

# CINEMA SIM

NARRATIVAS E PROJEÇÕES

ENSAIOS E REFLEXÕES

*Katia Maciel (org.)*

ESSAYS AND REFLECTIONS

*Katia Maciel (ed.)*

CINEMA SIM  
NARRATIVAS E PROJEÇÕES

ENSAIOS E REFLEXÕES  
ESSAYS AND REFLECTIONS

Itaú  
cultural



# CINEMA SIM

NARRATIVAS E PROJEÇÕES

ENSAIOS E REFLEXÕES

*Katia Maciel (org.)*

ESSAYS AND REFLECTIONS

*Katia Maciel (ed.)*

São Paulo 2008



Itaú  
cultural

## ENSAIOS E REFLEXÕES

*Katia Maciel (org.)*

140 > ENGLISH VERSION  
272 > TEXTES EN FRANÇAIS

## APRESENTAÇÃO

6 > AINDA CINEMA  
*Katia Maciel*

## ENSAIOS

8 > CINEINSTALAÇÕES  
*Raymond Bellour*

26 > REFLEXÕES SOBRE O "CINEMA EXPOSTO"  
*Dominique Paini*

36 > CINEMA EM CONTRACAMPO  
*André Parente*

48 > VIDEOPROJEÇÃO: O ESPAÇO ENTRE TELAS  
*Liz Kotz*

64 > O CINEMA E A CONDIÇÃO PÓS-MIDIÁTICA  
*Arlindo Machado*

74 > O CINEMA "FORA DA MOLDURA" E AS NARRATIVAS MÍNIMAS  
*Katia Maciel*

82 > ENTRE O CINEMA E UM LUGAR RÍGIDO:  
DILEMAS DA IMAGEM EM MOVIMENTO COMO PÓS-MÍDIA  
*Mark Nash*

## ARTIGOS E ENTREVISTAS

94 > O PONTO DA ARTE  
*Raymond Bellour*

100 > GOING PLACES SITTING DOWN  
*Susan H. Edwards*

106 > TRILOGY OF FAILURE  
*Anselm Franke*

112 > O NÃO-CINEMA DE MILTON MARQUES  
*Marília Panitz*

118 > SAPATEADO DE LUZ  
*Rubén Ramos Balsa*

122 > OUTRAS NARRATIVAS  
*Katia Maciel entrevista Rosângela Rennó*

126 > FILMES SÓLIDOS  
*Tyler Coburn entrevista Anthony McCall*

308 > CRÉDITOS

## O CINEMA E A CONDIÇÃO PÓS-MIDIÁTICA

Arildo Machado

**Arildo Machado** é doutor em comunicação e professor do Programa de Pós-graduação em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica (PUC/SP) e do Departamento de Cinema, Rádio e Televisão da Universidade de São Paulo. Seu campo de pesquisas abrange o universo das chamadas "imagens técnicas", aquelas produzidas através de mídias tecnológicas diversas. Sobre esses temas, publicou os livros: *A Ilusão Espelular* (Brasiliense), *A Arte do Vídeo* (Brasiliense), *O Sujeito na Tela* (Paulus). É curador e organizou várias mostras de arte eletrônica brasileira.

Como se sabe, Richard Wagner, no século XIX, considerava a ópera a síntese de todas as artes, ou o que ele chamava de *Gesamtkunstwerk*, a obra de arte total, porque ela continha a música, a literatura, o teatro, a dança e as artes plásticas. Por isso, um bom autor de óperas precisaria ter talentos em todos esses campos de expressão artística ao mesmo tempo. De fato, Wagner, como demonstram alguns de seus biógrafos, foi um dos primeiros artistas *multimídia*, no sentido moderno do termo, porque ele não apenas era o compositor de suas óperas, mas também o autor de seus próprios libretos (textos literários), além de ser ainda o regente da orquestra e o diretor do espetáculo como um todo, incluindo aí os trabalhos de cenografia, iluminação, sonoplastia, desenho de figurinos e até a arquitetura da própria sala de teatro. Embora essa atitude ubíqua e totalizadora possa ser considerada, sob certos aspectos, tirânica, ainda assim a idéia de uma fusão de todas as artes e até mesmo de uma superação das especialidades não cessa de ter conseqüências em nosso tempo.

