

Alexandre Milagres

**PSICOSE APROPRIADO**

Deslocamentos e transformações  
de uma imagem do cinema pelo vídeo

Universidade Federal de Minas Gerais  
Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas  
Belo Horizonte – Junho de 2009

Alexandre Milagres

## **PSICOSE APROPRIADO**

Deslocamentos e transformações  
de uma imagem do cinema pelo vídeo

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, Área de Concentração Comunicação e Sociabilidade Contemporânea, Linha Meios e Produtos da Comunicação, da Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para obtenção do Título de Mestre em Comunicação Social, sob orientação da Prof Dr. Patrícia Moran.

Universidade Federal de Minas Gerais  
Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas  
Belo Horizonte – Junho de 2009

## **Agradecimentos**

---

Aos meus pais, Missias e Terezina, e aos meus irmão, Bruno e Rodrigo, pelo apoio contínuo, pelo carinho, pela convivência harmoniosa, pelas cantorias e pela conversa fiada.

À Luciana, por conseguir conciliar projeto de mestrado e projeto de vida, pelo companheirismo, pela paciência, pela alegria, e, com certeza, por todo amor, que torna tudo mais leve e possível.

A todos os professores do Programa de Pós-graduação em Comunicação, por todo aprendizado que me proporcionaram, e principalmente à minha orientadora, Patrícia Moran, por me trazer de volta aos estudos do vídeo. AO CNPq, por conceder a bolsa que me permitiu realizar esta pesquisa.

A todos os colegas e companheiros de mestrado, por toda amizade durante esses dois anos. Aos eternos amigos Elias Mol, Filipe Freitas, Felipe Rossi, Tatiane Motta, Rodrigo Lisboa e César Silveira, por todo suporte e por ligarem de vez em quando, e principalmente à Fernanda Duarte, por ter ligado para dar a notícia de que eu havia entrado no mestrado. Aos amigos Fernanda Maciel, Dario Velasco, Sílvia de Paiva e Francisco, por todas as partidas de Máster.

À Andréia, pelas boas energias e pelos conselhos sempre tão acertados. Aos alunos da disciplina de Montagem e Edição, por toda a curiosidade e por quererem assistir até o fim aos vídeos que analiso aqui nesta pesquisa.

Ah, tem uma repetição, que sempre outras vezes em minha vida acontece. Eu atravesso as coisas – e no meio da travessia não vejo! – só estava era entretido na idéia dos lugares de saída e de chegada. Assaz o senhor sabe: a gente quer passar um rio a nado, e passa; mas vai dar na outra banda é num ponto muito mais embaixo, bem diverso do em que primeiro se pensou. Viver nem não é muito perigoso?

João Guimarães Rosa – Grande Sertão Veredas

## Resumo

---

Nesta dissertação, investigamos as apropriações do cinema pelo vídeo a partir das obras: *24 Hours Psycho* (1993), de Douglas Gordon, *Schizo Uncopyrighted* (2004), de Diego Lama e *Psycho(s): A Live Remix* (2006), de IP Yuk-Yiu. Em todos esses três vídeos, é reconhecível uma mesma imagem, tomada como referência em suas apropriações: a imagem do filme *Psicose* (1960), de Alfred Hitchcock, sendo que, em dois dos três vídeos, há também a presença das imagens de seu *remake*, o *Psicose* (1998) de Gus Van Sant. A abordagem que fazemos em relação aos três vídeos tem como intuito entender a forma como cada vídeo se apropria do cinema, assim como o tipo de imagem que criam ao deslocarem as imagens do filme *Psicose*. A partir das reflexões de Arthur C. Danto (2006), Hans Belting (2006), Nicolas Bourriaud (2007) e Philippe Dubois (2004), traçamos, nesta pesquisa, um perfil dos tipos de apropriação que se dão no contexto da arte contemporânea em geral, especificamente nas apropriações do cinema pelo vídeo, com o objetivo de compreendermos as apropriações que se dão nos vídeos de Gordon, Lama e Yuk-Yiu. Ao final, retomamos as noções de imagem-movimento e imagem-tempo em Deleuze, para, por meio de seus fundamentos, esboçarmos uma reflexão sobre a imagem que esses vídeos criam ao se apropriarem do filme *Psicose*.

**Palavras-chave:** apropriação; vídeo; cinema; imagem-movimento; imagem-tempo

## Abstract

---

This investigates the film's appropriations that are made by video, in works: *24 Hours Psycho* (1993), by Douglas Gordon, *Uncopyrighted Schizo* (2004), by Diego Lama and *Psycho (s): The Live Remix* (2006), by IP Yuk-Yiu. In all this three videos is identified the same image, taken as reference in their appropriations: the image of the movie *Psycho* (1960), of Alfred Hitchcock, and two of three videos have also images by his remake, the *Psycho* (1998), of Gus Van Sant. The approach we do about the relation of this three video is made to understand the way how each video appropriate the cinema, as well as the type of image they create when transform the images from the *Psycho* movie. Using the reflections of Arthur C. Danto (2006), Hans Belting (2006), Nicolas Bourriauad (2007) and Philippe Dubois (2004), we construct in this dissertation a profile of the types of appropriation that occurs in the general context of contemporary art, and specifically the film's appropriations made by video, that helps to understand the appropriations made by Gordon, Yuk-Yiu and Lama's videos. In the end, we taking up the ideas of moving-image and time-image in Deleuze, tracing through its grounds what we consider to be the image that these videos create when appropriate the *Psycho* film.

**Keywords:** appropriation; video; cinema; motion-image; time-image

# Sumário

---

<b>Apresentação</b>	<b>8</b>
<b>Capítulo 1. Arte e apropriação</b>	<b>11</b>
1.1. A instabilidade da arte contemporânea	12
1.2. O leva e traz das apropriações na arte contemporânea	19
1.3. Os tipos de apropriações	27
<b>Capítulo 2. Vídeo e apropriação</b>	<b>34</b>
2.1. Travessias pelo vídeo	34
2.2. O vídeo apropriador	41
2.3. Os tipos de apropriações do cinema pelo vídeo	48
2.4. Psicose: a imagem apropriada	54
2.4.1. Douglas Gordon	57
2.4.2. Diego Lama	64
2.4.3. IP Yuk-Yiu	72
<b>Capítulo 3. Das imagens-movimento às imagens-tempo</b>	<b>80</b>
3.1. <i>Psicose</i> e a imagem-movimento	81
3.2. A quebra do sensório-motor e a imagem-tempo	91
3.3. As imagens de Deleuze no cinema e no vídeo	100
<b>Capítulo 4. Análises dos vídeos</b>	<b>106</b>
4.1. Uma busca por imagens óticas e sonoras puras e a verificação de uma quase-pureza das imagens nos vídeos	108
4.2. Uma busca por imagens-cristais e a verificação da transformação dos falsários nos artistas dos vídeos	130
<b>Considerações finais</b>	<b>146</b>
<b>Bibliografia</b>	<b>150</b>

## Apresentação

---



Nuno Ramos – *Cascos* (vídeo, 2004)

No vídeo *Cascos* (2004), de Nuno Ramos, vê-se dois barcos na beira do mar, quebrando-se lentamente um ao outro devido movimento das ondas, como se pudessem se transformar em um só ou em outra nova forma que somente nesse embate poderiam formar. Segundo o próprio artista, o que lhe interessa é exatamente essa passagem, esse “*momento em que uma coisa vai virar outra mas ainda é a mesma.*” (RAMOS, 2009). Em parte, os barcos já não são mais barcos, pois, furados e quebrados, perderam sua função de transporte, mas, ao mesmo tempo, os barcos enquanto cascos, enquanto vestígios do que eram, ainda persistem. Se trocarmos os barcos por filmes conhecidos e a beira do mar pela tela do vídeo, adentramos à temática desta pesquisa, em que uma mesma passagem, um mesmo processo de transformação parece ocorrer. Filmes que são re-editados, recortados ou desacelerados, transformando-se em uma nova obra por meio do vídeo, sem, no entanto, perderem todos os elementos que nos possibilitariam continuar reconhecendo-o.



Esse processo de transformação define muito bem o que chamamos nessa pesquisa de 'apropriação', e que será aqui analisada especificamente a partir dos vídeos *24 Hours Psycho* (1993), do escocês Douglas Gordon, *Schizo Uncopyrighted* (2004), do peruano Diego Lama e *Psycho(s): A Live Remix* (2006), do chinês IP Yuk-Yiu. Esses vídeos instigam pelo fato de se apropriarem, ou seja, de proporem transformações a um mesmo filme, *Psicose* (1960), de Alfred Hitchcock, sendo que, nos vídeos de Lama e de Yuk-Yiu, as apropriações se estendem não somente ao filme de Hitchcock, mas também ao seu *remake*, o filme *Psicose* (1998), de Gus Van Sant.

Sobre esses vídeos específicos e sobre as apropriações do cinema pelo vídeo de forma geral, interessa-nos saber 'o quê?', dentro dos filmes, os vídeos deslocam, 'como' e a partir de quais técnicas executam tais apropriações, e 'em quê?', a partir de suas intervenções, tentam transformar os filmes e suas imagens.

Porém, antes de começarmos a responder a tais perguntas nesta dissertação, desenvolvemos um primeiro capítulo com um 'estado da arte' das apropriações artísticas, guiando-nos pelas leituras de Arthur C. Danto (2006), Hans Belting (2006) e Nicolas Bourriaud (2007) acerca da arte e das apropriações, de forma a contextualizar esse gesto dentro da arte contemporânea e em suas diferentes vertentes.

No segundo capítulo, tratamos das apropriações que se fazem por meio do vídeo, contextualizando-o também dentro da arte contemporânea e observando as especificidades das apropriações que cria a partir de imagens do cinema, guiando-nos pelas leituras que Jean-Paul Fargier (2007), Raymond Bellour (1997) e Philippe Dubois (2004) fazem sobre o vídeo. Ao final do capítulo, trazemos uma primeira abordagem, em termos mais técnicos, sobre as apropriações feitas pelos três vídeos que serão analisados nesta pesquisa, apontando alguns caminhos de discussão a serem desenvolvidos teoricamente na análise final.

No terceiro capítulo, adentramos especificamente os estudos de Gilles Deleuze (1990; 1995) sobre a imagem-movimento e a imagem-tempo no cinema, cujos fundamentos nos servem de base teórico-metodológica para nos aprofundarmos na análise sobre a transformação que ocorre às imagens de *Psicose* dentro dos vídeos de Gordon, Lama e Yuk-Yiu. A análise dessa

transformação das imagens nos vídeos mencionados acima compõem o capítulo quatro, que tenta esboçar, também, algumas respostas às questões que norteiam esta pesquisa.

## Capítulo 1

# Arte e apropriação

---

Criar uma obra a partir de outra, uma nova composição visual ou sonora a partir das imagens ou das músicas criadas por outra pessoa, ou mesmo um novo vídeo a partir de algum filme antigo. Esse gesto de criação já foi chamado de diversas formas por historiadores e críticos de arte, sendo alguns exemplos os termos: recriação, *remake*, reorganização, *remix*, colagem, pós-produção e o termo que usamos aqui, a apropriação. Mas não é por acaso que existem tantos termos para descrever um mesmo gesto, pois as apropriações têm se tornado algo cada vez mais constante na arte contemporânea, chamando-nos a atenção para a possibilidade de vermos o mundo, com suas obras, produtos, discursos e instituições, como um imenso repertório de formas tão suscetíveis a serem transformadas pelos artistas quanto foram, por vários séculos, o mármore, o bronze ou as tintas.

Nesta pesquisa, no entanto, concentrar-nos-emos especificamente nas apropriações que, por meio do vídeo, retomam e re-trabalham uma mesma obra, o filme *Psicose* (1960), de Alfred Hitchcock. Mas, para que se compreenda melhor as nuances dessas apropriações, faz-se necessário, nesse primeiro momento, abordarmos o contexto geral da arte contemporânea e das apropriações artísticas, de forma a entendermos melhor quais as motivações e intenções que, em termos mais abrangentes, estão por trás do gesto apropriativo na arte. Dessa forma, traçaremos uma base que servirá como pano de fundo aos próximos capítulos, nos quais abordaremos de forma específica as apropriações do cinema pelo vídeo.

## 1.1 – A instabilidade da arte contemporânea

Lado a lado na Bienal de São Paulo de 2006, viam-se expostos os trabalhos *Long March Project* (China, 2004), idealizado por Lu Jie, e *Donald McDonald* (México, 2003), de Minerva Cuevas. Ao observá-los, tomamos contato com técnicas, procedimentos, estilos, temáticas e produtos artísticos totalmente distintos dividindo um mesmo espaço. A arte contemporânea consiste exatamente nessa possibilidade.

*Long March* é um projeto fundado em 1999, que visa a levar a arte contemporânea chinesa e do mundo para comunidades camponesas situadas ao longo de um caminho que ficou historicamente conhecido na China por ter sido por onde passou Mao Tse Tung nos anos de 1930, disseminando os ideais comunistas para os chineses<sup>1</sup>. O que o projeto *Long March* levou para a Bienal foi o resultado de uma de suas ações, sob o nome: “Beijing – grande estudo sobre recortes de papel no município de Yanchuan”. Como resultado dessa ação, exposto na Bienal, o que se vê é uma grande parede trazendo uma série de pequenos quadros com uma ficha preenchida, uma foto e um recorte em papel vermelho. Os recortes foram produzidos por vários moradores do município de Yanchuan – sob a orientação e auxílio de artistas e idealizadores do projeto – e representa algo da realidade da pessoa que lhe produziu. A parede torna-se um grande memorial ao mesmo tempo em que enaltece a arte de recortes tradicional na China. Ao chão, no pé desta parede, vêem-se alguns recortes, também em vermelho, produzidos pelos artistas-membros do projeto, sendo um pouco mais elaborados e ricos em detalhes que os da parede, compondo assim a estrutura montada. Além desses elementos visuais, há também um vídeo que exhibe o registro do processo de chegada no município, o trabalho com as pessoas e as explicações dos membros aos moradores sobre o projeto.

---

<sup>1</sup> Site do projeto - <http://www.longmarchspace.com/>



Long March Project - *The Great Survey of Papercuttings in Yanchuan County* (à esquerda, 2004)  
e Minerva Cuevas - *Donald McRonald* (à direita, 2003)

Já na obra *Donald McRonald*, segundo sua criadora – a artista Minerva Cuevas<sup>2</sup> – o que se apresenta é um misto de ação pública e vídeo. Trata-se de uma vídeo-performance que traz para a exposição o registro de uma intervenção anti-capitalista no espaço público. Em uma tela de TV vemos tal registro, onde um ator convidado aparece vestido de Ronald McDonald com uma dentadura de vampiro, comprando um sanduíche do McDonald's. Começa a comê-lo, mas não consegue engolir e faz cara de quem não gostou, oferecendo o sanduíche às pessoas da rua. O mesmo falso Ronald também aborda as pessoas apontando-lhes números sobre os gastos que a rede McDonald's tem com propaganda e das condições de trabalho de seus empregados. A artista subverte a imagem sempre alegre do Ronald McDonald, ícone da rede McDonald's, utilizando-se ironicamente do próprio circuito que pretende questionar. Ao presentificar a performance em forma de vídeo numa exposição, a artista faz dois deslocamentos: o primeiro, leva da rua para a Bienal as questões envolvidas na performance. O segundo, leva o espectador, por meio do vídeo, da Bienal para a rua.

De um lado, um trabalho de cunho antropológico, que refaz o caminho de Mao Tse Tung, mas que, ao invés de levar o comunismo, leva arte contemporânea. Um projeto que insere numa bienal de arte contemporânea o resultado de uma oficina de recorte em papel com camponeses chineses. Do outro lado, um trabalho ativista-artístico, que faz uso de ícones do capitalismo e de espaços de consumo, agindo por meio deles e de dentro deles, de forma a

---

<sup>2</sup> Site da Artista - <http://www.irational.org/minerva/resume.html>

deslocar-lhes de seu lugar, tentando denunciar, por meio da ironia, sua selvageria e suas manipulações. Como pensar dois trabalhos estilística e tecnicamente tão diferentes, lado a lado sob o teto de uma mesma exposição de arte? E, ao mesmo tempo, como pensar trabalhos sociais, intervenções urbanas e apropriações de ícones populares com registros videográficos como formas de trabalhar ‘artisticamente’? Somente tentando entender o que é a arte contemporânea podemos encontrar tais respostas.

Se vasculharmos os catálogos dessa Bienal, onde se encontravam esses dois trabalhos, ou mesmo se fabulássemos aqui um passeio pelo restante da exposição ou por outra grande exposição como a Bienal de Veneza, certamente veríamos a presença de diferentes misturas: fotografias de prisioneiros, pinturas coloridas com traços no estilo dos grafites de rua, recortes de papel, grades, escadas, capas de chuva e caixas de frutas como elementos de alguma instalação, performances re-exibidas em grandes telas de TV, filmes projetados, vídeos e mais vídeos por todo lado, de artistas vindos de vários lugares do mundo. Nenhum estilo ou técnica mostrando-se mais forte entre as obras ou entre os artistas.

Na verdade há, sim, um destaque: a ampla presença do vídeo em um grande número de obras, levando em conta não somente as obras de vídeo-arte propriamente ditas, mas também uma série de outras formas artísticas – entre elas, principalmente, as instalações e performances – que convocam o vídeo como um de seus instrumentos de construção plástica e mistura, como parte dos elementos agenciados, ou mesmo como meio de registro e exposição. A respeito desse destaque da presença do vídeo na arte contemporânea, discutiremos mais amplamente adiante. Por enquanto, voltemos ao plano mais geral da arte contemporânea.

A arte contemporânea está em um redemoinho, ou antes, é ela própria esse redemoinho. Por redemoinho, entendemos a estrutura que, com suas espirais concêntricas, vão tomando para si tudo que está ao seu redor, levando para seu centro e misturando ao que já haviam tomado em outros momentos ou lugares. É dessa mesma forma que vemos a arte contemporânea. Uma arte com uma contínua tendência à impureza, misturando-se cada vez mais ao que lhe rodeia, como o cotidiano, o comércio, a ciência e a ecologia, ou seja, a lugares onde, até hoje, ainda não nos acostumamos completamente a vê-la e a

pensá-la. Uma arte em contínua transformação, estabelecendo sempre novos contatos e misturas. Uma arte sem barreiras e sem fronteiras. Uma arte em expansão, que não se firma em um só lugar e pode tomar variadas formas – o que dificulta muito o trabalho de quem procura definir ‘o que é’ e ‘o que não é’ arte. Aliás, esse é talvez o mais importante princípio da arte contemporânea: a impossibilidade e o pouco interesse em se estabilizar ou em ser circunscrita.

