as pessoas de feministas, porque algumas têm uma leitura muito rigorosa do feminismo e acham que o feminismo é uma espécie de armadilha sombria. Para algumas pessoas, isso é verdade. Algumas pessoas têm uma visão muito forte sobre o que deveria ser, mas na verdade o feminismo tem muitas tendências. O feminismo cibernético é uma reinvenção da relação entre as mulheres e a máquina. Você entra nas máquinas e começa *on-line*, e na verdade isso talvez fosse mais no início da internet. Era um mundo biologicamente masculino, e eu digo biológico porque era o que era: um gênero.

B³: Quando você fala sobre biologia, você tem em mente Donna Haraway?

Nathalie Magnan: Definitivamente, ela é uma das principais referências. Então, do que se trata o ciberfeminismo? É sobre mulheres e máquinas, e geralmente mulheres e máquinas não são vistas como elementos que andam juntos. Meninos brincam com máquinas, e meninas, com bonecas; é uma forma de normalizar o mundo. Mas sabemos que é muito mais complicado e que há muito prazer em brincar com máquinas. Não há razão para que a normalização das visões de mundo deva confinar as mulheres a uma relação específica com a tecnologia. Há muitas mulheres que realmente gostam de tecnologia e brincam com ela, mesmo que

não esteja dentro da história linear. Como quando se pensa no modo como a natureza está ligada ao “feminino”, e os homens com a tecnologia controlam a natureza. E há lá (ali) um binarismo que está historicamente gravado, embebido em seu cérebro. O que queremos é o mundo em que estamos vivendo. Fora deste mundo, há mulheres que interagiram com a tecnologia, que perceberam que a ordem dada não é necessariamente a ordem que sentimos ser verdadeira ou que sentimos que é regular ou boa conceitualmente. Assim, basicamente o que aconteceu é que desde meados dos anos 1980 e início dos anos 1990, as mulheres têm repensado o binário mulher/homem, natureza/cultura, tecnologia/homem. Por meio da ficção científica, elas começaram a pensar em encontrar novas maneiras de conexão. Na verdade, o que aconteceu é uma maneira de pensar uma nova analogia entre o humano e o não humano, relacionando-se com o homem, o não humano, o animal e a máquina e vendo como essas coisas eram muito mais confusas do que se pensava e se escrevia anteriormente. O grande momento realmente foi 1991, que é basicamente o fim da internet sem problemas comerciais, e 2006, quando passamos pelas bolhas econômicas. Muitas coisas começaram a se encaixar. O acesso ficou mais fluido e a questão do gênero e a questão do homem e da mulher e da máquina não foram tão complicadas como no início. No entanto, como eu estava dizendo no início, sempre se pode voltar ao modo como os homens usam a tecnologia, porque a história não é um longo rio tranquilo que corre seu curso: há muitos vaivéns e regressões, e também avanços e rupturas. Esta é uma caixa de ferramentas muito boa para muita gente: homens e mulheres. Porque, à medida que desestabilizamos a relação humana binária “homens/mulheres”, todos podemos aprender com essa forma de agarrar e usar a tecnologia. Foi muito inspirada na ficção científica e no prazer da ficção científica. *O Homem Fêmea*, de Joanna Russ, por exemplo (*The Female Man*, ainda inédito em português, publicado em 1975). Eu não sei se você conhece esse livro. Há muitos romances escritos por mulheres e caras *queer*, porque o campo da ficção científica é tipicamente um território humano não normativo, não binário. Você tem muita gente vindo de outros espaços, então tudo é possível! E o sexo é muito confuso; é um espaço muito lúdico de onde se pode vir.

B³: Também se poderia mencionar Shu Lea Cheang nos anos 1990.

Nathalie Magnan: Tem muitos grupos de mulheres também que têm verdadeiro prazer em ler e escrever a cultura popular, mas também em codificar/decodificar a cultura popular. Há um interesse nesse tipo de atividade. E, vendo meus amigos, é verdade: nós fazemos isso o dia todo. Estamos meio que decodificando nossa cultura, o que vemos ao nosso redor. A principal referência é o *Manifesto Ciborgue*, de Donna Haraway, publicado em 1985. É bem antecipatório. Na época, as redes ainda estavam nas universidades e, no entanto, já se tinha uma visão incrível do que as redes que começaram a ser implantadas se tornariam. É como ler qualquer coisa: é um texto difícil de ler. É um texto que você saberia se o tivesse lido. É como a internet: é um texto que é muito engraçado, muito surpreendente e, ao mesmo tempo, com muitas nuances, e ele realmente fala sobre a maneira como o mundo é digitalizado e o que isso significa de várias maneiras. Mas você não deve aceitar minha leitura dele; leia alguns pedaços, tire peças, faça outra leitura dele. Eu acho que é um texto muito aberto, e, cada vez que você o lê, é como um texto que vai sendo escrito por você enquanto você o lê.



B³: E é extremamente estimulante.

Nathalie Magnan: Sim, e é divertido, é totalmente desrespeitoso. Nós sabemos que devemos respeitar, mas não sabemos que não queremos respeitar, é muito divertido. Ela queria fazer uma rede irônica e política fiel ao feminismo politicamente e materialmente do lugar onde ela estava. É um tipo de feminismo, há muitos outros tipos, mas ela se situava dessa forma particular. Ela usa a ironia como método, como estratégia retórica e como método analítico. E é assim que ela se move através do texto como uma ferramenta. A ironia é sobre contradição; “A ironia diz respeito às contradições que não se resolvem num todo maior”. Trata-se de fazer imagens amigáveis. Trata-se de ver duas coisas ao mesmo tempo e duas coisas que nunca se juntam e que nem sequer resultam no uso da ferramenta como dialética. Trata-se de tentar ver múltiplos ao mesmo tempo, portanto, são todas essas coisas. Está deslocando nossos velhos hábitos, e ela usa o ciborgue como ferramenta. Geralmente, quando as pessoas falam de um ciborgue, elas falam de um organismo e reúnem a palavra cibernética e os homens numa coisa só. Eventualmente, eles falam de um híbrido da máquina e do organismo, mas raramente vão além disso, e acho que o que realmente ajuda na leitura e escrita de Haraway é que ela pensa na realidade social: algo que já existe, mas que também é a progênie da ficção. É uma ficção científica, mas é também a realidade da ficção científica; são ambas as coisas. Essa é a principal referência, mas eu os encorajo também para dar uma olhada em Sadie Plant, Rosi Braidotti, Faith Wilding, Maria Fernandez. Maria Fernandez vem escrevendo sobre raça e o feminismo cibernético. Faith Wilding trabalha em Los Angeles e está bem comprometida com o feminismo e suas vertentes e tem questionado como o feminismo abraça a tecnologia. Rosi Braidotti é uma filósofa na mesma linha de Donna Haraway, quando fala sobre a forma como a ficção científica revolucionou as mulheres jovens e inverteu a direção do olhar (como Laura Mulvey fez para o cinema). Sadie Plant também está envolvida com ciência e tem falado muito bem sobre máquinas do ponto de vista feminista.

.txt