Na primeira metade do século XX, outro artista multimídia, o cineasta, escritor, pintor, diretor de teatro e compositor russo-letão Sergei Eisenstein corrigiu Wagner nesse pormenor, dizendo que a ópera pode ter sido a síntese de todas as artes no século XIX, mas no século XX essa síntese seria, sem dúvida, o cinema – o cinema sonoro, evidentemente –, porque ele abrange todas as outras artes, inclusive a própria ópera. Escrevendo sobre alguns trabalhos realizados por Peter Greenaway para a televisão nos anos 1980 e 1990, como *TV Dante* (1989) ou *M Is for Man, Music and Mozart* (1991), eu mesmo observei (2000: 40) que o diretor britânico parecia, por sua vez, corrigir Eisenstein e dizer que a síntese de todas as artes, a partir da segunda metade do século XX, era a televisão e não mais o cinema, porque ela incluía todas as formas de expressão artística, inclusive o próprio cinema. De fato, um programa como *M Is for Man* dissolve completamente as fronteiras entre cinema, música, teatro, balé, ópera, poesia e pintura, para propor um espetáculo multimídia total. Nele temos uma peça de teatro que é encenada diante de uma platéia, um espetáculo de dança contemporânea coreografado e dançado pelo bailarino Ben Craft, uma peça de música contemporânea composta pelo compositor holandês Louis Andriessen, cantada pela intérprete de jazz Astrid Sierese e acompanhada pelo grupo De Volharding, uma iluminação e um enquadramento de cinema pelo fotógrafo Sacha Vierny (*Marienbad, Belle de Jour*), intervenções plásticas sobre a imagem, animação de imagens fixas por meio de computação gráfica e um poema escrito sobre a tela, que retoma a célebre poesia de Rimbaud sobre as vogais e a amplia para o alfabeto inteiro, isso

tudo sem falar da escatologia, das orgias sexuais, dos rituais satânicos, da dissecação de cadáveres, referências ao Teatro da Anatomia de Andreas Vesalius (século XVI) e paródias das obras de Mozart.

Mais recentemente, as discussões sobre a arte ou a mídia que poderia sintetizar todos as outras migraram, como não poderia deixar de acontecer, para o computador e as redes telemáticas. Jay David Bolter e Richard Grusin, em seu livro *Remediations: Understanding New Media* (2000), observam que os meios digitais reavaliaram e revitalizaram os meios mais antigos, como a pintura, a literatura, a música, o filme, a fotografia e a televisão. A esse processo de remodelação ou reajuste (*refashioning*) dos meios precedentes eles dão o nome de *remediation* (remediação) e o exemplo mais eloqüente seria a tela do computador, na qual se pode ter, superpostas ou lado a lado, várias janelas abertas, com textos numa, imagens noutra, fotografias em outras mais, além de vídeos, filmes, programas de rádio e de televisão, gráficos, músicas etc. O computador carrega, portanto, essa contradição de aparecer como mídia única, sintetizadora de todas as demais, e, ao mesmo tempo, um híbrido, em que cada um dos meios (texto, foto, vídeo, gráfico, música) pode ser tratado e experimentado separadamente.

Mas essa forma de ver as coisas apresenta seus problemas. Não importa se a síntese de todas as artes estaria na ópera, no cinema, na televisão ou nos meios digitais. O problema é que estamos ainda pensando a *Gesamtkunstwerk* nos limites específicos de uma única arte ou de uma única mídia. Daí a crítica que faz Greenaway das idéias de Wagner: o compositor alemão dizia buscar a síntese de todas as artes, mas no fundo o que ele queria mesmo era escrever e montar óperas. A partir mais ou menos dos anos 1970, começa a se esboçar outra mentalidade com relação à produção cultural, em virtude principalmente do aparecimento de obras que transbordam para fora das especialidades, obras que poderíamos caracterizar como *cross-media*, no sentido de que atravessam todos os meios de expressão artística, mas sem se limitar a eles. Não se trata mais de dizer que uma arte ou uma mídia sintetiza todas as outras, mas que determinadas obras privilegiadas são capazes de perfurar todas as especialidades e avançar para além delas. Seriam, portanto, obras *beyond media*.