Partindo desse princípio, o filósofo e crítico de arte Arthur C. Danto (2006) descreve o que chama de um ‘fim da arte’, sendo a arte contemporânea o que Danto entende por uma arte ‘após o fim da arte’. Na verdade, quando aponta para um fim da arte, ele não se refere a um fim da produção artística, das criações e experimentações plásticas, mas ao fim de uma postura – dos artistas e dos críticos – que tomava a arte como uma grande narrativa linear, cujas obras só deveriam ser levadas em conta enquanto arte caso fossem produzidas seguindo certos ideais, de acordo com o estilo ou grupo ao qual pertenciam. Essa postura diz de uma contínua rejeição do que fora feito pela arte anteriormente e de uma contínua proposição dos artistas sobre qual seria a forma mais propriamente artística de se fazer arte. Tal continuidade entre rejeições e proposições construiu o que, segundo Danto, define o que hoje entendemos como a ‘grande história da arte’, sua ‘grande narrativa’, que veio a culminar – no que considera como seu ato final – em uma ‘Era dos Manifestos’, também conhecida como o período ‘moderno’ da arte. Um dos principais críticos e teóricos desse período da arte foi Clement Greenberg, que é retomado por Danto da seguinte forma:

(...) ele [Greenberg] vê a “essência do modernismo” consistindo “no uso dos métodos característicos de uma disciplina para criticar a disciplina”. Essa é a crítica *interna*, e com efeito ela significa, no caso da arte, que a arte sob o espírito modernista era de todo auto-questionadora: e isso por sua vez significa que a arte é seu próprio tema, e, no caso da pintura, essencialmente a preocupação de Greenberg, que o tema da pintura era a própria pintura. (DANTO, 2006:74)

Porém, nesse período em que a arte passou a ser tema de si própria, não houve apenas uma única linha ‘auto-questionadora’ para a arte em geral, pois cada grupo de artistas se considerava mais auto-questionador que os demais, o que acarretou a formação de diversos movimentos artísticos paralelos. Cada um a seu modo buscou se posicionar criticamente quanto à

postura ideal dos artistas e à disciplina que deveriam ter ao criarem uma obra. Assim surgiram os vários 'ismos' da arte: cubismo, futurismo, dadaísmo, expressionismo, minimalismo, entre outros, cada qual com seu próprio manifesto ditando como a arte deveria se comportar a partir de então. Mas, qual desses movimentos era o mais 'artístico'? Nenhum, ou mesmo todos, podemos hoje dizer.

Cada um desses grupos, com seus devidos manifestos, fez a arte expandir-se para um determinado lado, ora ampliando as técnicas de figuração, ora trilhando novos caminhos da abstração, ou mesmo revelando possibilidades artísticas pela anulação da expressão. No entanto, enquanto a arte consegue conviver muito bem e até se expandir com essa multiplicidade de técnicas e estilos, por outro lado, pela multiplicidade de posições que se diziam umas mais certas que as outras, ela acaba não conseguindo se prolongar, encontrando seu fim na impossibilidade de definir seu verdadeiro lugar.

Uma boa demonstração desse desmoronamento da Era dos Manifestos pode ser percebida nas palavras do artista Andy Warhol, um dos principais nomes da Pop Art, que não somente viveu durante esse período como percebeu a inviabilidade dessas segmentações restritivas: *“Como se pode dizer que um estilo é melhor do que outro? Você deve poder ser um expressionista abstrato na semana que vem, ou um artista da pop art, ou um realista, sem achar que está desistindo de alguma coisa.”* (WARHOL apud DANTO, 2006:42). Partindo de tal consideração de Warhol, Danto comenta:

E Warhol disse muito bem. Essa foi uma resposta à arte dos manifestos, em que a principal crítica de seus adeptos a outras artes consistia no fato de que não tinham o 'estilo' certo. Warhol está dizendo que isso deixou de fazer sentido: todos os estilos possuem igual mérito, nenhum é "melhor" do que o outro. (...) Não implica que toda a arte seja igual e indiferentemente boa. Apenas quer dizer que ser uma arte boa ou ruim não é uma questão de pertencer ao estilo certo, ou de subsumir ao manifesto certo. (DANTO, 2006:42)

O fim da Era dos Manifestos caracteriza-se como o fim dos discursos legitimadores da arte. Continuam a existir estilos, técnicas, procedimentos, temas, objetos, discursos, mas nenhum pode ser considerado como mais ou menos pertencente à arte. Dessa forma, chega-se ao fim, segundo Danto, da



arte como um grande projeto, uma grande narrativa, ou, caminhando um pouco além, da própria história da arte<sup>3</sup>:

É a isso que me refiro com “fim da arte”. Refiro-me ao final de certa narrativa que foi desvelada na história da arte no decorrer dos séculos, e que chegou a seu fim em meio a certa liberdade de conflitos que eram inescapáveis na Era dos Manifestos. É claro que existem duas maneiras de se ter uma liberdade de conflitos. Uma delas é realmente eliminar tudo o que não se adapte a determinado manifesto. (...) A outra forma é conviver sem a necessidade de limpeza, de dizer qual a diferença que faz você ser o que é (...) (DANDO, 2006:42)

A arte, ao encontrar o seu fim e sobreviver à legitimidade de seu discurso histórico, continuou seu processo de mudanças, de expansões, procurando novos caminhos, novas formas de se expressar, querendo mais conversa e convergência entre suas diferentes produções. Por outro lado, o conflito entre suas produções não deixou de existir, sendo sempre saudável sua presença, influenciando na continuidade das mudanças e dos auto-questionamentos da arte e do fazer artístico, sem, no entanto, ser necessário retornar à questão de uma maior legitimidade dentro da arte contemporânea.

A arte, no que chamamos de uma arte contemporânea, tornou-se lugar de uma liberdade de estilos e de técnicas, e, dentre elas, de misturas e instabilidades. Lugar de livre circulação dos artistas entre quaisquer objetos ou materiais que elejam para suas criações. Se a relação da arte com o cotidiano já se anunciava desde os *ready-mades*, do artista Marcel Duchamp, na arte contemporânea essa relação se multiplica e se expande muito rapidamente em diversas direções, trazendo para dentro da arte cada vez mais utensílios caseiros, misturando e re-trabalhando a arte com produtos e imagens do mercado. Comidas, persianas, luminárias e recortes de revistas pornográficas mesclam-se a pigmentos de tinta ou a imagens de vídeo, sendo manuseados pelo fazer artístico da arte contemporânea. Aliás, como observa Danto, até mesmo a própria arte, com suas obras e traços mais conhecidos, vem servindo como elemento retrabalhável na mão dos artistas. Segundo Danto,

---

<sup>3</sup> Em sintonia, e quase que simultaneamente aos textos de Danto sobre o fim da história da arte, surgiram os textos do historiador Hans Belting (2006). Da mesma forma que Danto, Belting observou a mesma queda, o mesmo fim da história da arte: “(...) quanto mais se desintegrava a unidade interna de uma história da arte autonomamente compreendida, tanto mais ela se dissolvia em todo o campo da cultura e da sociedade em que pudesse ser incluída” (BELTING, 2006:24).

É parte do que define a arte contemporânea que a arte do passado esteja disponível para qualquer uso que os artistas queiram lhe dar. O que não lhes está disponível é o espírito em que a arte foi realizada.(...) Os artistas de hoje não vêem os museus como repletos de arte morta, mas com opções artísticas vivas. O museu é um campo disponível para constantes reorganizações, e na verdade existe uma forma de arte emergente que usa o museu como repositório de materiais para colagem de objetos dispostos de tal modo que sugira ou apóie uma tese. (DANTO, 2006:7)

O museu passa, na arte contemporânea, a ser utilizado como um acervo de opções artísticas vivas disponíveis para essas reorganizações. Mas podemos ir um pouco mais longe que Danto, propondo que não somente o museu, mas o mundo como um todo se transforma em um acervo de opções para essas reorganizações artísticas, que agem não somente re-trabalhando a própria arte, mas todo e qualquer objeto, instituição, imagem ou som.

Pensar a arte a partir dessas reorganizações abre-nos a porta para o que entendemos por 'apropriação'. Assim como Danto entende aqui a reorganização na arte contemporânea, como a ação de alguns artistas que criam novas obras a partir dos elementos disponíveis de um museu - entre esses elementos as obras de arte que são nele expostas - entendemos também o gesto dos artistas ao criarem por meio do que chamamos de apropriações, re-trabalhando as opções que lhes estão disponíveis. Porém, no caso das apropriações, não se trata apenas da disponibilidade - em termos gerais - de elementos como referência, mas principalmente, de elementos disponíveis que se tornaram simbolicamente consolidados. As apropriações desestabilizam os objetos que toma, deslocando-os de suas leituras usuais e possibilitando-lhes novos sentidos e potencialidades estéticas.

Se a arte contemporânea é como um redemoinho que, por onde passa, traz para dentro de sua espiral tudo o que está ao seu redor – misturando esses novos elementos em seu centro aos demais elementos que já carregava – a apropriação é um dos braços desse redemoinho. Ela atinge os rochedos de nosso imaginário, encharcando-os e fazendo que escorra alguma parte deles para dentro do redemoinho da arte contemporânea.

Na mistura do que resta desses rochedos com o novo que os artistas trazem, obras de épocas anteriores, como as que Danto observava nos museus, acabam sendo retomadas e se transformam em novos objetos de

arte. A esse processo chamaremos de 'apropriação', que, em sua liquidez, abarca estilos, épocas, movimentos, conceitos e técnicas consolidados. A apropriação é o que lhes rompe os limites do que afirmam ser, induzindo-os a se transformarem, a se misturarem, a mostrarem outras faces e produzirem novos sentidos.

## 1.2 – O leva e traz das apropriações na arte contemporânea

Segundo o dicionário Houaiss da Língua Portuguesa, a palavra 'apropriar' carrega a seguinte definição: *“tornar próprio; adaptar; adequar; acomodar; atribuir; (...), apoderar-se.”* (HOUAISS; ZILLAR, 2004: 55). A apropriação – enquanto *“ato ou efeito de apropriar(-se)”* (HOUAISS; ZILLAR, 2004: 56) – seria uma ação que não diz apenas de si ou de seu sujeito, pois só tem sua existência possível e definível pela existência de um outro pelo qual ela se lança. Há, em sua definição, uma dependência em relação a seu(s) objeto(s). 'Tornar próprio' diz de um movimento que vai ao que não lhe pertence e o toma para si. Adapta, adequa, acomoda, atribui, ou seja, toma algo que já tem uma forma, um sentido e/ou uma função própria e traz para um outro lugar, dando-lhe outras formas, sentidos e funções.

A apropriação na arte contemporânea, de forma geral, também se define por seus objetos. Como já vimos em Arthur Danto (2006), algumas das principais praias onde as ondas das apropriações batem são os museus, onde se encontra uma arte do passado 'disponível' para uso em novas produções dos artistas que as procuram. Essas novas produções, ou reorganizações, são também vistas por Danto por meio da metáfora da colagem.

Danto entende por colagem a definição de Max Ernst: *“o encontro de duas realidades distantes em um plano estranho a ambas”* (ERNST *apud* DANTO, 2006:7), mas aponta uma pequena diferença para esse processo na arte contemporânea: *“A diferença é que não mais existe um plano estranho a realidades artísticas distintas, nem são essas realidades tão distantes uma da outra”* (DANTO, 2006:7). Pensando dessa forma, as obras do Papa Inocência X pintadas por Diego Velázquez e da Marilyn Monroe pintadas por Andy Warhol estão, para a arte das apropriações, tão próximas entre si quanto em relação a quaisquer outras obras, seja qual for a época, o estilo ou o país em que foram

produzidas.

Em uma perspectiva próxima à de Danto, encontramos também os textos do historiador da arte Hans Belting (2006), que entende haver hoje a intensificação do que chama de um *remake* a partir de obras de arte do passado:

Aqui o progresso, que sempre manteve as artes particulares vivas no próprio *médium*, enfraquece como necessidade no sentido que deteve até agora. O progresso é trocado pela palavra de ordem *remake*. Fazamos novamente o que já foi feito. A nova versão não é melhor, mas também não é pior – e, em todo caso, é uma reflexão sobre a antiga versão que ela (ainda) não poderia empregar. Os gêneros, que sempre ofereceram o enquadramento sólido que a arte necessitava, se dissolvem. (BELTING, 2006:31)

Em Belting, assim como em Danto, ir ao museu ou olhar para alguma obra renascentista ou barroca não faz os artistas contemporâneos se portarem de forma contestatória ou nostálgica, mas, sim, como agenciadores simbólicos. Ou seja, a relação que se dá com essas obras hoje é a de ‘como refazê-las?’, ‘de que forma as repensar atualmente?’, e ‘o que mais elas ainda podem dizer?’. Segundo Belting (2006), *“hoje, ao contrário, não mais se assimila cultura pela observação silenciosa como se olha uma imagem fixamente emoldurada, mas numa apresentação interativa tal como um espetáculo coletivo”* (BELTING, 2006:26).

As obras de arte já produzidas não são mais apenas parte de um acervo artístico de um museu, ou mesmo tão somente patrimônios culturais em nossa história. São, por que não, elementos ainda muito vivos, cores ainda muito fortes que, para alguns artistas, chamam a atenção, suscitando-lhes mais desejos e idéias que uma paisagem bucólica em um domingo no parque. Aliás, por que não levar algumas pinturas para passear? É exatamente o que vemos na obra *Bus Stop* (2004), do artista grego Paul Giovanopoulos. Vê-se em seu quadro um grande número de figuras humanas reunidas em pé sobre uma calçada. O nome do quadro nos sugere que estão à espera do ônibus, mas, da forma como estão reunidas, mais parece uma turma em excursão. Cada uma das figuras é, na verdade, a apropriação de um personagem conhecido de quadros de pintores como Pablo Picasso, Henri Matisse, Leonardo Da Vinci, Fernando Botero, Vincent Van Gogh, entre outros. Há aqui o encontro entre *O filho do homem* (*Le fils de l’homme*, 1954), de René Magrite, com o próprio Van

Gogh tal como se retratava em seu *Auto-retrato* (1889).



Paul Giovanopoulos - *Bus Stop* (pintura, 2004)

Em vez de recorrer às imagens do mundo cotidiano, Giovanopoulos retorna à própria arte no intuito de recortar dentro dela aquilo que lhe chama atenção e que atende a seu propósito e, retomando Danto, 'colar' em uma nova obra de arte, fruto de apropriações vindas de vários pintores de épocas e estilos diversos. Da mesma forma que Giovanopoulos, muitos outros artistas lançam mão dessa forma de criação-apropriação.

Um grande lugar para se buscar referências são os museus, e muitos dos caminhos das apropriações passam por ali. Porém, esses não são os únicos lugares aos quais recorrem os artistas apropriadores, nem são essas obras os únicos objetos pelos quais se lançam para deslocar a forma e os sentidos. Para o teórico e curador de arte Nicolas Bourriaud (2007), as apropriações procuram não somente produções do meio artístico, mas toda e qualquer produção em nossa cultura. Para Bourriaud,

Se tais "retornos" de formas, tais compilações, e tais recuperações representam hoje uma aposta importante, é porque incitam a considerar a cultura mundial como uma caixa de ferramentas, como um espaço narrativo aberto, ao invés de um relato unívoco e uma gama de produtos. (BOURRIAUD, 2007:123)<sup>4</sup>

O mundo, como um grande acervo disponível de produtos, transforma-se em uma paleta de cores, uma caixa de ferramentas, ou mesmo, como também propõe Bourriaud, um grande 'léxico' para uma prática artística.

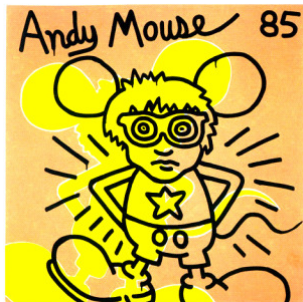
A produção torna-se então "o léxico de uma prática", ou seja, a matéria mediadora a partir da qual se articulam novos enunciados no lugar de

---

<sup>4</sup> Si tales "recargas" de formas, tales compilaciones y tales recuperaciones representan hoy una apuesta importante, es porque incitan a considerar, la cultura mundial como una caja de herramientas, como un espacio narrativo abierto, antes que como un relato unívoco y una gama de productos. (BOURRIAUD, 2007:123). Livre tradução do autor.

representar um resultado qualquer. O que realmente importa é o que fazemos com os elementos postos à nossa disposição. (BOURRIAUD, 2007:23).<sup>5</sup>

Entende-se aqui a produção não somente enquanto objetos físicos, mas também como a técnica, o estilo ou a forma de se produzir algo, seja para uma galeria ou para um supermercado. Produção como tudo aquilo que outra pessoa possa consumir ou usar, e que um artista resolve se apropriar para gerar uma nova produção, um novo uso, um novo olhar. De acordo com Bourriaud, “o que une todas as figuras do uso artístico do mundo é essa dissolução das fronteiras entre consumo e produção” (BOURRIAUD, 2007:16)<sup>6</sup>. Consume-se arte e televisão, e, como resultado desse consumo, vemos as diversas versões de *Andy Mouse* (1985-1986,) do artista Keith Haring, um misto da imagem do artista-produto Andy Warhol e do famoso ratinho dos desenhos animados da Disney, Mickey Mouse. Consume-se cinema e produz-se um quadro como *Movie Kiss* (2005), de Boris Hodak, onde se revê uma das mais famosas cenas do cinema, apropriadas do filme *E o vento levou* (*Gone with the Wind*).



Keith Haring - *Andy Mouse* (à esquerda, silkscreen de 1985, ao centro, pintura de 1986)  
Boris Hodak – *Movie Kiss* (à direita, pintura de 2005)

Por esse motivo, Bourriaud trabalha metaforicamente com a idéia de ‘pós-produções’ para lidar com as apropriações da arte contemporânea. Na verdade, o autor explica que toma o termo ‘pós-produção’ do universo das produções cinematográficas e videográficas, onde é tratado como um processo de efeitos visuais, sonoros e de montagem, impostos a um material

<sup>5</sup> La producción se torna pues “el léxico de una práctica”, es decir, la materia mediadora a partir de la cual se articulan nuevos enunciados en lugar de representar un resultado cualquiera. Lo que realmente importa es lo que hacemos con los elementos puestos a nuestra disposición. (BOURRIAUD, 2007:23). Livre tradução do autor.

<sup>6</sup> Lo que aún a todas las figuras del uso artístico del mundo es esa difuminación de las fronteras entre consumo y producción. (BOURRIAUD, 2007:16). Livre tradução do autor.

previamente gravado. Mas, para além de sua utilização técnica, o autor se servirá desse termo para melhor definir a abrangência das transformações que os artistas imprimem em obras e produtos culturais ‘já produzidos’ e culturalmente consumidos. De acordo com Bourriaud,

O prefixo “pós” não indica neste caso nenhuma negação nem superação, mas que designa uma zona de atividades, uma atitude. As operações das quais se trata, não consistem em produzir imagens de imagens, a qual seria uma postura maneirista, nem em lamentar-se pelo fato de que tudo “já se havia feito”, mas em inventar protocolos de uso para os modos de representação e as estruturas formais existentes. Trata-se de apoderar-se de todos os códigos da cultura, de todas as formalizações da vida cotidiana, de todas as obras do patrimônio cultural, e fazer-los funcionar. (BOURRIAUD, 2007:14)<sup>7</sup>

Pós-produção não somente enquanto uma forma de produção específica ao audiovisual, mas como uma forma de criação que se repete em todos os meandros da arte, tomando suas antigas produções como material renovável, re-trabalhável. Para Bourriaud, essa arte da pós-produção se dá tanto como o resultado quanto como um acionador de uma nova cultura: uma ‘cultura do uso’ ou uma ‘cultura da atividade’<sup>8</sup>, que se forma como uma resposta à multiplicação da oferta cultural. Multiplicação que faz tudo virar mercadoria e torna disponível para consumo qualquer que seja o produto. Multiplicação e disponibilidade que diminuem a distância entre os diferentes produtos, seja do cotidiano, da indústria ou da arte, abarrotando nossas vidas.

Essa nova cultura<sup>9</sup> da qual nos fala Bourriaud surge de ações

---

<sup>7</sup> El prefijo “post” no indica en este caso ninguna negación ni superación, sino que designa una zona de actividades, una actitud. Las operaciones de las que se trata no consisten en producir imágenes de imágenes, lo cual sería una postura manierista, ni en lamentarse por el hecho de que todo “ya se habría hecho”, sino en inventar protocolos de uso para los modos de representación y las estructuras formales existentes. Se trata de apoderarse de todos los códigos de la cultura, de todas las formalizaciones de la vida cotidiana, de todas las obras del patrimonio mundial, y hacerlos funcionar. (BOURRIAUD, 2007:14). Livre tradução do autor.

<sup>8</sup> Há uma grande influência nos textos de Bourriaud dos estudos sobre usos e consumos, das artes de fazer de Michel de Certeau (1994). No entanto, Certeau aponta os usos como ações cotidianas que não possuem a intenção de se identificar, tratando-as então por ações ‘clandestinas’, ‘quase-invisíveis’ e ‘murmúrios incansáveis’. São ações que não tentam chamar atenção para si; não sonham alterar a ordem social e nem assinam ou patenteiam seus resultados ou seu estilo. Seriam apenas arranjos temporários do cotidiano feitos por pessoas comuns.

<sup>9</sup> A constatação de uma cultura do uso, ou uma cultura da atividade, não se restringe somente às observações de Bourriaud. Estudos oriundos de pesquisas sobre a produção musical das últimas décadas – encabeçados por nomes como Lev Manovich (2004), Martha Ladly (2008), Sara Diamond (2008), Anne-Marie Boisvert (2008), Bernard Schütze (2008) e Pete Rojas (2008) – apontam para a existência atual de uma ‘cultura do remix’ que nos parece muito próxima à proposta por Bourriaud. Para esses autores, o termo ‘remix’, apesar de ser relacionado principalmente à música, não deve ser tomado apenas para refleti-la – com seus elementos apropriados, cortados e remixados – servindo também como base para

conscientes dos perigos e da potência de tal volume, proliferação e acesso aos produtos culturais. Nesse contexto, as apropriações dos artistas da pós-produção podem ser vistas como geradoras de visibilidade aos usos e consumos. Divulgam-nos suas estratégias, expõe-nos suas falhas. Ao tomarmos contato com certas apropriações, percebemos elementos plásticos e certas partes de algumas produções que passavam batido na desatenção do olhar acostumado ao original. Essa arte traz novas perspectivas, novas leituras para as produções, que, de certa forma, já haviam sedimentado e estabilizado suas possibilidades de significação.

Na verdade, é essa sedimentação das produções apropriadas que nos revela a principal característica das apropriações. Estas não se apropriam de qualquer objeto, mas, sim, de elementos que são parcialmente ou geralmente conhecidos, elementos com lugar demarcado no imaginário de nossa cultura.

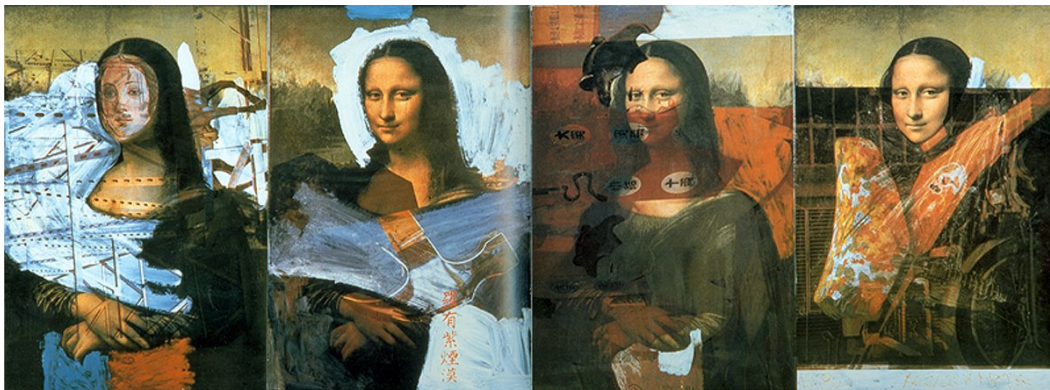
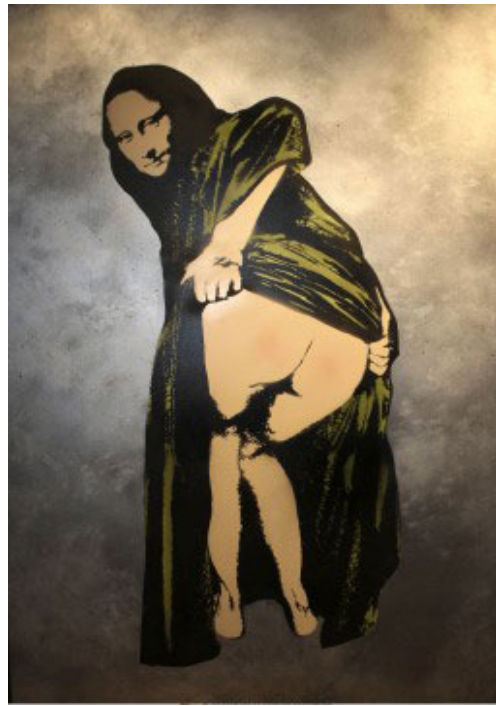
Entendemos aqui por imaginário algo que abrange um conjunto de sensações, crenças, afetos, sentidos, imagens, símbolos e valores, que dizem da condição cultural do homem e que, como propõe o sociólogo Michel Maffesoli, liga as pessoas: “*O imaginário estabelece vínculo. É cimento social*” (MAFFESOLI, 2001:76). Que exemplo melhor do que a *Monalisa (1503-1507)*, de Leonardo Da Vinci, que preenche como um grande continente o nosso imaginário artístico? Não há quem não a reconheça, tendo se tornado um ícone da arte, para leigos, ou um ícone da arte tradicional, para estudantes de arte. Na mesma proporção de sua presença ou de sua representatividade, estão as várias apropriações produzidas a partir dela, sendo possível citarmos exemplos como: *L.H.O.O.Q.* (1919), de Marcel Duchamp; *Mona Lisa, Age Twelve* (1959), de Fernando Botero; *Figure 7* (1968) e *Racing Thoughts* (1983), de Jasper Johns; *Use of Rembrandt as Ironing Board* (1964), de Daniel Spoerri; *Mona Lisa* (1963), *Four Mona Lisas* (1963) e *Thirty Are Better Than One* (1963), de Andy Warhol; *Pneumonia Lisa* (1982), de Robert Rauschenberg; *Mona Lisa in the Third Place* (1998), de Yasumasa Morimura; *Mona Lisa* (sem data), de Jean Michel Basquiat; *Resting Model* (1999), de Miran Fukuda; *Gioconda* (2001), de David Teixidor Buenaventura; *Monalisa* (sem data), de Banksy; *Mona I, Mona II, Mona III* e *Mona IV* (todas de 2008) de Ayad Alkadhi; entre outras mais,

---

toda uma remixagem nas produções visuais, literárias e informáticas; toda uma produção cultural de nossa sociedade é tomada enquanto repertório de elementos a serem remixados.



formando uma lista de novas obras que, por si própria, mereceria uma tese.



Ayad Alkadhi – *Mona I* (em cima e à esquerda, 2008),  
Banksy – *Monalisa* (em cima e à direita, sem data)  
e Robert Rauschenberg – *Pneumonia Lisa* (à baixo, 1982)

Mas, quando falamos de sedimentos em nosso imaginário, não falamos apenas de grandes obras de arte como a *Monalisa*, mas de todo um horizonte simbólico que abarca figuras do cinema como Mickey Mouse, ou mesmo, o estiloso semblante de Warhol, que vimos apropriados e transformados na obra *Andy Mouse*. Imagens com uma certa presença simbólica, maior ou menor, em nosso imaginário cultural. Se alguém não reconhece a parte 'Andy', com certeza há de reconhecer a parte 'Mouse'. Mas, por que exatamente as

apropriações procuram essas ilhas de sedimentações? Antes de responder a essa pergunta, examinemos os seguintes quadros da artista Sophie Matisse:



Sophie Matisse – *Las Meninas* (à esquerda, pintura de 2001) e *Absinthe* (à direita, pintura de 2001)

Não há alguma coisa faltando nessas telas? Adentramos ao quadro *Las Meninas* (2001) e encontramos um salão vazio. Onde terão ido as tais meninas? Estarão a brincar no jardim com seu cachorro? Estará o pintor a caminho de sua casa após terminar o seu trabalho nesse salão ou estará ainda por chegar, estando a superfície na qual irá pintar sem nenhum vestígio de tinta? O salão que vemos gera ao mesmo tempo um sentimento de falta, mas também um sentimento de convite a conhecer a decoração do ambiente. No quadro *Absinthe* (2001) sentimos a mesma falta e o mesmo convite, que aqui nos chama a sentar atrás do banco e beber um gole do líquido que a jovem senhora que ali estava não terminou de tomar. Para onde terá ido esta jovem e triste senhora? Talvez ela estivesse triste pelo tom amarelado-envelhecido do ambiente, ou talvez ela somente não gostasse de se sentar perto da janela e esteja agora ao lado da posição em que vemos esse quadro, escondendo-se de olhares curiosos.

Esses quadros nos levam a dois ambientes que reconhecemos serem de outros quadros: *Las Meninas* (1656-57), de Diego Velazques, e *L'absinthe* (1876), de Edgar Degas. Porém, eles traem nosso reconhecimento, retirando os motivos principais dos quadros tomados de referência. Esses novos quadros

não atendem às expectativas de encontrar o que sempre se procurava em suas matrizes originais. A leitura que se faz a partir deles é então alterada, e passa-se a ver algo mais que eles teriam a oferecer, ou mesmo a fabular sobre onde estariam os elementos que dali foram retirados.

As apropriações se aproveitam do reconhecimento, criando um primeiro laço de comunicação com seus observadores, propondo que se lembrem de algo que já viram, mas que, de certa forma, parece-lhes agora diferente. É essa possibilidade do reconhecimento que, em geral, as apropriações procuram nos elementos dos quais se apropriam. Reconhecimento que é traído, levando os observadores a novas experiências, novas leituras, novas interpretações ou fabulações. As novas obras revitalizam estruturas que, de tão enferrujadas em seus estereótipos, pouca atenção recebiam, pois se acreditava já as conhecer. Essas apropriações nos mostram que muito pouco, ou só em parte, é que conhecemos essas obras ou qualquer produto cultural disponível para nosso consumo.

### **1.3 – Os tipos de apropriações**

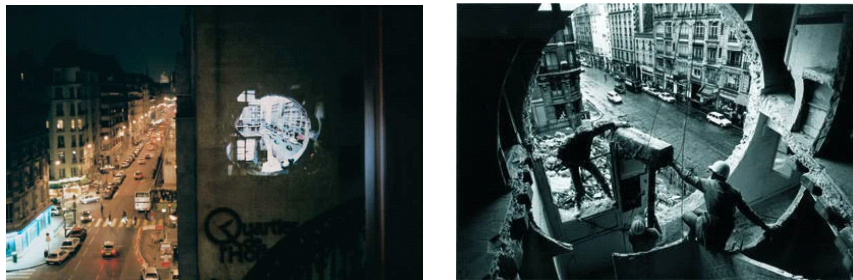
Se até o momento discorreremos a respeito das apropriações em relação aos objetos aos quais elas se lançam e transformam, torna-se importante levar em conta também que as apropriações variam de uma para outra, de acordo com o sujeito de suas ações. Nesse caso, não existe um perfil específico para avaliar esses artistas. O que existem são diferentes predileções de objetos a serem apropriados e diferentes formas de modificar ou desviar o sentido desses objetos.

Bourriaud (2007), ao tomar por objeto de estudo a arte da pós-produção, trabalha nos limites entre distinguir as apropriações entre si quanto ao modo de re-trabalharem suas referências e quanto ao tipo de referência que tentam re-trabalhar. Assim, caminhando nesses limites, esboça uma divisão entre as apropriações – ou como prefere chamar, as pós-produções – tentando distingui-las ao mesmo tempo tanto pelo ‘o que’, como pelo ‘como’ elas se apropriam, elencando-as, ao final, em cinco tipos.

Em um primeiro tipo estariam obras que ‘reprogramam obras existentes’. Reprogramar, para Bourriaud, tem a ver com transferência, deslocamento:

retirar uma obra de um lugar e fazê-la funcionar dentro de outra composição, por exemplo, dentro de uma instalação. Tendo em vista esse tipo de apropriação, Bourriaud reconhece alguns exemplos na obra de grandes nomes da arte contemporânea, como Pierre Huyghe, Svetlana Heger e Jorge Pardo:

Pierre Huyghe projeta um filme de Gordon Matta-Clarck, *Conical intersect*, nos mesmos lugares de sua filmagem (*Light conical intersect*, 1997). Em sua série *Plenty objects of desire*, Svetlana Heger & Plamen Dejanov expõem sobre plataformas minimalistas as obras de arte ou os objetos de desenho que haviam comprado. Jorge Pardo manipula em suas instalações peças de Alvar Aalto, Arne Jacobsen e Isamu Noguchi. (BOURRIAUD, 2007:9)<sup>10</sup>



Pierre Huyghe – *Light conical intersect* (à esquerda, 1997) e Gordon Matta-Clarck - *Conical intersect* (à direita, 1973)

Nesse sentido, reprogramar é entendido como um gesto de colocar essas obras em novas configurações ou mesmo tomá-las como parâmetro estético ou conceitual para compor outros elementos, em outros lugares. As estruturas de uma obra podem ser reaproveitadas por outros artistas como base para o arranjo de suas próprias criações, como considera Bourriaud: “No vídeo *Fresh Acconci* (1995), Mike Kelley e Paul Mac Carthy fazem que modelos e atores profissionais interpretem as performances de Vito Acconci.” (BOURRIAUD, 2007:9)<sup>11</sup>. Em todas essas apropriações, Bourriaud aponta sempre a apropriação de obras que fazem parte do universo e da história da arte, sejam estas vindas da vídeo-arte, da performance, do cinema ou das artes plásticas. São obras deslocadas, ou cuja estrutura ou composição é tomada como parâmetro.

<sup>10</sup> Pierre Huyghe proyecta un film de Gordon Matta-Clarck, *Conical intersectm* en los mismos lugares de su rodaje (*Light conical intersect*, 1997). En su serie *Plenty objects of desire*, Svetlana Heger & Plamen Dejanov exponen sobre plataformas minimalistas las obras de arte o los objetos de diseño que han comprado. Jorge Pardo manipula en sus instalaciones piezas de Alvar Aalto, ARNE Jakobsen o Isamu Noguchi. (BOURRIAUD, 2007:9). Livre tradução do autor.

<sup>11</sup> En el vide *Fresh Acconci* (1995), Mike Kelley y Paul Mac Carthy hacen que modelos y actores profesionales interpreten las performances de Vito Acconci. (BOURRIAUD, 2007:9). Livre tradução do autor.

Como um segundo tipo de apropriações, Bourriaud aponta as obras que ‘habitam estilos e formas historicizadas’. Aqui estão as apropriações que tomam como referência certos gêneros e técnicas historicamente reconhecidos, retomando movimentos e escolas de arte ou do cinema. Nesse caso, as apropriações não tomam como referência a especificidade simbólica de uma obra, mas algo que atravessa várias obras, um estilo de um certo lugar, de um certo tempo, de um certo filme ou de um certo artista que tornam-se parâmetros ou técnicas de novas criações:

Felix Gonzáles-Torres utilizava o vocabulário formal de arte minimalista ou de anti-forma recodificando-os trinta anos depois segundo suas próprias preocupações políticas. (...) Xavier Veilhan expõe *El bosque* (1998), onde o chapéu marrom evoca a Joseph Beuys e a Robert Morris dentro de uma estrutura que faz recordar aos *penetrables* de Soto. Ángela Bulloch, Tobias Rehberger, Carsten Nicolai, Sylvie Fleury, John Miller e Sidney Stucki, para citar apenas a alguns, adaptam estruturas e formas minimalistas, pop ou conceituais a suas problemáticas pessoais, chegando até a duplicar seqüências inteiras provenientes de obras de arte existentes. (BOURRIAUD, 2007:10)<sup>12</sup>

O que está em jogo nesse tipo de apropriação não é deslocar uma obra, uma técnica ou uma estrutura para outra criação, mas criar ‘habitando’ certo estilo. Criar dentro e a partir de um repertório específico de uma época.