Um dos primeiros a evidenciar essa nova mentalidade foi o crítico norte-americano Gene Youngblood, num livro fundamental, publicado em 1970, chamado *Expanded Cinema*. Observando o que estava acontecendo ao seu redor, principalmente no âmbito do cinema experimental underground, Youngblood percebe que o conceito tradicional de cinema havia explodido. Alguns cineastas faziam filmes para serem projetados não mais em telas, mas nas roupas brancas de bailarinas em situações performáticas; Stan Brakhage realiza filmes simplesmente colando asas de borboletas sobre uma película virgem; Ken Jacobs propõe um filme (*Tom Tom, the Piper's Son*, 1969) em que parte dele deveria ser projetada com a película fora da grifa e, portanto, sem exibição dos fotogramas; Andy Warhol concebe o seu *Chelsea Girls* para duas telas paralelas e simultâneas, resgatando a famosa experiência de Abel Gance com seu *Napoléon*, de 1927; alguns filmes já não eram mais feitos com câmeras, mas diretamente modelados e animados em

computadores (como toda a obra dos irmãos Whitney), enquanto outros (os de Nam June Paik, por exemplo) não usavam mais películas, mas fitas eletromagnéticas, e eram exibidos em aparelhos de TV. No entender de Youngblood, o cinema experimental esboçava uma espécie de "retorno" à anarquia inicial do primeiro cinema, quando ainda não havia sido cristalizado um modelo industrial único.

De fato, na virada do século XIX para o XX, não existia ainda nenhuma forma padronizada de produzir e exibir filmes. O cinema de Thomas Edison, por exemplo, era exibido em visores individuais e não em uma sala escura coletiva como no modelo dos irmãos Lumière. Durante as primeiras décadas de existência do cinema, a projeção podia ser realizada em várias telas em vez de uma só, ou então vários projetores diferentes podiam ser apontados para a mesma tela, em *front projection* e *back projection*, de modo que possibilitasse efeitos de fusão, superposição, janelas simultâneas e inserção de uma imagem dentro de outra. Os filmes eram mais freqüentemente exibidos nos *vaudevilles* ou *café concerts*, que eram ambientes mistos, para onde as pessoas iam com a intenção de beber, ouvir música ao vivo e dançar. Várias telas podiam ser estendidas ao longo desses ambientes para possibilitar projeções simultâneas, sincronizadas ou não com as músicas executadas ao vivo. Nada muito diferente dos atuais espetáculos de *Vjing* ou *live images*, com a única diferença de que naquela época as imagens não eram ao vivo, só a música.

Os filmes dos primeiros tempos não vinham ainda "fechados" numa montagem definitiva e o exibidor tinha tanto poder quanto o produtor de interferir na montagem. Era comum que os planos de um filme viessem em rolos separados: o exibidor comprava quantos rolos quisesse e montava seu filme na ordem que bem entendesse. O modo de projeção também não estava definido: cada exibidor podia inventar o seu próprio "cinema", projetando por detrás da tela (*back projection*), em telas paralelas, ou fundindo duas ou mais imagens simultâneas na mesma tela (efeito de fusão decidido pelo projectionista e não pelo produtor). Essas imagens deslocadas, sem lugar definido na contigüidade da projeção, sempre foram um enigma na historiografia do cinema e somente agora se está começando a entendê-las como sintomas dessa fundamental heterogeneidade dos primeiros filmes.

Exemplar nesse sentido é *Falsely Accused* (1907), dirigido por Billy Bitzer (futuro fotógrafo de Griffith). Acusada equivocadamente do assassinato de seu pai, inventor da primeira câmera cinematográfica, a heroína do filme tem a sua inocência comprovada na corte graças a um filme encontrado na câmera do pai, no qual o verdadeiro assassino aparece cometendo o crime. Projetado no tribunal, diante do juiz e dos jurados, o filme-dentro-do-filme revela a verdade do crime. Por coincidência, o oficial da corte que estende a tela e projeta as imagens da revelação do crime não é outro senão David Wark Griffith, que iniciava sua carreira na empresa Biograph como ator (BOWSER, 1983: 367). O paradoxo das projeções modernas desse filme é que, em virtude de uma imposição das cópias que nos sobraram, a corte assiste – durante um bom tempo – a um filme invisível, pois nada aparece na tela-dentro-da-tela, ainda que nenhum dos personagens manifeste qualquer estranheza com relação a isso. Só ao final do filme, depois de terminado

o melodrama, o quadro mostrando o assassinato, que foi negado à corte e também a nós, é finalmente revelado. Ora, mas, em 1907, o modo de exibição do filme era diferente. O quadro supostamente "final" vinha, na verdade, num rolo separado. Devido à dificuldade técnica de inserção de uma imagem dentro da outra, os exibidores instalavam um segundo projetor na sala de exibição, mais próximo da tela, de modo que fizesse caber a imagem "final" do assassinato dentro da tela contemplada pela corte. Portanto, no momento em que a corte ia assistir ao filme do assassinato, um segundo projetor inseria esse filme dentro da tela vazia da imagem projetada pelo primeiro. Prova disso é que o filme do assassinato (que na versão remanescente fica no final) dura exatamente o mesmo tempo que a projeção da tela vazia à corte. Temos aqui um estranho caso de montagem dentro do mesmo quadro por dupla projeção, técnica que o cinema infelizmente aprendeu a fazer.

Há um exemplo da mesma espécie um pouco mais remoto. Trata-se de *The Story the Biograph Told* (1904), pequena peça de simulação de câmera de vigilância. Um cinegrafista ensina um jovem empregado de escritório a operar uma câmera. O objetivo era fazer com que o jovem registrasse furtivamente as cenas que se passavam na privacidade do escritório, onde sabidamente o patrão flertava com a secretária. Um belo dia, o patrão, acompanhado de sua esposa oficial, resolve ir a um *nickelodeon* (primeiro modelo de sala para exibição exclusiva de cinema nos Estados Unidos) para ver uns filmes e eis que, de repente, ele se vê na tela, em plena aventura amorosa com a secretária. O jovem empregado do escritório havia filmado tudo, escondido no fundo da sala, e depois vendera o filme a algumas salas de exibição. Nem é preciso dizer que o filme termina com a punição do infiel depois de espancar o marido e puxar-lhe os cabelos, em pleno *nickelodeon*, a esposa traída faz despedir a secretária e a substitui por um robusto datilógrafo. Novamente aqui, vemos, na cópia atual do filme, o marido e a mulher no cinema, olhando para uma tela vazia durante certo tempo. A imagem que deveria estar projetada nessa tela (o beijo do casal namorador captado clandestinamente pelo menino) só aparece no final da sequência, o que novamente demonstra que, nas projeções originais, esse quadro final devia estar separado, para que uma segunda máquina o projetasse no interior da tela vazia do *nickelodeon*. A novidade aqui está na solução engenhosa concebida pelo realizador anônimo para produzir uma absoluta coerência entre o quadro do casal namorador que vemos no começo do filme e o detalhe aproximado do beijo trocado pelos amantes, que aparece no fim da cópia moderna ou na tela-dentro-da-tela do *nickelodeon*. Os dois quadros são idênticos, pois foram tomados ao mesmo tempo por duas câmeras diferentes, mas com *mudança do ângulo de visão*, pois a câmera do menino estava colocada na posição contrária (e mais próxima) da câmera utilizada para captar a outra imagem. A colocação física da segunda câmera no espaço da ação, como um elemento de cena, permitia mudar radicalmente o ponto de vista (da visão frontal inicial para a "subjéctiva" do menino no fundo da cena, através da segunda câmera), mantendo, porém, a legibilidade do espaço. Embora a cena do adultério seja repetida duas vezes, a mudança de posição e de distância da câmera produz um efeito surpreendente para o contexto do primeiro cinema.

O cinema, tal como o conhecemos hoje, é uma instalação que se cristalizou numa forma única: um spot de luz situado atrás da platéia, ao atravessar uma película, projeta as imagens ampliadas desta última numa única tela à frente dos espectadores mergulhados numa sala escura. Essa instalação foi planejada pela primeira vez quase 400 anos antes de Cristo por Platão, em seu livro *A República*, mais especificamente na sua famosa alegoria da caverna, mas foi generalizada no século XVII por Athanasius Kircher, com o seu modelo de espetáculo de lanterna mágica. O cinema petrificou esse modelo durante mais de 100 anos e constitui mesmo um fato surpreendente que durante esse tempo todo pessoas de todo o mundo tenham saído de casa todos os dias para ver sempre a mesma instalação, ainda que com imagens diferentes. E é justamente esse modelo petrificado de cinema que Youngblood ataca em seu *Expanded Cinema*.