Já em um terceiro tipo estão as obras que se caracterizam por ‘fazer uso das imagens’. Há, neste caso, um referencial imagético a ser utilizado, que compreende todo um repertório audiovisual, fotográfico ou infográfico. Todos os elementos plásticos dessas imagens, as suas relações internas e as relações que constroem entre si, assim como todas as funções que cumprem, sejam elas poéticas ou sociais, são passíveis de serem apropriados. Essas apropriações operam dentro dessas imagens, re-trabalhando plasticamente seus atributos e suas formas de se encadearem. Um dos exemplos desse tipo de apropriação que Bourriaud menciona é o trabalho de Ángela Bulloch e de Douglas Gordon:

---

<sup>12</sup> Felix Gonzáles-Torres utilizaba el vocabulário formal del arte minimalista o del anti-form recodificándolos treinta años después según sus propia preocupaciones políticas. (...) Xavier Veilhan expone *El bosque* (1998), donde el sombrero marrón evoca a Joseph Beuys y a Robert Morris dentro de una estructura que recuerda a los *penetrables* de Soto. Angela Bulloch, Tobias Rehberger, Carsten Nicolai, Sylvie Fleury, John Miller y Sidney Stucki, para citar sólo a algunos, adaptan estructuras y formas minimalistas, pop o conceptuales a sus problemáticas personales, llegando hasta duplicar secuencias enteras provenientes de obras de arte existentes. (BOURRIAUD, 2007:10). Livre tradução do autor.

Na inauguração da Bienal de Veneza de 1993, Ângela Bulloch expõe uma fita de *Solaris*, o filme de ficção científica de Andrei Tarkovsky, cuja banda sonora é refeita com seus próprios diálogos. *24 Hours Psycho* (1993) é uma obra de Douglas Gordon que consiste em uma projeção em câmera lenta do filme de Alfred Hitchcock, *Pisicose*, de modo que chegue a durar vinte e quatro horas. (BOURRIAUD, 2007:11)<sup>13</sup>

É interessante observarmos no exemplo do trabalho de Ângela Bulloch que o uso das imagens não se restringe à intervenção em todos os seus atributos, podendo se dar, em alguns casos, apenas em um de seus elementos, como por exemplo os sons e os diálogos de um filme, enquanto a parte visual se mantém intacta. Fazer uso, enquanto modificação das imagens ou de parte delas.

Mas, além de agir dentro das imagens, pode-se também encontrar exemplos de trabalhos, dentro desse tipo de apropriação, em que a intervenção se dá ao recortarem várias imagens de várias obras, para então agir entre elas, encadeando-as em novas seqüências, ensaiando a partir delas um discurso que, sozinhas, não poderiam construir. Um exemplo desse uso a partir de imagens mencionado por Bourriaud é o de Kendell Geers, que “*isola seqüências de filmes conhecidos (...) e as enlaça dentro de suas vídeo-instalações, ou separa cenas de fuzilamento dentro do repertório cinematográfico contemporâneo para projetar-las em duas telas colocadas frente a frente (TW-Shoot, 1998-99)*” (BOURRIAUD, 2007:11)<sup>14</sup>.



Kendell Geers – Withheld/Shoot (à esquerda e à direita, 1999)

<sup>13</sup> En la inauguración de la Bienal de Venecia de 1993, Ângela Bulloch expone el video de *Solaris*, el film de ciencia ficción de Andrei Tarkovski, cuya banda de sonido ha reemplazado por sus propios diálogos. *24 Hours Psycho* (1993) es una obra de Douglas Gordon que consiste en una proyección en cámara lenta del film de Alfred Hitchcock, *Psicosis*, de modo que llegue a durar veinticuatro horas. (BOURRIAUD, 2007:11). Livre tradução do autor

<sup>14</sup> Kendel Geers aísla secuencias de films conocidos (...) y las enlaza dentro de sus video-instalaciones, o aísla escenas de fusilamiento dentro del repertorio cinematográfico contemporáneo para proyectarlas en dos pantallas colocadas frente a frente (TW-Shoot, 1998-99) (BOURRIAUD, 2007:11). Livre tradução do autor.

O quarto tipo de apropriação aparece, para Bourriaud, nas obras que ‘utilizam a sociedade como um repertório de formas’. Trata-se de uma categoria específica para falar das obras que utilizam como referência a indústria, o comércio e o cotidiano em suas criações. É importante ver aqui que o uso se faz tanto a partir de seus objetos e seus produtos como também das situações e dos lugares proporcionados por esse referencial, conforme explica Bourriaud:

Quando Matthieu Laurette (...) monta um banco *offshore* com a ajuda de fundos provenientes de uma falsa bilheteria situada na entrada dos centros de arte (Laurette Bank unlimited, 1999), joga com as formas econômicas como se fossem linhas e cores em um quadro. Jens Haaning transforma centros de arte em negócios de importação e exportação ou em lojas clandestinas. Daniel Pflumm se apodera de logos de multinacionais e os dota de uma vida plástica própria. (BOURRIAUD, 2007:12)<sup>15</sup>

Bourriaud não define esse tipo por um modo específico dessas obras se apropriarem. São diferentes técnicas de deslocamentos, modificações e deformações, desconstruindo e desviando esses objetos e situações do cotidiano e de lugares institucionalizados de nossa sociedade de um lugar seguro, de um lugar próprio onde funcionam como devem para um outro lugar, um ambiente ou produto artístico, onde ganham novas funções que podem vir a ser até mesmo contrárias às que operava anteriormente na sociedade<sup>16</sup>.

Por último, Bourriaud define um tipo de apropriação feito pelas obras que se ‘aproveitam da moda’. Têm-se, nesse caso, as apropriações que recorrem às tendências da moda e da decoração como modelo de composição, estrutura

---

<sup>15</sup> Cuando Matthieu Laurette (...) monta un banco *offshore* con la ayuda de fondos provenientes de una falsa boletería ubicada en la entrada de los centros de arte (Laurette Bank unlimited, 1999), juega con las formas económicas como se se tratara de líneas y colores en un cuadro. Jens Haaning transforma centros de arte en necocios de importación y exportación o en talleres clandestinos. Daniel Pflumm se apodera de logos de multinacionales y los dota de una vida plástica propia. (BOURRIAUD, 2007:11-12). Livre tradução do autor.

<sup>16</sup> Há aqui um dos momentos dentro dessa tipologia em que as pós-produções às quais Bourriaud se refere ficam bem próximas ao que Michel de Certeau (1994) define como ações táticas tomadas pelos sujeitos em relação a posições e situações de dominação. A tática atua, é um agir na espreita do instante certo: “*Tem que utilizar, vigilante, as falhas que as conjunturas particulares vão abrindo na vigilância do poder proprietário. Aí vai caçar. Cria ali surpresas. Consegue estar onde ninguém espera. É astúcia.*” (CERTEAU, 1994:101). É esse agir tático que se observa em obras como Laurette Bank unlimited (1999), de Matthieu Laurette, citada por Bourriaud. Obra que se aproveita das brechas de um sistema promocional; gesto de astúcia ao aproveitar o momento da entrada das pessoas em uma galeria de arte, criando uma falsa bilheteria; movimentos táticos em lugares, situações e dinâmicas estrategicamente estabelecidas.

e base de cores para suas criações artísticas, como por exemplo no caso de algumas instalações e quadros de Sylvie Fleury e John Miller:

Fleury baseia sua produção no universo glamouroso das tendências, tais como são postas em cena pelas tendências femininas. Ela declara: “Quando não tenho uma idéia precisa da cor que vou utilizar em minhas obras, tomo uma das novas cores de Chanel.”. John Miller realiza uma série de quadros e instalações a partir da estética das decorações de jogos televisivos. (BOURRIAUD, 2007:12)<sup>17</sup>



Sylvie Fleury – *Pleasures* (à esquerda, 1996)  
e *Here Comes Santa/Bells* (à direita, 1973)

Há também aqui uma forma de apropriação que habita um estilo, mas como algo ditado pelos meios massivos, pelas revistas, pelas redes de televisão. Uma moda ‘vestida’ pela arte, que lhe serve como caixa de ferramentas, e que hoje nos propõe certos códigos e amanhã já os muda. Essas apropriações agem desviando esses códigos na efemeridade de suas mudanças.

No entanto, lembramos aqui que essa tipologia, esboçada por Bourriaud, não funciona como os estilos e as escolas da história da arte. Essa classificação não segue a publicação de manifestos ou filiações artísticas. Vemos, na verdade, artistas que, em seu retrospecto, agiram fazendo variadas formas de apropriações, utilizando inúmeras referências. Vemos em Bourriaud que artistas como Rirjrit Tiravanija e Daniel Pflumm aparecem em diferentes tipos de apropriação. Da mesma forma, é possível também que certas obras se encaixem em mais de um dos tipos de apropriação propostos por Bourriaud.

Uma classificação não é algo indispensável para entender as

---

<sup>17</sup> Sylvie Fleury basa su producción en el universo glamoroso de las tendencias tales como son puestas en escena por las tiendas femininas. Ella declara: “Cuando no tengo una idea precisa del color que voy a utilizar para mis obras, tomo uno de los nuevos colores de Chanel”. John Miller realiza una serie de cuadros y instalaciones a partir de la estética de los decorados de juegos televisivos. (BOURRIAUD, 2007:12). Livre tradução do autor.



apropriações, mas facilita a sua observação, uma vez que auxilia a distinguir interesses estéticos totalmente distintos entre as diversas formas de apropriação, ou mesmo entre duas ou mais apropriações feitas a partir de uma mesma referência. Enquanto um artista pode se interessar pela decoração e pelas cores de um filme como *Guarda-chuvas do amor* (Jacques Demy, 1964) enquanto referências para uma pintura ou para uma instalação, outro artista pode se interessar somente pela cena de despedida do casal do filme, distendendo sua duração ou distorcendo sua forma. Para cada nova apropriação de uma imagem, obra ou produto, novas relações e novas leituras são proporcionadas.

Nessa grande diversidade de obras, de formas de se apropriar e de referências apropriadas, um tipo em especial será focado de forma mais detalhada em nossos próximos capítulos: as apropriações das imagens do cinema pelo vídeo. Como veremos, a escolha por observarmos esse tipo específico de apropriação não se dá aqui de forma aleatória. A importância do vídeo nas apropriações vai muito além do que um mero circuito de exibição. Da mesma forma, as imagens do cinema também comparecem não como mais uma entre tantas produções culturais, mas como um dos grandes locatários de nosso imaginário. Frente aos processos criativos dos apropriadores, os filmes são um imenso chamariz que, apropriados pelo vídeo, mostram potencialidades antes veladas.

## Capítulo 2

# Vídeo e apropriação

---

Como vimos, as apropriações retomam tanto um acervo de obras, estilos e técnicas que se firmaram na história da arte quanto todo e qualquer produto de nossa cultura. As obras resultantes de tais apropriações transformam plasticamente suas referências, misturam-nas a outras, propondo-lhes novos sentidos e novas leituras. Há, no entanto, um fator que devemos levar em conta como um facilitador da recorrência dessas apropriações na arte, auxiliando e multiplicando as passagens e misturas. Esse fator é o vídeo.

Porém, o vídeo não é somente um facilitador das apropriações, mas sim de toda a arte contemporânea. Por isso, é importante entender, inicialmente, ainda que brevemente, como se dão as suas influências nas misturas e na instabilidade da arte contemporânea. Só então adentraremos a uma particularidade dentro dessa arte, que são as apropriações artísticas que ocorrem por meio do vídeo, e, mais especificamente, as apropriações do cinema pelo vídeo, questionando quais as intenções por trás dessas apropriações e quais transformações proporcionam aos elementos desse cinema apropriado.

A partir de tal reflexão, daremos um primeiro passo na análise das apropriações produzidas com o filme *Psicose*, de Alfred Hitchcock (1960), abordando especificamente as obras dos artistas Douglas Gordon, Diego Lama e IP Yuk-Yiu, os tipos de apropriação que produzem e os deslocamentos que sugerem ao re-trabalharem o filme de Hitchcock.

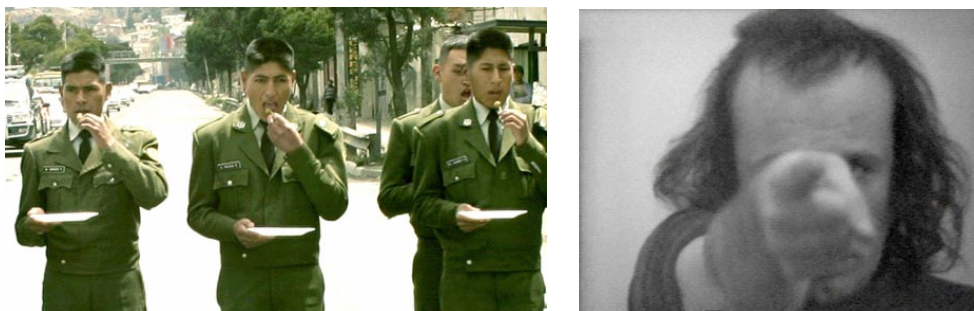
## 2.1 - Travessias pelo vídeo

Segundo a pesquisadora brasileira Christine Mello (2003), existe uma arte entre as demais da arte contemporânea que só se define pela sua relação com as outras, ou antes, por trabalhar sempre nas extremidades das artes, interferindo no que elas são e deslocando-as de seu lugar. Essa arte, para Mello, é o vídeo, *“uma linguagem híbrida, uma arte situada nas extremidades de outros campos, um processo de interferência no sistema”* (Mello, 2003:144). Menos um aparato eletrônico-digital, um suporte ou uma tela, o vídeo seria muito mais um atravessador. Ou seja, por meio dele, as outras artes podem

deslocar-se para lugares que antes não seria possível chegar, ou mesmo para bem mais distante do que se esperava.

Vejamos, por exemplo, o caso das performances, manifestações artísticas que, em muitos casos, são executadas em um momento e um lugar específicos, para um público restrito. Suas ações, ao se mesclarem ao vídeo, conseguem ultrapassar a barreira do efêmero, deslocando-se e se repetindo em muitos outros lugares, podendo ser vistas por um público muito maior. Vários são os exemplos de registros em vídeo de performances transpostos para as exposições, como o já citado *Donald McRonald*, ou como a performance *Olive Green* (2003), da artista boliviana Narda Alvarado, na qual se vê um grupo de guardas bolivianos, vestidos com seus uniformes verde-oliva, perfilados sobre uma faixa de pedestres de uma rua movimentada de La Paz, carregando um prato com uma azeitona. Após comerem a azeitona, e sob as insistentes buzinas dos carros que querem passar, os guardas voltam em fila indiana para a calçada.

Contudo, o registro e o deslocamento para as exposições não é a única relação que a performance cria com o vídeo. Muitas performances já são feitas especialmente pensando em seu registro, criando uma relação direta com a câmera, e, o que é mais importante, pensando nas possibilidades estéticas que podem ganhar com tal relação. Nas performances do artista Vito Acconci, o que vemos não é uma câmera acompanhando a ação de um artista em certo lugar, mas um artista que se dirige diretamente para a câmera. Em *Centers* (1971), o artista estende seu braço em direção à câmera e mantém um dedo apontado para o centro do enquadramento durante 22 minutos. Na verdade, a relação de Acconci não é com a câmera, mas com o espectador de seus vídeos. Não é com quem está filmando, mas com quem irá, algum dia e em algum lugar, assistir a sua performance.



Narda Alvarado – *Olive Green* (à esquerda, 2005)  
e Vito Acconci – *Centers* (à direita, 1971)

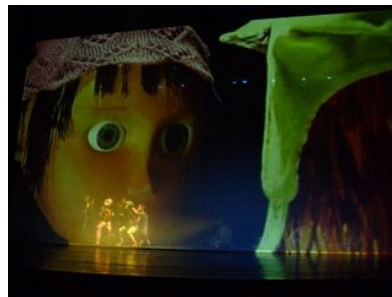
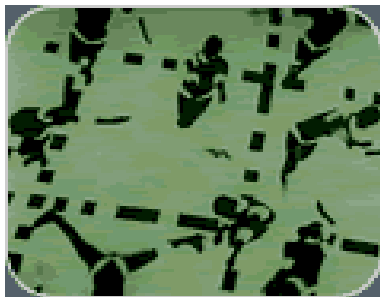
Se, na época desse vídeo de Acconci, eram poucos os que tinham uma câmera de vídeo e podiam ou conseguiam editar, hoje, com a ajuda dos computadores, com a proliferação de câmeras portáteis e com o acoplamento de todas essas tecnologias em aparelhos de celulares, vemos que a relação das performances com o vídeo se ampliou e se modificou.

As performances agora querem ser editadas, fragmentadas e transformadas pelo vídeo. Querem que o corpo, em suas ações digitalizadas, amplie-se em novas formas, novas cores, novos sons e novos membros, ou, por outro lado, que se destile em meio a outras imagens da arte e do mundo trazidas pelo vídeo. No 15º Festival Internacional de Arte Eletrônica Videobrasil (2005), em que a performance foi tomada como tema, a comissão de seleção das obras – formado por André Brasil, Christine Mello, Eduardo de Jesus, Ronaldo Entler e Solange Farkas – apontava para essa nova fase da performance, na relação que estabelece com o vídeo:

(...) agora, mais do que nunca, a performance e sua tradução são intensamente transformadas, segmentadas, recombinações através das técnicas de edição digital. À ação performática se acrescentam “performances” próprias da linguagem eletrônica potencializada pelo digital.” (BRASIL, MELLO, JESUS, ENTLER & FARKAS, 2005:26)

Se percebemos esses deslocamentos do vídeo em relação às performances, também poderíamos dizer o mesmo da dança e do teatro, que ampliam por meio do vídeo o seu palco, como na coreografia de *M3x3* (1973), de Analívia Cordeiro, em que o palco é a tela da TV e as dançarinas, através do vídeo, transformam seus corpos em figuras monocromáticas para essa tela-palco. As fronteiras se misturam ainda um pouco mais se pensarmos em um processo inverso, recebendo também o palco, imagens deslocadas e ali

apresentadas por meio do vídeo, por meio de projeções. Nesse caminho trilha atualmente o grupo de teatro de bonecos Giramundo, que insere o vídeo em alguns de seus novos espetáculos, como as adaptações de *A flauta mágica* (em sua versão de 2007), *Ramon e Maraó* (2008) e *Vinte Mil Léguas Submarinas* (2009). Nessas adaptações, o grupo trabalha com cenários resultantes de imagens projetadas, como se os corpos dos personagens-bonecos fizessem parte da projeção, ou como se a projeção fizesse parte do palco.