A ideia de "expansão" germinou muito nas décadas seguintes: num certo sentido, todos os meios e artes entraram num processo de expansão, que fez com que eles se contaminassem mutuamente e perdessem a nitidez de suas fronteiras. A partir de então, passou-se a falar em *escultura em campo expandido* (KRAUS, 1983: 33), ou seja, a escultura que sai às ruas dialoga com a paisagem e com as outras mídias, cumprindo uma missão pública. Fala-se também em *fotografia expandida* (FERNANDES JR, 2002), ou seja, a fotografia que se hibridiza, importa técnicas e ferramentas das artes plásticas e de outras artes e atualmente migra para o digital. Fala-se ainda em *vídeo expandido* (MACHADO, 1993; CRUZ, 2001), ou seja, o vídeo que se apresenta de forma múltipla, variável, instável, complexa, ocorrendo numa variedade infinita de manifestações. De fato, o vídeo hoje pode estar presente em esculturas, instalações multimídia, ambientes, performances, intervenções urbanas, até mesmo em peças de teatro, salas de concerto, shows musicais e raves.

Depois de Youngblood, outro importante pensador da expansão dos meios e das artes será o francês Raymond Bellour. Começando por *Passages de l'Image*, exposição e livro organizados por Bellour e outros em 1990, a questão que primeiramente se coloca é a impossibilidade de continuar pensando os meios como separados e independentes. Chega um momento em que "torna-se claro que não se pode mais continuar dizendo como antes: o cinema, a fotografia, a pintura" (BELLOUR et al., 1990: 6): a multiplicação problemática dos modos de produção e dos suportes de expressão, introduzida pela televisão, pela gravação magnética do som, pelo vídeo e principalmente pelo computador, exige mudança de estratégia analítica. Em lugar de pensar os meios individualmente, o que passa a interessar agora são as *passagens* que se operam entre a fotografia, o cinema, o vídeo e as mídias digitais. Essas passagens permitem compreender melhor as tensões e as ambigüidades que se operam hoje entre o movimento e a imobilidade (também há movimento na fotografia, assim como há filmes feitos exclusivamente de fotos fixas), entre o analógico e o digital, o figurativo e o abstrato, o atual e o virtual. As fronteiras formais e materiais entre os suportes e as linguagens foram dissolvidas, as imagens agora são *mestiças*, ou seja, são compostas baseadas em fontes as mais diversas: parte delas é fotografia, parte é desenho, parte é vídeo, parte é texto produzido em geradores de caracteres e parte é modelo matemático gerado em computador. Cada plano é agora um híbrido, em que já não se pode mais determinar a natureza de cada um de seus elementos constitutivos, tamanha é a mistura, a sobreposição,

o empilhamento de procedimentos diversos, sejam eles antigos ou modernos, sofisticados ou elementares, tecnológicos ou artesanais. O próprio conceito de "plano", importado do cinema tradicional, revela-se cada vez mais inadequado para descrever o processo organizativo das imagens, pois em geral há sempre uma infinidade de "planos" dentro de cada tela, encavalados, superpostos, recortados uns dentro dos outros. Não só as origens das imagens são diferentes, mas essas próprias imagens estão ainda migrando o tempo todo de um meio a outro, de uma natureza a outra (pictórica, fotoquímica, eletrônica, digital), a ponto de se caracterizarem como imagens migrantes, figuras em trânsito permanente.

A partir dos anos 1990, Bellour vai se dedicar quase que exclusivamente ao exame da convergência dos meios, através de inúmeros artigos e curadorias. Boa parte dessa reflexão encontra-se compilada nos dois grossos volumes de seu *L'Entre-Images* (BELLOUR, 1990, 1999), em que o tema não é nunca o que define um meio enquanto tal, mas o que há de um meio em outro: o que há de pintura no cinema, ou de cinema na literatura, ou de fotografia na música, ou de televisão no vídeo. Não por acaso fala-se tanto hoje em *sinestesia*: a música é visual, a arquitetura é líquida, a escultura é gasosa, o vídeo é processual, a literatura é hipermídia, o teatro é virtual, o cinema é eletrônico, a televisão é digital e interativa. Numa exposição recente dedicada ao tema da presença da fotografia em outros meios (*Estados da Imagem*, Centro Cultural Belém, Lisboa), Bellour (2005: 151) escreveu no catálogo que:

O "fotográfico" não é uma categoria exclusiva à fotografia, nem aos seus procedimentos específicos, ou seja, o "fotográfico" é uma condição transversal a vários gêneros e práticas da imagem (...) e liga-se sobretudo a um campo de visibilidade do qual sobressaem as ações de paragem e desdobramento do movimento, bem como os efeitos que essas experiências induzem na percepção de um tempo (complexo, aberto, "cristal") que é imanente à imagem.

Para demonstrar sua tese, Bellour apresenta trabalhos de 12 artistas que produzem com meios diferentes (cinema, vídeo, computação gráfica, instalação multimídia, sintetizador de som etc), mas que tentam resolver ou dar forma a problemas originalmente colocados pela fotografia: a questão da interrupção e do congelamento do tempo, o intervalo e o instante, a tênue fronteira entre o movimento e a inércia. Ou seja, essa talvez seja a primeira exposição de fotografia em que não há nenhuma fotografia para ser contemplada, mas todas as outras modalidades de imagem que dialogam com ela.

O salto para fora do modelo canônico e platônico de projeção cinematográfica começa a acontecer com as *instalações cinematográficas*, uma das derivações do conceito mais genérico de *instalação* que nasce nas artes visuais. A rigor, a história da arte contemporânea registra poucas cineinstalações, pelo menos se compararmos com as *videoinstalações* e as *instalações* propriamente ditas, e as poucas que existem são iniciativas que partem de gente das artes visuais, raramente de gente do próprio cinema (exceções: Agnès Varda, Eija-Liisa Ahtila, Chantal Akerman, Peter Grenaway

e mais alguns). Duas exposições particularmente me chamaram a atenção para esse filão menos conhecido das instalações. A primeira – *Scream and Scream Again (Film in Art)* – foi montada no Museum of Modern Art de Oxford em 1996 e incluía trabalhos de, entre outros, Sadie Benning, Douglas Gordon, Tony Oursler e Liisa Roberts. A cineinstalação mais surpreendente foi a da holandesa Marijke van Warmerdam, chamada *Kring* (Círculo), e compreendia um projetor de 16 milímetros colocado no centro de uma sala de exibição circular. Esse projetor, colocado sobre uma plataforma móvel, girava em torno de seu próprio eixo fazendo um movimento de 360° e projetando um filme de três minutos, em *loop*, que se movia ao longo da parede, na sala escura. A impressão que tinha o espectador era a de uma noite escura em que alguém, com uma lanterna na mão, fazendo um movimento circular, iluminava e tornava visíveis partes sucessivas do cenário ao redor. E o cenário era um mercado em Marrakesh onde uma multidão predominantemente masculina olhava estupefata para uma mulher sozinha que se colocava no centro da cena e a encarava com sua câmera (comportamento proibido pelos setores mais ortodoxos do islamismo).

Outra exposição importante foi *Projections, les Transports de l'Image*, que ocorreu no Le Fresnoy, Studio National des Arts Contemporains, em Tourcoing, França, entre 1997 e 1998, com cineinstalações de Atom Egoyan, Bill Seaman, Alain Fleischer, entre outros, com destaque para uma obra histórica de Michel Snow, *Two Sides to Every Story* (1974), em que uma tela transparente colocada no centro de uma sala permitia ver não apenas as combinações de duas imagens em movimento projetadas nos lados opostos do tecido, mas também a paisagem real (incluindo os espectadores) filtrada pela tela e pela luz projetada. No dizer do próprio Snow (apud PAINI, 1997: 196), o objetivo era "trabalhar a natureza ao mesmo tempo opaca e transparente do material fílmico em uma série de variações sobre a realidade e a ilusão de um espaço representado". Vale lembrar ainda a contribuição de alguns brasileiros ao campo da cineinstalação, notadamente Hélio Oiticica, em suas experiências com o "quase-cinema" (projeto *Cosmococa*), mas também Rosângela Rennó, Paula Trope, André Parente, entre outros.