Analívia Cordeiro – *M3x3* (à esquerda, 1973)  
e Grupo Giramundo – *Ramon e Maraó* (à direita, 2008)

Outra mistura importante que entrevemos nos deslocamentos do vídeo é a feita com a poesia. Vários são os vídeos que se constroem em consonância com a obra de diferentes poetas como Paulo Leminsk, Wally Salomão, Vladimir Maiakóvski, entre tantas outras grandes referências da poesia. Foi dessa forma que o documentarista João Moreira Salles ganhou um de seus primeiros prêmios, com *Poesia É Uma ou Duas Linhas e Por Trás Uma Imensa Paisagem* (1990). Nesse vídeo, Salles faz uma homenagem à memória da poeta Ana Cristina César, apropriando-se, para isso, de trechos de obras de outros poetas como Charles Baudelaire, Carlos Drummond de Andrade e Sylvia Plath, como se tentasse reconstruir o imaginário poético de Ana Cristina. Textos que se misturam a imagens, texturas e fragmentos de fotos, ao som de Billie Holiday, transformando-se os próprios textos também em imagens.



João Moreira Salles –  
*Poesia É Uma ou Duas Linhas e Por Trás Uma Imensa Paisagem* (1990)

Além de servir de meio para se resgatar ou rasurar as páginas de textos de poetas consagrados, o vídeo também serve como ‘caneta e papel’ para os novos poetas. Da mesma forma também se diz para as artes plásticas: o vídeo pode ser usado como uma nova paleta de cores, cheia de novas técnicas para se trabalhar suas formas, seus traços e figurações. O vídeo atua, assim, como um elemento comum a todas as múltiplas manifestações artísticas contemporâneas, levando elementos de uma para dentro da outra. Ao contrário de enfraquecer o que seria o vídeo, essa impureza, essas contínuas misturas que potencializa só reforçam sua força como atravessador, uma arte na extremidade das outras, retornando aqui à definição que Mello (2003) lhe dá. Dessa forma, o vídeo fortalece também a idéia de uma arte sem barreiras, sendo cada vez mais difícil defini-la por estilos e técnicas, levando-a a uma transversalidade e fluidez cada vez maiores.

Porém, o vídeo não se define apenas no trânsito entre as diferentes manifestações artísticas, contornando lugares que estão além das extremidades da arte. Como propõe o teórico francês Raymond Bellour (1997), o vídeo deve ser pensado como o lugar ‘entre’, não somente entre as artes, mas entre todas as imagens do mundo. O vídeo é o lugar do entre-imagens, espaço onde podem ocorrer todas as passagens, sejam elas plásticas ou simbólicas. Segundo Bellour, “*um lugar, físico e mental, múltiplo. (...) Flutuando entre dois fotogramas, assim como entre duas telas, entre duas espessuras de matéria, assim como entre duas velocidades, ele é pouco localizável*” (BELLOUR, 1997:14-15). Mas, apesar de Bellour ser reconhecido por apresentar essa definição, podemos também citar uma proximidade, acerca dessa idéia de entre-imagens do vídeo no ensaio *Poeira nos olhos* (1993), do

vídeo-artista e crítico francês Jean-Paul Fargier. Nesse ensaio, anterior aos textos de Bellour, Fargier já anunciava a atuação do vídeo entre as imagens e nas imagens, apontando que o fazer do vídeo dá-se como *“um disparo que explode entre e no interior de cada imagem.(...) Como sabemos, o vídeo analógico, tanto quanto o digital aliás, possui a propriedade de liberar a imagem (e os corpos que neles se inscrevem) do peso”* (FARGIER, 1993:236).

Hoje, todos os estudos sobre vídeo confluem para essa noção de entre-imagens. Se há um lugar comum onde as imagens da arte, da mídia e/ou do cotidiano podem se conectar, mesclar, refletir ou se contrapor, esse lugar é o vídeo. Entre-imagens, onde qualquer imagem ganha potência transformadora. Vídeo, como o agente dessas transformações, desses encontros e reflexões.

Pelo fato de funcionar como esse entre-imagens, alguns importantes pesquisadores da vídeo-arte, como o brasileiro Arlindo Machado (2002) e o francês Philippe Dubois (2004), tem tratado o vídeo como uma arte que não se restringe a uma única linguagem, mas que se abre às múltiplas linguagens. Ou seja, não devemos olhar o vídeo como ‘Uma’ imagem – enquanto linguagem reconhecível ou específica – mas, tal como propõe Bellour, como o lugar das ‘Outras’ imagens, de toda e qualquer linguagem.

No entanto, Dubois vai um pouco mais longe, entendendo que a plenitude do vídeo não se dá na apresentação de uma nova imagem a partir das outras, ou entre as outras, mas sim de mostrar-se enquanto um modo, ou antes, enquanto os vários modos de ‘pensar’ as imagens, todas as imagens. Segundo Dubois,

Talvez não devamos vê-lo, mas concebê-lo, recebê-lo ou percebê-lo. Ou seja, considerá-lo como um pensamento, um modo de pensar. Um estado, não um objeto. O vídeo como estado-imagem, como forma que pensa (e que pensa não tanto o mundo quanto as imagens do mundo e os dispositivos que as acompanham). (DUBOIS, 2004:1000)

Assim, o vídeo é visto como o lugar onde se pensa as imagens e tudo o que nelas se agencia, todos os atravessamentos que a compõe enquanto um entre-imagens. Pensa sua produção, suas diferenças, e tudo que remetemos a cada uma delas, seja por meio das ideologias que constroem, seja pela plasticidade que proporcionam. Dessa forma, segundo Dubois, o vídeo pensa tanto a imagem como também o ‘dispositivo que as acompanha’, ou

mesmo“(...) para ‘pensar o vídeo’ (como estado e não como objeto), convém não somente pensar junto a imagem e o dispositivo como também, e mais precisamente, pensar a imagem como dispositivo e o dispositivo como imagem.” (DUBOIS, 2004:101). Essa relação entre imagem e dispositivo é, na verdade, em Dubois, o jeito que encontrou para lidar com as diferentes formas do vídeo apresentar as imagens que agencia, o seu entre-imagens.

No lado ‘imagem’ estariam os vídeos exibidos como ‘single channel’, ou seja, vídeos em ‘um único canal’, obras que *“precisam apenas de um monitor ou uma tela – segundo se crê”* (DUBOIS, 2004:100). Do lado ‘dispositivo’ estariam os vídeos exibidos como parte de uma instalação ou de algum cenário, dentro de monitores de TV ou em telas projetadas; obras que agenciam em um espaço físico *“cenografias em geral cheias de telas, um tanto vastas e complexas, que implicam o espectador em múltiplas relações – físicas, perceptivas, ativas etc. (...)”* (DUBOIS, 2004:100-101).

Quando Dubois aponta que devemos pensar as imagens como dispositivos e os dispositivos como imagens, quer, então, que entendamos os vídeos single channel não somente como uma imagem – o que se exhibe na tela – mas como um dispositivo – tal qual uma instalação – cheio de elementos e imagens provenientes de lugares diferentes que se encontram na composição de um mesmo espaço – a tela – e na duração do tempo da edição do vídeo. Da mesma forma, quer também que entendamos as instalações, com os elementos e todas as telas de vídeo que agenciam em seu espaço, enquanto uma única imagem, pois seus elementos e suas telas dentro da instalação não dizem somente de si, do que são ou do que eram, mas do todo que formam, do que se transformam na relação com os demais elementos da instalação, com o espaço e com o tempo em que são exibidos juntos. Seja nos vídeos single channel ou nas vídeo-instalações, há sempre um agenciamento, uma relação entre-imagens, e um fio condutor, tal como um devir, entendendo-o como o que perpassa esse entre, fazendo as imagens que agencia conversarem e se transformarem nessa relação.

Dessa forma, ao passarmos da reflexão sobre o vídeo em geral para a especificidade das apropriações que ocorrem por meio do vídeo, observar-se-á exemplos desse lugar do pensamento sobre as imagens, os dispositivos, as imagens enquanto dispositivos e os dispositivos enquanto imagens. No caso,



exemplos cujo entre-imagens se forma a partir de apropriações que – assim como acontece na arte contemporânea em geral – sempre recorrem a elementos plásticos e simbólicos que estão, de certa forma, consolidados e estagnados em uma parte de nosso imaginário. Vídeos – seja como single-channels ou dentro de instalações – que brincam com nosso reconhecimento, ampliando as conexões e significações entre os elementos dos quais se apropria.

## 2.2 – O vídeo apropriador

É bem possível que, entre todas as possibilidades de criação e conexão entre imagens que o vídeo traz, não haja um gesto tão recorrente em sua história quanto o da apropriação. Fazemos tal proposição seguindo o mesmo raciocínio que fez Jean-Paul Fargier apontar que a “*vídeo-arte nasceu das entranhas da TV*” (FARGIER, 2007:38-39).

Ao dizer que o vídeo surgiu de dentro da TV, Fargier remete ao fato de que, no início da vídeo-arte, eram o aparelho e as imagens da TV que os artistas tentavam modificar e distorcer. Início que se deu na década de 1960, e que, por sua vez, já se fez muito coerente com os processos artísticos de imbricamento que dão força ao que entendemos por arte contemporânea. Expliquemos melhor: como ícones do início da vídeo-arte, são considerados principalmente os trabalhos do coreano Nam June Paik, que não era somente um artista do vídeo, mas um artista que trabalhou em diversas vertentes da arte. Paik fez música, atuou como performer, fez filmes experimentais e criou esculturas e instalações com TVs.

Em relação a essa última vertente, temos um Paik que se interessava tanto pelo objeto, os aparelhos de TV, como também pelas transmissões televisivas. Suas intervenções em aparelhos televisivos estão entre as obras consideradas como as primeiras na história da vídeo-arte – mesmo tendo sido iniciadas anteriormente à invenção dos ‘aparelhos de vídeo’ – e, como veremos, essas intervenções se revelam também como as primeiras apropriações feitas pelo vídeo.

Entre essas intervenções, podemos destacar *TV Magnet* (1963) – considerada como a primeira vídeo-arte – e *Electronic Opera #1* (1969). Em *TV*

*Magnet*, Paik faz uso de grandes ímãs para subverter fisicamente – ou eletromagneticamente – a forma da imagem que aparece na tela. Dessa forma, Paik criava não somente o que hoje consideramos como a primeira vídeo-arte, mas fazia as primeiras apropriações da história do vídeo, a partir do aparelho e das imagens televisivas. Apropriação que usa de um conhecido aparelho doméstico de recepção de ondas eletromagnéticas, fazendo-o deixar de se restringir à exibição das imagens captadas, conferindo-lhe um potencial estético maior do que o que se pensava na época. mostra um conhecido aparelho doméstico de recepção de ondas eletromagnéticas, não mais restrito a exibir somente as imagens captadas, carregando muito mais potencial estético do que se pensava na época.



Nam June Paik – *TV Magnet* (à esquerda, 1963), Paik com um anel magnetizado intervindo em uma TV (ao centro, 1965) e *Electronic Opera #1* (à direita, 1969)

Em *Eletrônica Opera #1*, criado seis anos depois, Paik já conseguia dominar e manipular alguns movimentos das ondas eletromagnéticas da TV em cores, transformando-os em aros dançantes de cor dentro da tela e fundindo-os com outras imagens, com suas cores também transformadas. Nesse momento, Paik – em companhia do engenheiro elétrico Shuya Abe – já estavam a um passo da criação do primeiro sintetizador, o *Paik-Abe Video Synthesizer*, que revolucionaria e multiplicaria as formas de intervir eletronicamente nas imagens, seja em suas cores e ondas ou sobrepondo-as de variadas formas, tal como hoje se faz tão facilmente com os *softwares* de edição de vídeo.

Nessas duas obras, vê-se ao mesmo tempo uma TV com sua própria imagem, assim como o surgimento e os primeiros passos da vídeo-arte. Dessa forma, nessa conjunção entre TV e arte, não é de se estranhar a afirmação de Fargier de que o vídeo, ou a arte do vídeo, nasce das entranhas da TV. Por sua vez, ao deslocar a TV e seu fluxo de imagens do lugar comum, fazendo

sua tela se transformar em espaço para uma dança de aros e cores, criados com o auxílio de ímãs e sintetizadores, as primeiras apropriações do vídeo também se configuram.

As apropriações de Paik pelo vídeo, no entanto, não irão parar por aqui, pois, além de intervir eletromagneticamente e de subverter as cores e as formas da imagem na tela da TV, podemos dizer que esse artista foi também pioneiro na apropriação de imagens de ícones populares e de publicidades dos canais de TV. Entre suas obras, encontram-se intervenções feitas por meio de ímãs em alguns noticiários e também em imagens de discursos dos presidentes americanos Richard Nixon e Lindon Johnson. Comerciais japoneses da Pepsi, deslocados da TV, podem também ser vistos em seus vídeos *Waiting for Commercials* (1966-72) e *Global Groove* (1973). Até mesmo os Beatles figuram em um vídeo específico de Paik, intitulado *Beatles Electroniques* (1966-72), no qual re-trabalha o clipe de *A Hard Day's Night* da banda inglesa.



Nam June Paik – *TV Beatles Electroniques* (à esquerda, 1966-72) e *Waiting for Commercials* (à direita, 1966-72)

Água morna? É o que pretendem os detratores da televisão, que vêem nela somente o baixo nível (estético, intelectual) de seus programas. Fonte de juventude, afirmam seus admiradores, siderados com o que vêem, para além dos programas, em seus dispositivos.” (FARGIER, 2007:35).

Talvez a busca por uma fonte de juventude, tal como Fargier aponta, não esteja siderando mais tanto assim os seus admiradores, mas, por outro lado, eles parecem cada vez mais querer aplicar operações plásticas em alguns trechos da programação televisiva. É assim que vemos esses vídeos de Paik, que se apropriam de imagens da TV, recortando-as e fazendo-as funcionar em prol de novas propostas estéticas, fazendo com que as vejamos

de outra forma, para além do que eram originalmente. Vídeo-apropriações que, enquanto uma imagem-dispositivo, agenciam imagens apropriadas da TV, fazendo-as entrarem em relação com outras imagens vindas do mundo da arte, da dança, da performance e da música – como no caso de *Global Groove* – ou com outras apropriações da programação televisiva – como acontece em *Waiting for Commercials*. Vídeo-apropriações que fazem o entre-imagens confluir na formação de uma única imagem, e essa imagem se mostrar como a confluência de várias outras, tudo em um, como bem observa Dubois a partir de *Global Groove*:

Um ser-vídeo que agita 'tudo em um', sem dialética. *Global Groove* presentifica isto em sua estrutura de imagem, isto é, em e por sua concepção do espaço e seu senso do tempo: um espaço saturado, fragmentado, móvel e flutuante; um tempo simultâneo, elástico, (des)contínuo e múltiplo. (DUBOIS, 2004:102)

Nessa mesma linha de apropriações de imagens da TV pelo vídeo, podemos também destacar os trabalhos de Dara Birnbaum, artista americana conhecida por seu discurso de subversão e crítica do poder das imagens massivas. Na maioria de seus trabalhos, a artista utiliza imagens de programas e séries de TV.

Sua obra mais conhecida é *Technology/Transformation: Wonder Woman* (1978-79). Nesse vídeo, vemos alguns fragmentos da série *Wonder Woman* (Mulher Maravilha), entre eles, o momento em que a personagem principal deixa de ser uma simples secretária para se transformar na super-heroína da narrativa. Esse trecho é repetido diversas vezes, prolongando, assim, esse momento de transformação, tornando mais claros e banais os efeitos especiais de luzes e explosão utilizados pelo seriado de TV para reproduzir o milagre da criação de uma 'mulher melhorada', ou da 'mulher perfeita'. Esses efeitos especiais aparecem na imagem original de forma muito breve, apenas para ocultar e valorizar a magia da transformação da personagem. Porém, com a repetição, e, assim por diante, com o prolongamento de sua presença na tela, o espectador ganha tempo para perceber a trucagem utilizada, fazendo com que o efeito deixe de ocultar ou valorizar a magia da transformação, passando ou voltando a ser novamente uma explosão. Dessa forma, a artista tenta chamar atenção para a construção imagético/ideológica da mulher que essa série de

TV faz, tendo que, para isso, desconstruir a própria imagem da série, evidenciando os elementos que agencia enquanto um dispositivo para produzir tal discurso ideológico.



Dara Birnbaum – *Technology/Transformation: Wonder Woman* (à direita, 1978-79) e *Pop-Pop Video: Kojak/Wang* (à direita, 1980)

Birnbaum se apropriará mais uma vez dos efeitos especiais da TV em *Pop-Pop Video: Kojak/Wang* (1980), vídeo que mistura trechos de um comercial da Wang Laboratories, uma indústria americana de computadores, com trechos de uma troca de tiros do seriado policial *Kojak* (1973). A partir dos dois trechos, a artista cria uma relação de continuidade entre os efeitos de raio laser – utilizados na propaganda da Wang como símbolo de alta-tecnologia – com os tiros de uma cena de perseguição em *Kojak*. Essa continuidade, que também é repetida algumas vezes pela artista dentro do vídeo, cria um efeito comparativo entre os lasers e os tiros, como se a imagem que a TV cria para alta tecnologia e violência fossem bem próximas.