Rosalind Krauss, em seu livro *A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition* (2000), observa que muitos artistas contemporâneos (mas ela está se referindo principalmente a Marcel Broodthaers) não se definem mais por mídias ou por campos artísticos específicos, ou seja, eles já não são mais artistas plásticos, fotógrafos, cineastas ou videoartistas simplesmente. Pelo contrário, trabalham com conceitos ou projetos que atravessam todas as especialidades, de modo que os meios utilizados variam de acordo com as exigências de cada projeto e são sempre múltiplos ou associados uns aos outros. É isso que Krauss chama de "condição pós-midiática": as obras agora já não são mais *media specific*: elas são maiores que os meios, elas os atravessam e os ultrapassam. Em alguns casos, elas criam os seus próprios meios e suportes, como é o caso de alguns trabalhos da artista brasileira Regina Silveira, que utilizam a própria cidade de São Paulo como "tela" e nos quais, com um projetor montado sobre um caminhão, é possível "atauar" a cidade com enigmáticas imagens em movimento.

É somente dentro dessa perspectiva que se pode compreender um projeto como *The Tulse Luper Suitcases* (2003), de Peter Greenaway, que é um *work in progress*, compreendendo (pelo menos no projeto original) três longas-metragens de cinema realizados com tecnologia digital e mais DVDs, livros, blogs, websites, VJ performances, games de computador, óperas, séries de TV, exposições de arte e instalações. A base do projeto é um conjunto de 92 maletas (das 92 instalações e 92 DVDs) que Luper foi espalhando pelo mundo desde 1928 até 2003. No dizer de Maria Esther Maciel (2007), "são maletas de conteúdo variado e extravagante, que funcionam como arquivos nômades de uma vida e de um tempo, mas que se dão a ver como coleções arbitrárias, subjetivas e heteróclitas, que desafiam os sistemas de classificação legitimados pela lógica burocrática dos arquivos institucionais". Tudo isso para demonstrar a impossibilidade de traçar inteira e coerentemente a biografia imaginária de um homem que se confunde com a história do século XX, fazendo multiplicarem-se objetos, arquivos e coleções anárquicas, em estado de dispersão. É como se Greenaway quisesse substituir a idéia de uma síntese de todas as artes pela idéia mais contemporânea de dissolução de todas as artes pela obra pós-midiática.

#### Referências bibliográficas

- BELLOUR, Raymond. *Entre-ímagens*. Paris: La Différence, 1990.
- BELLOUR, Raymond et al. *Passages de l'image*. Paris: Georges Pompidou, 1990.
- \_\_\_\_\_. *Entre-ímagens 2*. Paris: P.O.L., 1999.
- \_\_\_\_\_. Percursos. In: *Lisboa Photo 2005*. Lisboa: Câmara Municipal, 2005.
- BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. *Remediations: understanding new media*. Berkeley: The MIT Press, 2000.
- BOWSER, Eileen. Griffith's Film Career Before *The Adventures of Dollie*. In: FELL, John L. (Ed.). *Film Before Griffith*. Berkeley: University of California Press, 1983.
- CRUZ, Roberto. *O vídeo expandido*. Dissertação de mestrado. Rio de Janeiro: Escola de Comunicação da UFRJ, 2001.
- FERNANDES JR., Rubens. *A fotografia expandida*. Tese de doutorado. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2002.
- KRAUSS, Rosalind. *Art in the age of the post-medium condition*. London: Thames & Hudson, 2000.
- \_\_\_\_\_. Sculpture in the expanded field. In: FOSTER, Hal (Ed.). *The anti-aesthetic: essays on postmodern culture*. Seattle/Washington: Bay Press, 1983.
- MACIEL, Maria Esther. Cinema as a cross-media project: the experimental archives of Peter Greenaway. Trabalho apresentado no Ubiquitous Media – TCS 25<sup>th</sup> Anniversary Conference, The University of Tokyo, Theory, Culture & Society Centre, 2007.
- MACHADO, Arlindo. *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo: Edusp, 1993.
- \_\_\_\_\_. *A televisão levada a sério*. São Paulo: Senac, 2000.