Essa postura de tentar desconstruir e repensar as imagens televisivas apropriando-se delas será mantida pela artista em vários outros trabalhos, como os vídeos *Kiss the Girls: Make Them Cry* (1979) e *PM Magazine/Acid Rock* (1980). Como Birnbaum, outros artistas também tentaram à sua forma pensar as imagens da TV. Artistas como o alemão Daniel Pflumm, autor de *Questions and Answers CNN* (1997), no qual trabalha com imagens de noticiários, *Europaischer Hof* (2002), construído somente com fragmentos de publicidades em *slow-motion*, ou mesmo o brasileiro Macau, em seu *Objects in the mirror are closer than they appear* (2003), que utiliza imagens do programa *Casa dos Artistas*, contrapondo-as como um 'espelho' para as questões de relacionamento vividas no cotidiano de um casal que assiste ao mesmo programa.

Pensando a TV, o vídeo iniciou a sua arte e, ao longo de sua história,

não deixou de lhe ser vizinho, volta e meia apropriando e deslocando suas imagens. Porém, essa não é a única relação de apropriação que o vídeo proporciona. Na verdade, nas duas últimas décadas, uma forma de apropriação que vem ganhando um destaque cada vez maior na arte contemporânea é a apropriação do cinema pelo vídeo. Não é à toa que, entre os exemplos citados por Nicolas Bourriaud (2007) no que tange às apropriações, vários deles remetem à apropriação do cinema pelo vídeo, apontando obras de destaque na arte como *Light Conical Intersect*, de Pierre Huyghe, *Withhold/Shoot* de Kendell Geers, e mesmo o vídeo *24 Hours Psycho*, de Douglas Gordon, uma das obras que iremos mais à frente analisar.

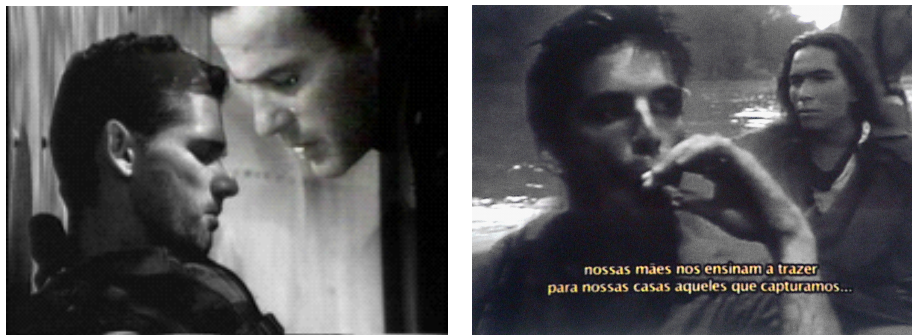
Assim como a TV, o cinema, como a mais antiga das imagens em movimento, não está fora do alcance do vídeo. Na verdade, o cinema tem atrativos bem distintos da TV, tendo, por isso, diferentes motivos para ser apropriado. Um dos fatores, ainda que não tão determinante, é o da disponibilidade. Enquanto as imagens dos filmes do cinema estão disponíveis nas prateleiras das videolocadoras, as imagens da TV estão disponíveis apenas no fluxo contínuo de sua transmissão. Hoje, porém, com as possibilidades que a TV Digital pode trazer, vive-se uma época em que essa diferença de disponibilidade aproxima-se do fim. Mas, enquanto esse fim não chega, a diferença ainda permanece, influenciando as apropriações do vídeo.

Mas a mudança não se dá somente em termos de imagens em fluxo ou em prateleiras. O que influi na escolha do cinema a ser apropriado é, principalmente, a relação que as pessoas têm com essas imagens. Segundo Dubois (2004), há uma potência imaginária das imagens do cinema com os mitos e mitologias que cria. Potência que também há na TV, mas que muito se desgasta pela cotidianidade e pela contínua repetição de seus padrões.

As imagens do cinema são grandes continentes na geografia de nosso imaginário. Representam nossos maiores sustos, nossos maiores medos, as palavras, os gestos, ou as imagens mais românticas que já se viram e das quais sempre lembramos. Na TV, quando uma nova novela começa, pouco lembramos dos beijos, do romance ou do terror assistidos da novela anterior. No entanto, não queremos dizer que as imagens da TV não criam modas ou que pouco importam a seus espectadores em suas experiências cotidianas. São imagens extremamente influentes, mas muito mais efêmeras do que as do

cinema a médio e longo prazo. Também suas influências, em geral, são muito mais circunscritas em termos locais do que globais, o que, no caso do cinema americano/hollywoodiano, é um grande diferencial. As imagens do cinema, principalmente as do cinema americano, constroem parte de nossas mais importantes lembranças. É sobre essas imagens, e sobre as lembranças que delas temos, que o vídeo tem 'pensado', sendo a apropriação a forma de proporcionar esse pensamento, que desconstrói e transforma o cinema. Nesse sentido, Dubois considera que “o vídeo então se volta para o cinema, tocando-o, provocando-o, citando seus códigos, suas imagens, seus sons, fazendo-se ficção, transformado-o em um objeto incontornável” (DUBOIS, 2004:233).

Tomemos, por exemplo, o vídeo *Over There* (2005), do artista Roberto Bellini. Nesse vídeo, o artista nos coloca em contato com uma imagem-dispositivo que agencia uma série de cenas extraídas de diferentes tipos de filmes de guerra. Soldados munidos de baionetas e chapéu são postos em seqüência com soldados portando metralhadoras e capacetes, canhões com pavio, fuzis, helicópteros, jipes e navios. Todos os personagens desses filmes se dirigem para um mesmo lugar, 'lá', onde acontece a guerra. Que guerra seria essa? De quem contra quem? Quem é o inimigo? Quem está atacando quem? O que se vê é um confronto de todos contra todos, sem vencedores ou vencidos.



Roberto Bellini - *Over There* (vídeo, 2005)

Como o próprio Bellini aponta na sinopse de seu vídeo, o que vemos não é mais o confronto de nações ou qualquer que sejam os grupos em guerra ali representados. Se há um confronto ou uma guerra, é entre as próprias imagens do cinema que entram em relação por meio do vídeo: “*imagens de filmes de guerra batalham entre si, num confronto inútil*” (BELLINI, 2009). Um

confronto inútil, mas que desconstrói qualquer que seja o discurso ideológico por trás das batalhas que os filmes de guerra representam, dando ainda nova força e novos caminhos estéticos e simbólicos a essas imagens.

É importante não vermos aqui essa relação apenas da parte do vídeo em direção ao cinema, pois, através dessas apropriações, o cinema também ganha um movimento próprio em direção à arte contemporânea. É o que Dubois chama de um 'cinema de exposição'.

O cinema de *exposição* designa todos esses procedimentos de artistas-cineastas que ora utilizam diretamente o material fímico em sua obra, ora inventam formas de apresentação que fazem pensar ou se inspiram em efeitos ou em formas cinematográficas, impulsionando com certo vigor o ritual clássico da recepção do filme em uma sala (re)inventam-se a tela múltipla (duplicada, triplicada, em série, em ângulo, paralela, em retroprojeção, etc), projeta-se na luz, em objetos que não são meras superfícies planas, coloca-se o filme em *looping*, rodando ao infinito, tenta-se solucionar problemas sonoros correlativos (fones, isolamentos, etc), experimenta-se novas posturas espectatoriais (de pé, sentado, deitado, em movimento), brinca-se com a duração da projeção (breve, muito breve, muito longa, infinita). Etc. Etc. (DUBOIS, 2003:8)

É claro que não falamos aqui de uma mudança do cinema como um todo em sua relação com o vídeo, mas ainda assim, parte desse cinema, por meio de suas imagens apropriadas, deixa de ser apenas uma 'exibição' para tornar-se parte de uma 'exposição', inserido por meio do vídeo de diversas formas – em *looping*, de cabeça pra baixo, recortados, etc - em monitores, projeções e instalações.

### **2.3 – Os tipos de apropriações do cinema pelo vídeo**

Para não nos perdermos em meio a tantos procedimentos de apropriação das imagens do cinema pelo vídeo, acompanharemos aqui uma possível classificação apontada por Dubois. A divisão se dá em três grandes grupos que reúnem obras com interesses estéticos distintos na forma e no tipo de filmes tomados por referência.

No primeiro grupo, que Dubois chama de 'Infância e memória: o cinema junto às origens', estariam os vídeos em que seus criadores, que se confundem com personagens de seus vídeos, vêm no cinema imagens que funcionam como elementos evocadores de lembranças, de experiências de uma infância.



Conforme aponta Dubois, nesta categoria “*não é o vídeo que é cinefágico, mas seus autores, e sua cinefagia é nostálgica (...) Todos esses vídeos [dessa classe] são auto-retratos*” (DUBOIS, 2004:240). Entre as obras que Dubois inscreve nessa primeira classe de apropriações do cinema pelo vídeo, uma que nos parece bem representativa é o vídeo *Hyaloïde* (1986), de Daniele e Jacques-Louis Nyst. Nesse vídeo, dois personagens, Thérésa (Daniele) e Codca (Jacques-Louis), assistem em casa a uma fita de videocassete do filme *Drácula* (1958), de Terence Fischer. Sobre esse vídeo, Dubois faz a seguinte leitura:

Codca se interroga sobre o olhar de Van Helsing: “o olhar pensativo do professor dá a sensação de que seu espírito estava em outro lugar, como se ele tivesse saído para longe da história”. Essa constatação vai levá-los a brincar com as palavras e com as imagens, vai conduzir o relato deles: evocação de lembranças, objetos, canções, brinquedos; (...). Até que emerja a lembrança de um momento da infância – o primeiro “eu te amo” (...). Thérésa e Codca podem então voltar ao *Drácula*. Eles sabem agora para onde o olhar de Van Helsing os levou. (DUBOIS, 2004; 235-236)

A partir de uma imagem do cinema, salta-se rumo ao passado dos personagens-artistas, navegando como que por brincadeira sobre e entre as várias camadas do vivido. As imagens do cinema são partes das imagens de uma infância, de uma memória, e revê-las pode ser um estalo para se passar de uma camada a outra das imagens que compõe essa memória, de um momento a outro dessa infância. Os filmes do cinema são apropriados e re-trabalhados pelos vídeos, não por sua montagem, por seus elementos plásticos ou pelo simbolismo de certas imagens, mas por ser evocador de lembranças, e fazendo parte das lembranças de cada artista.

Em um segundo grupo, chamado por Dubois de ‘Decupagens e colagens: o cinema como elemento plástico’, estariam os vídeos que têm como proposta o desvio e a alteração das imagens do cinema. Essas imagens deixam de estar em uma continuidade de ações que se dão em função de uma história, passando a fazer parte de um novo jogo de associações e de sentidos. São vídeos que levam o cinema mais próximo às artes plásticas, conforme considera Dubois:

O [vídeo] de Marcel Odenca é um trabalho muito preciso, construído quase friamente, mas sempre de uma extrema intensidade. Ele emprega figuras do radicalismo que reinava tanto nas artes plásticas

(Odenbach é, aliás, artista plástico) quanto no cinema ao longo dos anos 60-70. Choque das imagens e das músicas, que cria sentido; domínio e cálculo do ritmo do vídeo; intenção formal elaborada a partir de elementos aparentemente heteróclitos: há algo de dialético nos vídeos de Odenbach. (DUBOIS, 2004:240)

O cinema torna-se uma matéria-prima plástica, um banco de objetos, elementos, cores e movimentos que podem servir a novas composições dentro da trama do quadro/tela. São os atributos da imagem do cinema, com seus elementos mais evidentes e seus elementos mais sutis, que se configuram como foco da apropriação. Imagens deslocadas, recortadas e modificadas, criando novas associações formais, que, no interior do filme, não seriam possíveis. Tais associações formais estão a serviço de uma nova composição e de uma dialética, problematizando conceitos no interior da obra que se cria.

Por último, segundo Dubois, na terceira forma de apropriações do cinema pelo vídeo, considerada 'Paródia e reciclagem: o cinema como um reservatório de formas', temos os vídeos que partem do cinema como um reservatório de ações. Há nesse grupo, assim como no anterior, uma ida ao cinema como um banco de imagens, mas nesse caso, o foco está nos momentos marcantes desse cinema, suas fugas, seus choros, seus gritos, suas facadas, seus tiros, suas ações e reações. As apropriações aqui têm o intuito de fazer com o cinema uma *paródia dos códigos*, produzindo novas ficções, novas narrativas, novos encadeamentos por falsas ligações.

Esses fragmentos de filme são encadeados tal como se troca de canal, ou tal como na montagem cinematográfica, ou, como também sugere Dubois, tal como a montagem acelerada de alguns videoclipes. Por isso, a referência a uma paródia dos códigos. Há nesses vídeos a tentativa de se criar uma seqüência, uma ficção em que o elenco é composto por todos os personagens do cinema. A ação de um personagem de um filme pode ter como reação o pânico de um personagem de outro filme, segundo considera Dubois:

De um canal a outro, de um filme a um seriado, ele constrói sua própria ficção. As imagens se mesclaram umas às outras até que os homens de impermeável e chapéu assassinem o jovem casal, até que o filme de espionagem se mescle ao seriado sentimental por um simples toque no controle remoto. (DUBOIS, 2004:243)

Se, na classe anterior de vídeos, há um caminho que os leva mais à colagem e às artes plásticas, o que atenta Dubois nessa outra classe é que o

caminho leva agora ao *zappeur*, pois se troca de filme para filme como se trocassem de canais; ou também ao que chamará, a partir das produções de uma escola alemã (de Berlim) de 'ficções-vídeos' ou 'quase-telefilmes'. São falsas histórias, falsas reações, falsas conexões, que criam uma falsa continuidade.

Não há como não passar por essas três maneiras de ver a apropriação do cinema pelo vídeo sem, ao mesmo tempo, questionar se há uma possível convergência com a tipologia proposta por Bourriaud (2007). Essa divisão entre 'Infância e memória', 'Decupagem e colagem' e 'Paródia e reciclagem', parece, aparentemente, dar-se de forma distinta da classificação de apropriações proposta por Bourriaud. Sendo assim, o que as ligaria? Na verdade, acreditamos que Dubois trace algo que pode ser pensado como uma subdivisão dentro de uma das tipologias da arte da pós-produção.

Inicialmente, poderíamos dizer que as duas últimas formas de apropriação que Dubois vê no vídeo estão em grande consonância com o que Bourriaud aponta sobre obras que 'fazem uso das imagens'. Bourriaud não restringe que esse uso aconteça apenas por meio do vídeo, mas já aponta duas possibilidades desse uso que serão desenvolvidas em Dubois de forma muito parecida, apesar de se darem em duas diferentes linhas de apropriação: uma linha, agindo dentro das imagens, modificando seus atributos; e outra linha, agindo entre as imagens, encadeando-as em novas seqüências. Ou seja, 'Decupagem e colagem' e 'Paródia e reciclagem' já estariam inicialmente apontadas em Bourriaud dentro do item 'fazer uso das imagens'.

Já em relação à apropriação de imagens do cinema que acionam lembranças, não vemos inicialmente em Bourriaud nenhum parentesco direto. Ela parece ser, em parte, mais uma forma de se 'fazer uso das imagens', pois faz com que a imagem do cinema se desligue de sua função inicial, de suas relações originais de continuidade entre planos, de sua montagem e da história que se conta, trabalhando nesses vídeos em função dos arranjos de memória dos artistas. Mas, por outro lado, por serem os vídeos desse grupo tão direcionados a um discurso autobiográfico, acabam se distanciando muito das duas outras linhas, que nos parecem mais preocupadas com a transformação das imagens, seja dentro ou entre elas. Dessa forma, os vídeos de 'Infância e memória' talvez fossem realmente merecedores de uma classificação própria.

Mas, há algo mais importante para nossa pesquisa que tentar achar o melhor encaixe entre duas classificações. Dubois, em certo momento de seu texto, expõe o seguinte problema: não temos que saber apenas de que forma o cinema é apropriado pelo vídeo, mas também qual o tipo de cinema os artistas do vídeo buscam para suas criações.

Enquanto no primeiro grupo, 'Infância e memória', não há um tipo específico de filme apropriado – o filme escolhido é sempre o que marcou o artista, e isso varia as possibilidades ao infinito - temos tanto no segundo como no terceiro grupos um cinema mais identificável, tomado como referência. Para 'Decupagem e colagem' e 'Paródia e reciclagem', a matéria-prima seria *“um cinema ancorado na época do sonoro, clássico ou hollywoodiano, ou então um cinema anônimo (aquele que se define por uma etiqueta de ‘gênero’: filme histórico italiano, pornô, filme-catástrofe ou então filme de arquivos)”* (DUBOIS, 2007:240). Recorre-se a uma imagem identificável de um repertório comum de nossa cultura, mas não como um retorno a um passado ou a uma infância que se achava esquecida, e sim na condição dessas imagens serem ainda muito vivas em nosso presente, para um grande número de pessoas: imagens que se firmaram como grandes clichês do cinema, que se desprendem do tempo, flutuando em nosso imaginário.

Ao dar um exemplo de Von Bruch, com seu vídeo *1000 Kisses* (1974), Dubois logo aponta serem as imagens dos mil beijos de cinema recortados por esse vídeo provenientes, em sua maioria, de filmes de Hollywood. Ao abordar as obras de Odenbach, Dubois vai mais fundo e reflete sobre os filmes que aparecem recortados em janelas dentro de seus vídeos, tomando-os como clichês culturais:

Se a janela-bandeau trabalha também com imagens filmadas por Odenbach, fotos e desenhos, a maioria de suas imagens vem em todo caso de filmes (sobretudo de Hitchcock), do cinema pornô e de documentos de arquivo (freqüentemente ligados à ascensão do nazismo e à guerra). Embora provenham de uma relação passional, as citações de Hitchcock, como as de Francisco Goya ou de música étnica, funcionam também como citações culturais, elementos chave da dialética do conjunto: são elas que se entrecrocaram com as citações triviais (o pornô, a música de salão, os clichês culturais e sociais da Alemanha) e com as imagens de arquivo. A dialética de Odenbach é também o choque e a oposição entre o indivíduo (o próprio artista) e a sociedade em que ele vive. (DUBOIS, 2004: 241-242)

Recorrer a esses filmes para a criação de um vídeo é criar uma primeira relação com os espectadores deste mesmo vídeo, chamando-os a re-ver imagens. Imagens que estão carregadas de significado, arraigadas na história que contam e que conhecemos muito bem. Esses vídeos nos dão imagens já vistas, que nos remeteram, um dia, a uma sensação de violência, de desejo, de angústia, de amor, de alegria. Mas o que esses vídeos fazem, dessa forma, é desviar-lhes desse sentido, criando uma pequena confusão em relação ao que lembramos dessas imagens. Ao re-ver essas imagens, o que vemos já é outra coisa. Sendo essas imagens desprendidas do contexto diegético original, os vídeos que delas se apropriam nos fazem notar mais o formato da mão do personagem do que o perigo que correm dentro do filme de onde a imagem foi retirada.

Inicialmente, Dubois irá ler esse jogo – o de usar imagens fortes do cinema e de desviar seu sentido – como uma briga entre o cinema e o vídeo: *“quem, cinema ou vídeo, impõe seu jogo ao outro”* (DUBOIS, 2004:234)? Ou antes:

Quando o vídeo se torna cinefágico, ele quer consumir o assassinato do pai e dotar-se dos poderes do cinema – os do mistério da sala escura, da tela grande, dos mitos que o cinema veicula (...)? Ou ele procura, através do cinema, remontar o fio da imagem, até o cinema das origens (para buscar nele uma força que o cinema parece perder) ou até um momento ainda anterior? (DUBOIS, 2004:234).

Porém, ao final, vemos que Dubois coloca de lado essa guerra. Não há imposição de códigos ou roubo de poderes. O vídeo e o cinema estão mais próximos de uma relação amorosa, cheia de toques e de intrigas que não os levam ao extermínio, mas à transformação. Se há o interesse do vídeo em algum 'poder' do cinema, esse poder é o da relação estreita que existe entre o cinema e as pessoas. É o cinema, enquanto imaginário da imagem, que *“se vê assim interrogado, trabalhado, repensado, ‘exposto’ no e pelo vídeo.”* (DUBOIS, 2004:116). Não há nesses vídeos o interesse de destruir ou de tomar esse poder, mas sim de pegar carona nele. Fazer uso de uma presença estável no imaginário das pessoas e propor-lhes que olhem novamente para essas imagens que consideram conhecidas. O que se vê não é mais a mesma imagem de antes, mas já uma outra, transformada e deslocada, não agindo mais sobre o público da mesma forma de antes. É esse deslocamento que nos

interessa aqui entender, e que nos faz direcionar nossos olhares para as obras *24 Hours Psycho*, de Douglas Gordon, *Schizo Uncopyrighted*, de Diego Lama e *Psycho(s): a Live Remix*, de IP Yuk-Yiu.

## 2.4 – Psicose: a imagem apropriada

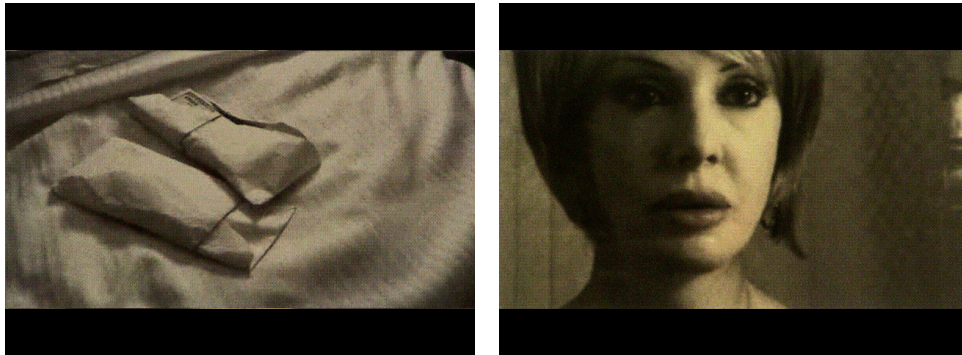
Por que tantos vídeos recorreriam de forma apropriativa a um mesmo filme? Por que *Psicose* (1960), de Alfred Hitchcock? Como apontamos anteriormente, as apropriações do cinema pelo vídeo também estão, em boa parte, ligadas a uma preferência dos ‘apropriadores’ por filmes ou gêneros do cinema que se banalizaram no senso comum, imagens mundialmente reconhecidas, presente no imaginário de pessoas de diversos cantos do planeta.

Acreditamos que o filme *Psicose* seja como um grande continente nesse imaginário mundial. Reconhecido não somente por aqueles que viram o filme, mas também pelos que só conhecem alguns de seus clichês, como a cena do assassinato na banheira – na qual uma mulher é esfaqueada durante um banho de chuveiro dentro de uma banheira, acompanhada de uma trilha sonora que pontua, com sons extremamente agudos, o ritmo das facadas.

As pistas que temos e que nos conduzem a tal argumentação não se referem a pesquisas estatísticas sobre, por exemplo, os filmes mais lembrados de todos os tempos. Na verdade, entendemos que o próprio número de apropriações produzidas a partir do filme *Psicose* já seja revelador da presença e da constância desse filme no imaginário das pessoas. A partir desse raciocínio, poderíamos até mesmo propor que sua presença e constância são quase tão fortes quanto o é a figura da *Monalisa*, de Da Vinci, talvez, a obra mais apropriada entre todas da arte.

Vendo dessa forma, não é difícil entendermos o porquê dos três vídeos – *24 Hours Psycho*, *Squizo Uncopyrighted* e *Psycho(s): A Live Remix* – produzidos em diferentes datas – 1993, 2004 e 2006, respectivamente – por artistas de países tão distantes uns dos outros – Escócia, Peru e China – recorrerem, em suas apropriações, a imagens de um mesmo filme. Aliás, o grande chamariz que é o filme *Psicose* não se reflete somente nesses três vídeos, mas em uma série de outras apropriações que podem ser vistas,

inclusive, em sites de compartilhamento de vídeos como Youtube e Vimeo. Há, por exemplo, vídeos como *Psycho Parody*<sup>18</sup> (postado no Youtube por Lokuhtgri, 2006), ou *Psycho*<sup>19</sup> (postado no Vimeo por Linda Sandberg, 2009), que tentam parodiar a cena do chuveiro de Hitchcock, reencenando-a e regravando-a com auxílio de uma câmera digital, sendo os atores os próprios autores e fazendo uso de poucos recursos cênicos e estéticos – como o efeito de vídeo que faz a imagem ficar em preto e branco. Também há vídeos como *Pepsicose*<sup>20</sup> (postado no Youtube por BocadoInferno, 2006) – trabalho experimental de estudantes de um curso de Publicidade e Propaganda que se propôs a regravar a cena do chuveiro para vender o refrigerante Pepsi – e *Psycho*<sup>21</sup> (2009), do videomaker Austin Young – que parece trazer novamente à vida a personagem Marion, do filme de Hitchcock, em uma cena que também se parece em parte com a original. Nesse vídeo, vemos uma atriz com um visual próximo ao da personagem do filme, vestida com lingerie e uma peruca loira, em um quarto de hotel onde só vemos uma mala e uma boa quantia de dinheiro sobre a cama.



Austin Young - *Psycho* (frames do vídeo, 2009)

Na cena desse novo *Psycho*, a personagem se maquia no banheiro do hotel com semblante tenso, como se estivesse aflita por algo. A trilha-sonora, retirada do filme original acompanha tal cena, reafirmando seu suspense e sua relação com o filme *Psicose* e sugerindo que, logo a seguir, essa personagem, tal como a personagem do filme de Hitchcock, apesar da tensão e da aflição,

---

<sup>18</sup> O vídeo *Psycho Parody* pode ser visto em:

[http://www.youtube.com/watch?v=ffDXtnjmiHY&feature=channel\\_page](http://www.youtube.com/watch?v=ffDXtnjmiHY&feature=channel_page)

<sup>19</sup> O vídeo *Psycho (Linda Sandberg)* pode ser visto em: <http://www.vimeo.com/3005020>

<sup>20</sup> O vídeo *Pepsicose* pode ser visto em: <http://www.youtube.com/watch?v=dlhlyrEZb4Y>

<sup>21</sup> O vídeo *Psycho (Austin Young)* pode ser visto em: <http://www.vimeo.com/3387624>

acabará pegando sua mala, o dinheiro e fugindo. Mas, após um instante em que a personagem do vídeo parece observar um quadro na parede, algo nela muda, retirando-lhe a tensão. A psicose lhe abandona, assim como também abandona a trilha-sonora, que muda para uma alegre música, como se refletisse esse seu novo estado de espírito. A personagem do vídeo não é a mesma Marion de Hitchcock, e, por isso, não corre nenhum perigo maior que ela mesma.

Apesar desses trabalhos estarem na internet ao invés de galerias ou festivais de vídeo, nem por isso deixam de ser vídeos ou de, a partir de suas apropriações, criarem novas formas expressivas de valor para nossa discussão. Aliás, se abordarmos esses vídeos que acabamos de citar segundo a classificação de Dubois (2004), teríamos um pequeno problema, pois, como vimos, o autor descreve apenas vídeos que fazem uso das imagens originais dos filmes – seja para mostrar uma lembrança, para recortar, modificar ou para re-encadear. De forma bem diversa, esses últimos vídeos tomam o filme apenas como referência estética ou estrutural, não recorrendo às imagens originais, mas re-encenando-as. Para os classificarmos de forma mais adequada, teríamos que ampliar o que propõe Dubois, recorrendo a Bourriaud (2007), especialmente à classificação das apropriações que propõe ‘reprogramar obras existentes’. Dentro dessa classificação, Bourriaud entende tanto as apropriações que deslocam uma obra para dentro de uma nova configuração, como também as apropriações que tomam uma obra como parâmetro estético ou conceitual na estruturação de outros elementos, que, no caso desses últimos vídeos, seria a criação de uma nova narrativa, a partir de *Psicose*.

Mas esse não é o único tipo de vídeo na internet. O próprio vídeo *Schizo Uncopyrighted*, de Diego Lama, é possível de ser encontrado nesses sites, e, assim como ele, muitos outros artistas vêm também encontrando na internet um lugar importante para divulgarem suas obras e se expressarem audiovisualmente. No entanto, em meio a tantas apropriações e deslocamentos de um mesmo filme, será um único tipo que nos tomará maior atenção, exatamente pelo fato de não tentarem re-filmar suas seqüências, cenas e planos. Tratam-se de vídeos que tomam a materialidade da imagem do próprio filme *Psicose*, ‘fazem uso dessas imagens’ – por meio de suas cópias em fitas



magnéticas ou em arquivos digitais – dando-lhes novos lugares e direções, interferindo em suas durações e montagens, de forma a lhes tornar diferentes de suas matrizes. Esse tipo de apropriação faz com que uma mesma imagem possa ganhar novas leituras, e é esse o principal procedimento de apropriação do cinema que vemos nos vídeos *24 Hours Psycho*, *Psycho(s): A Live Remix* e *Squizo Uncopyrighted*, sendo nossa principal questão entender ‘como’ essa imagem do cinema se transforma dentro desses três trabalhos e ‘em que imagem’ ela se transforma ao se tornar parte da imagem-dispositivo de cada vídeo.

Tais apropriações não somente recortam filmes, reexibindo-os dentro de vídeos, mas criam novas obras, novas formas expressivas, que devem ser observadas individualmente, pois cada qual possui sua própria estrutura estética. Ao mesmo tempo, não se pode perder de vista que sua estética pode tanto se distanciar totalmente como manter semelhanças com a estrutura fílmica de onde foram retiradas. Dessa forma, o desafio de analisar as apropriações é tanto observar seu resultado e qual a proposta por trás de cada vídeo, enquanto uma imagem-dispositivo, como também observar a amplitude da transformação que a apropriação desencadeia, procurando entender ‘o quê foi modificado’ e ‘no quê se tornou’.

Para melhor entendermos essas apropriações, esses vídeos, e a forma como cada um desloca e transforma as imagens de *Psicose*, adentraremos nesse momento, ainda que brevemente, na trajetória de cada um de seus criadores. Ao final de cada trajetória, há uma primeira abordagem analítica da apropriação que cada artista produziu a partir de *Psicose*, sendo o foco dessa primeira análise entender como, ou seja, por meio de quais técnicas a imagem do filme é transformada em suas apropriações, qual tipo de apropriação é desenvolvida em cada vídeo e dentro de que agenciamentos essa imagem se insere. Dessa forma, damos um primeiro passo para entendermos em que tipo de imagem transformam-se essas imagens do cinema, ao serem deslocadas e re-trabalhadas dentro desses vídeos.

#### **2.4.1 - Douglas Gordon**

Autor de *24 Hours Psycho*, Douglas Gordon é também o autor de

diversos outros trabalhos como *5 Year Drive-By* (1995), *Confessions of a Justified Sinner* (1995-96), *Between Darkness and Light* (1997), *Through a looking glass* (1999), *Left is right and right is wrong and left is wrong and right is right* (1999) e *Déjà vu* (2000), que trazem um mesmo procedimento de apropriar, no sentido de fazer novo uso das imagens originais de alguns filmes, porém, com interferências diferentes para cada filme, em cada vídeo. Em relação a Gordon, é importante também levar em conta que seus vídeos – o resultado final dessas apropriações – são, na verdade, vídeo-projeções ou vídeo-instalações, pois, além de interferir internamente nas imagens, interfere também na forma dessas imagens serem novamente apresentadas, preocupando-se com o lugar em que serão ‘re-exibidas’ – trabalhando tanto com salas escuras como em locais abertos – e com o formato dessa re-exibição, utilizando, para isso, na maioria das vezes, de grandes telas onde projeta suas apropriações.

Em vários desses trabalhos de Gordon, o tempo é a principal figura que irá reorganizar plasticamente as imagens apropriadas. Ao trabalhar com filmes conhecidos, como *Psicose*, *Um Corpo Que Cai* (*Vertigo*, de Hitchcock, 1958), *Taxi Driver* (de Martin Scorsese, 1976) e *Rastros de Ódio* (*The Searcher*, de John Ford, 1956), suas intervenções artísticas atuam tecnicamente sobre o tempo, seja alterando a duração da imagem original, ou mesmo, como em *Through a looking glass*, fazendo duas projeções de uma mesma imagem se dessincronizarem aos poucos.

Nesse último trabalho, vê-se uma famosa cena retirada do filme *Taxi Driver*, onde Robert de Niro (como Travis Bickle) olha para a câmera como se olhasse para um espelho, dizendo e repetindo várias vezes a frase: ‘você está falando comigo?’ A imagem exibida na vídeo-instalação de Gordon contém somente os 71 segundos da cena original. Essa imagem é duplicada em duas telas, sendo a instalação formada por duas projeções frente-a-frente dessa mesma imagem, como se vissemos a imagem do espelho para o qual o personagem Bickle está olhando. A cena, tal como é vista e ouvida originalmente, é exibida nas duas telas em *looping*, ou seja, repetindo e voltando novamente ao seu início infinitamente. Mas, a apropriação feita por Gordon não se reduz a apenas recortar a cena de dentro do filme e a re-projetar em duas telas, pois, enquanto uma imagem, ao terminar os 71

segundos, volta instantaneamente ao seu início, a outra imagem terá, a cada nova apresentação e retorno, o acréscimo de alguns frames a mais. Esse acréscimo é feito com base em uma progressão geométrica, sendo que, na primeira vez, é acrescentado um frame, na segunda dois, na terceira três, na quarta oito, e assim por diante, com 16, 32, 64, 128, 256, até que, ao chegar ao acréscimo de 512 frames, essa progressão faz sua contagem em sentido contrário, diminuindo a defasagem que havia criado entre as duas projeções. O que, de início, parecia um espelho, ao passar do tempo passa a parecer um eco, e por fim uma verdadeira conversa de Bickle com sua própria imagem.



Douglas Gordon - *Through a looking glass* (à esquerda, 1999) e *5 Year Drive-By* (à direita, 1995)

Esse trabalho matemático com o tempo pode ser visto também em *5 Year Drive-By*, obra em que vemos a apropriação de Gordon do filme *Rastros de Ódio*, de John Ford. Diferente de *Through a looking glass*, nessa vídeo-instalação, o filme de Ford é exibido por inteiro, sem cortes. A tela aqui é somente uma, gigantesca, mas longe do cinema, das exposições de arte ou mesmo de dentro das cidades. As imagens do filme de Ford são exibidas no meio de uma das paisagens mais desérticas dos Estados Unidos, o 'Monument Valley' de Utah, local escolhido por ser onde se passa a história do filme de Ford e de muitos outros filmes do 'Western' Americano. Nessa instalação, Gordon irá interferir na duração da imagem, fazendo com que seus 113 minutos reais sejam imensamente estendidos, de forma a poderem durar cinco anos em sua nova exibição. Cinco anos é também o intervalo fictício de tempo que se passa na narrativa do filme, no qual o personagem Ethan Edward

procura obcecadamente por sua sobrinha, que havia sido raptada por índios comanches. Segundo o próprio Gordon, intrigava-lhe muito esse intervalo fictício de tempo:

É simplesmente uma questão de tempo. Como pode um filme, que dura apenas 2 horas, eventualmente transmitir o medo, o desespero, a mágoa, a verdadeira "busca e espera e esperança" que o meu pai tinha tentado explicar-me quando eu era mais jovem? Como pode alguém sequer tentar resumir miseráveis 5 anos, em apenas 113 minutos? Agora, é importante dizer que esta não é uma crítica dirigida a John Ford, nem os motivos por detrás da elaboração do filme. Mas, para mim, isso faz abrir uma brecha na forma como experimentamos a experiência do cinema, e esta é a base da minha proposta. (GORDON citado por MONK, 2003:82).

É essa brecha que Gordon procura não somente nesse trabalho, mas também nas demais apropriações de imagens do cinema que faz. No caso dessa vídeo-instalação, a brecha se dá por diversos caminhos, dos quais citaremos pelo menos dois aqui: primeiro, pelo fato de que, para alguém ver a sua exibição, terá de fazer, assim como o personagem do filme, uma cruzada, uma busca pela instalação em meio às rochas e ao clima árido dessa parte de Utah, o que remete aqui ao 'Drive-By' no nome do vídeo; e segundo, pelo fato de que o que se vê, perto a uma estrada de Utah, mais se parece com uma placa de publicidade do que com a exibição de um filme, pois, com a distensão da duração gerada por Gordon, cada um dos quadros do filme demoram 16 minutos para passarem ao quadro seguinte, fazendo que seus espectadores vejam, na maior parte do tempo, uma simples imagem parada, quebrando com o elemento fundador do cinema – a ilusão do movimento – e apresentando algo que mais se parece com uma coleção de fotografias. A experiência de ver o filme de John Ford tal como se via no cinema ou mesmo na sala de TV de casa se transforma de forma a nos fazer refletir e ampliar o que conhecemos sobre seu filme ou sobre o perfilar das imagens em geral do cinema. Lembrando aqui de Dubois (2004), o vídeo pensa as imagens do cinema, tanto quanto ao que elas são como quanto ao que ainda podem ser.

Dessa forma, chegamos a *24 Hours Psycho*, mais antigo trabalho de Gordon nessa linha de apropriações, e que, assim como os demais trabalhos do artista – mas à sua maneira – revela brechas no que conhecemos das imagens do cinema. Essa vídeo-instalação é a primeira experiência de Gordon em desacelerar as imagens e em fazer essa alteração na duração com base

em um cálculo matemático – recursos que, como acabamos de ver, serviram-lhe, posteriormente, de base também em sua intervenção no filme de Ford. A matemática é um dos principais artifícios de Gordon, que usa dela para dar uma nova lógica à re-apresentação das imagens dos filmes. Seguindo a pista dos números, se em *5 Year Drive-By* a idéia era fazer o filme inteiro alongar sua exibição por cinco anos, em *24 Hours Psycho*, o filme *Psicose*, de Hitchcock, ganhou também nova duração, sendo dilatado para que sua exibição total demore 24 horas.

Porém, nesse dilatamento, as 24 horas não funcionam como as cinco horas do outro projeto. 24 horas não condizem aqui ao intervalo de tempo representado na narrativa de *Psicose* – que parece se passar em torno de uma semana – mas com a duração real de um dia. Segundo o pesquisador Philip Monk, em seu livro *Double-Cross: The Hollywood Films of Douglas Gordon* (2003), “a extensão do tempo de ‘24 Hours Psycho’ é determinada por um limite de sua tecnologia de reprodução” (MONK, 2003:81). Em 1993, Gordon ainda não conseguia fazer um filme se estender por anos e anos, pois não haviam equipamentos à mão que lhe possibilitassem tanto. O que tinha em mãos era um aparelho de vídeo comum, com opções de reproduzir, parar, avançar rápido, retroceder e colocar a imagem em câmera lenta:

Quando eu era um estudante na Slade [Slade School of Fine Art], eu estava entediado, então eu fui até Glasgow onde minha mãe e meu pai vivem. Os bares estavam fechados, todos os meus amigos estavam na cama, a minha família estavam dormindo, mas eu não estava com sono. Eu estava no quarto de meu irmão. Por ser um bom garoto testemunha de Jeová, eu nunca havia visto *Psicose*, porque minha mãe tinha me dito para não assisti-lo. Disse que era ruim. Mas então eu pensei: que se dane. Minha mãe já estava na cama, então eu posso assisti-lo, e foi o que fiz. Há uma cena em que Janet Leigh tira seu sutiã, e eu pensei: eu vou assistir isso de novo, em câmera lenta. Então eu pensei, bem, eu vou assistir tudo em câmara lenta, e acabou que era cerca de 24 horas. (GORDON, 2008)

24 horas, perto dos cinco anos do outro projeto, pode até parecer pouco, mas já é o suficiente para transformar totalmente a forma de ver o filme de Hitchcock. Cada quadro demora meio segundo, e um minuto do filme, como a cena do assassinato na banheira, transforma-se em 12 minutos na vídeo-instalação. Poucos são os que se aventurariam a ver as 24 horas resultantes. É quase impossível, principalmente tratando-se de uma obra instalada em uma

exposição de arte – outra diferença em relação à instalação do filme de Ford – onde, em geral, as pessoas passariam apenas alguns minutos a ver a projeção do vídeo. Esses poucos minutos seriam o resultado de apenas alguns poucos segundos de um momento qualquer do filme. Como consequência dessa distensão, dessa câmera lenta, vê-se uma contínua e ritmada passagem entre os quadros do filme. A ilusão do movimento também se perde, mas não ao ponto de vermos somente uma única imagem parada, e sim de acompanharmos a lenta formação dos movimentos do filme, os mínimos detalhes de cada expressão, de cada rosto enquadrado em primeiro plano, de cada ambiente dos enquadramentos mais abertos. Surgem, assim, as falhas nos dentes de Janet Leigh (que interpreta Marion) e o brilho nos olhos de Anthony Perkins (que interpreta Norman Bates). Se algumas pessoas já percebiam durante o filme original que a faca, na cena do assassinato na banheira, passava longe do corpo da vítima, agora vê exatamente quão longe ela vai, e o terror, ou mesmo a tensão do suspense de todo o filme, pouco nos toca.



Douglas Gordon – *24 Hours Psycho* (1993)

Em *24 Hours Psycho*, o motivo e as consequências das ações dos personagens do filme de Hitchcock pouco importam. A narrativa deixa de ter força e de prender nossa atenção, e o que se revela é a potência plástica dos elementos de cena, da posição da câmera, do enquadramento e de 'como' cada pequeno movimento foi executado pelos atores do filme. Se, no filme de Hitchcock, a personagem Marion roubou dinheiro, se ela fugiu, se foi

brutalmente assassinada e se houve uma investigação de seu repentino desaparecimento da cidade, na instalação de Gordon os espectadores se perdem na plasticidade da imagem ao esperarem o que irá acontecer. Não é fácil acompanhar os acontecimentos da narrativa do filme original, quando o que realmente acontece é a própria imagem. Se retomássemos aqui as três classificações de Dubois, apesar de Gordon não trabalhar nem com ‘decupagem’ ou com ‘colagem’ nessa vídeo-instalação, acreditamos que o trabalho plástico que a sua desaceleração traz para as imagens do filme faça com que seu trabalho se aproxime dos demais vídeos classificados por Dubois dentro da classe ‘decupagens e colagens’, vídeos que modificam plasticamente algum ou vários atributos das imagens apropriadas.

Na instalação, pode-se andar ao redor da tela, vendo a imagem tanto pela parte da frente, como pela parte de trás, no verso da grande tela, o que pode parecer pouco, mas já é alterar totalmente o dispositivo em que se insere. A imagem preenche essa tela por inteiro – ou seja, em seus dois lados – e deixa de ser vista como uma tela de cinema, em uma sala cheia de cadeiras, em que se senta antes da projeção e só se levanta durante os créditos finais. Passa a ser vista como uma tela contemporânea das artes plásticas, podendo o observador perambular pela sala e contemplar a imagem o tempo que quiser e de onde quiser, sem se constranger de entrar e sair no meio da projeção. Dispositivo-vídeo em que o som e a trilha-sonora, que no filme de Hitchcock têm grande importância, são excluídos do agenciamento criado por Gordon para a instalação. Dispositivo cujo silêncio amplia ainda mais a percepção de uma imagem, cuja plasticidade de seus elementos se realça em detrimento da narrativa do filme. Sem ouvirmos as conversas, ou o som distendido e deformado dessas conversas, o que sobra, ou o que se potencializa, é o desenho dos lábios e os pequenos elementos da feição de cada personagem ao falar. Sem a trilha de suspense crescente do músico Bernard Hermann, sem o clímax proporcionado pelo ritmo dos altíssimos agudos na cena dos assassinatos, nivela-se assim todas as cenas e seqüências do filme a um mesmo ambiente, fora da narrativa, na sala de uma exposição de arte.

## 2.4.2 - Diego Lama

Cada artista tem o seu próprio jeito de criar, e, no caso das apropriações, cada um parece se especializar na experimentação de certas técnicas em detrimento das outras para re-trabalhar seus objetos de referência. Assim, se vimos em Douglas Gordon se ressaltar um trabalho na velocidade, na duração e na extensão da exibição das imagens, em Diego Lama, o que se percebe é um trabalho de simetrias, confrontos e ironia.

Além de seu vídeo *Squizo Uncopyrighted*, podemos citar aqui outros trabalhos como *No-Latin Party* (2003) e *Interdicciones* (2001), nos quais podemos ver também algumas apropriações de imagens do cinema. Suas obras, diferentemente das vídeo-instalações de Gordon, são exibidas como vídeos 'single channel', ou seja, ao contrário das vídeo-instalações – cujas imagens são exibidas continuamente para um público que pode entrar e sair a qualquer momento do ambiente em que fazem parte – esses trabalhos, como os de Lama, são exibidos geralmente uma única vez em mostras e festivais de vídeo, em salas com estrutura próxima às do cinema. Além de festivais e salas de exibição, esses vídeos também podem ser vistos em televisores ou mesmo na internet. No caso de Lama, a maioria de seus trabalhos está na internet e pode ser vista no Youtube e no Vimeo.

Fato importante ao se olhar para suas obras é que não há apropriações somente de imagens do cinema, mas de um grupo de elementos visuais e sonoros da cultura, o que nos faz ressaltar mais uma vez a discussão de Dubois (2004) de que, no vídeo, não só os dispositivos – as instalações – devem ser vistos como imagem, mas também as imagens – os vídeos single channel – devem ser vistas como dispositivos, como agenciadores de elementos diversos. Em *No-Latin Party*<sup>22</sup>, por exemplo, Lama se apropria de três diferentes objetos: o filme *O Poderoso Chefão II* (Godfather II), de Francis Ford Coppola (1974), a música *South American Way*, na voz de Carmem Miranda e um brasão representando a Bienal de Veneza, e é por meio do entrelaçamento desses elementos que a obra se expressa.

Do filme de Coppola, Lama recorta apenas um pequeno trecho,

---

<sup>22</sup> O vídeo *No-Latin Party* pode ser assistido em: <http://www.vimeo.com/3004214>.



referente à cena em que Michael Corleone (Al Pacino) participa de uma confraternização com figurões latino-americanos em Cuba, e em tal festa entra um bolo, que é dividido em pequenas fatias e distribuído entre os participantes da festa, inclusive para Michael. Não há nenhuma interferência de cortes, de alteração na cor ou na duração da imagem a não ser um detalhe: sobre o bolo que é servido, Lama insere o brasão da Bienal de Veneza. Acompanhando a cena, ao invés de ouvirmos o som original do filme, com a conversa entre os figurões, o que se ouve é a música *South American Way* inserida por Lama. Vê-se então a fusão do Bolo-Bienal de Veneza, que parece bem apetitoso, sendo distribuído e consumido pelos representantes latino-americanos, enquanto Carmem Miranda canta: Ai, ai, ai, ai / E o que faz em seu tabuleiro / Vende pra ioiô / E vende pra iaiá / In South American Way / E vende vatapá / E vende caruru / E vende mungunzá / Vende umbu / No tabuleiro tem / Oi tem de tudo tem /E só não tem meu bem berenguem / Ai, ai, ai, ai.



Diego Lama – *No-Latin Party* (frame do vídeo, 2003)

Segundo o próprio Lama, em entrevista dada ao pesquisador Eduardo de Jesus para Associação Cultural Videobrasil, “a principal relação entre o meu trabalho e o cinema é a utilização deste como ponto de partida para a realização de novos significados, sem que seja necessária a anulação do significado preexistente.” (JESUS, 2004). Essa posição é bem próxima à de Douglas Gordon, pois, ao propor novos significados a uma imagem com a

inserção de uma nova música e um novo elemento na cena, está também abrindo uma brecha no que conhecemos dessa imagem, fazendo-nos olhá-la de outra forma, atualizando-a criticamente em meio a uma ironia produzida pelo artista. Lama traz à tona, por meio da imagem do filme de Coppola, uma discussão sobre as maquinações capitalistas da arte, encarnadas aqui pela Bienal de Veneza, tradicional exposição 'internacional' das novidades da arte contemporânea. Bienal ironicamente repartida por mafiosos, para mafiosos, na América Latina. O mercado político de influências que o filme traz continua a ser visto como um mercado dentro do vídeo de Lama, mas transforma-se ou ganha uma nova leitura enquanto um mercado artístico, tão cheio de brigas políticas e de influências quanto qualquer outro mercado ou máfia.

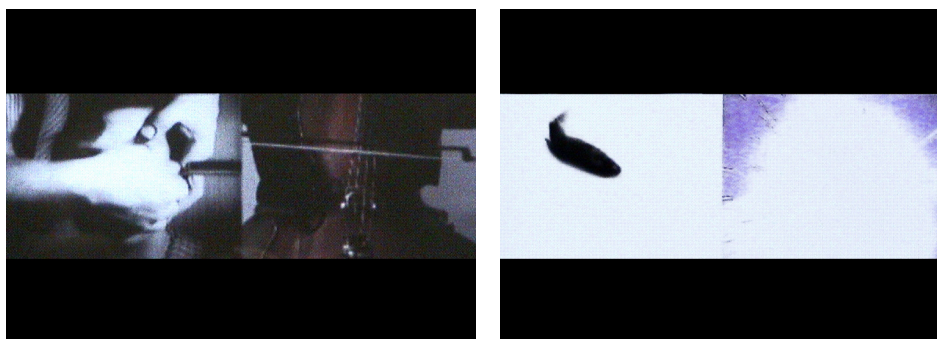
Esse mesmo caminho estético, de somar novos elementos visuais e sonoros, conferindo novos significados às imagens do cinema, pode ser visto também em *Interdicciones*. Nesse trabalho, Lama se apropria de uma famosa cena recortada do filme surrealista *O cão andaluz* (1929), de Luís Buñuel e Salvador Dalí, na qual se vê um homem cortando o olho de uma garota com uma navalha. Junto a essa imagem, Lama traz para o vídeo a imagem de um violoncelista tocando uma suíte de Bach. Compondo-as lado a lado na tela e utilizando para as imagens do violoncelista os mesmos enquadramentos utilizados por Buñuel e Dalí, o artista propõe uma comparação entre as imagens<sup>23</sup>.

A posição do homem ao cortar o olho é a mesma posição do violoncelista passando o arco sobre as cordas. O enquadramento em detalhe do olho sendo cortado é o mesmo enquadramento em detalhe do arco junto às cordas. O pesquisador Eduardo de Jesus verá essa relação como um gesto ao mesmo tempo de aproximações e afastamentos, tendo *"De um lado a agressiva e provocativa imagem do surrealismo, e de outro a clássica interpretação de Bach. Aproximações formais e afastamentos estilísticos em uma mesma obra. Um pouco de prazer e um pouco de dor"* (JESUS, 2004). Sincronia e confronto, mas também sincronia e conversa, pois, a navalha se amplia, não sendo mais somente uma navalha, pois ela corta, tal como um arco retira de um violoncelo uma suíte de Bach. Valendo também o contrário, ou

---

<sup>23</sup> O vídeo *Interdicciones* pode ser visto em: <http://www.vimeo.com/3003808>.

seja, de um arco que tira das cordas de um violoncelo a música de Bach tal como a navalha de Buñuel e Dalí corta o olho de uma garota.



Diego Lama - *Interdicciones* (à esquerda, frame do vídeo, 2001)  
e *Estereoscopia* (à direita, frame do vídeo, 2001)

Nesse espelhamento, Lama parece querer mostrar que uma imagem afeta a outra. O significado de uma afeta o significado da outra. Esse mesmo procedimento já havia sido trabalhado pelo artista em um de seus primeiros vídeos, *Estereoscopia* (2001), no qual usa do mesmo tipo de composição, com duas imagens aparentemente distantes, lado-a-lado uma da outra. Do lado direito, algo que se parece com um ferro de solda encostando em um objeto e soltando fagulhas, e do lado esquerdo, a imagem de um peixe fora do aquário se debatendo e pulando, tentando respirar. Nesse vídeo, a sincronia faz parecer que as fagulhas do ferro de solda de uma imagem é que fazem o peixe pular na outra imagem. Uma imagem está ligada à outra, não somente por estarem uma ao lado da outra, mas por existirem elementos expressivos dentro de cada imagem e na edição, que criam uma sincronia e uma conversa plástica entre as duas. Como resultado, novos caminhos poéticos são trilhados e uma nova imagem, ou uma imagem ampliada surge, propondo novas leituras<sup>24</sup>.

Essa mesma técnica aparece uma terceira vez entre as obras de Lama em *Squizo Uncopyrighted*. Têm-se aqui novamente duas imagens e um trabalho de sincronia. Do lado esquerdo, uma imagem apropriada do filme *Psicose*, de Hitchcock – no caso, apenas um trecho, uma seqüência em que vemos desde Norman Bates espionando Marion por um buraco na parede até o assassinato consumado da personagem. E do lado direito, o mesmo trecho, a

<sup>24</sup> O vídeo *Estereoscopia* pode ser visto em: <http://www.youtube.com/watch?v=byo06YEsUxg>.

mesma cena, só que é, na verdade, uma imagem apropriada do filme *Psicose*, de Gus Van Sant (1998). O filme de Van Sant já é uma apropriação, não somente por contar a mesma história, mas por utilizar como parâmetros o filme de Hitchcock, espelhando-se em seus elementos: os enquadramentos, os movimentos de câmera e a própria estrutura de montagem desse primeiro filme<sup>25</sup>.

Pode-se ver, nesse *remake* de *Psicose* os mesmos personagens, cenas, seqüências e cortes. Mas, como toda releitura, traz algumas pequenas diferenças – uma delas bem clara, pelo fato de tentar rodar o filme em cores, enquanto o *Psicose* original foi filmado em preto e branco. Não há cópia perfeita e, apesar de todas as tentativas de simetria, não parece também ser o intento de Van Sant ser uma cópia perfeita. Aliás, uma classificação que condiz em geral com os *remakes* e que cabe principalmente no caso do filme *Psicose*, de Van Sant, é – como já vimos também no caso das re-filmagens feitas em vídeo – o que Bourriaud chama de ‘reprogramar uma obra existente’, ou seja, uma obra que toma elementos estruturais de outra obra – no caso aqui, a montagem, os planos, os enquadramentos e a movimentação dos atores – para construir uma nova obra, sem, no entanto, ter recorrido em hora nenhuma à própria materialidade da imagem do filme de Hitchcock.

Ao retornarmos aos dois filmes, à sua montagem e planos originais, verificamos que não somente nesta seqüência, como no todo dos dois filmes, existem pequenas dessemelhanças no número e na duração dos planos e em certos movimentos de alguns personagens. Porém, com os recursos de edição que tem em mãos, Lama se põe a corrigir essas assimetrias: retira alguns planos, desacelera-os em alguns trechos, acelera em outros, ou mesmo chega a paralisar a imagem em certos momentos, como se a continuidade da ação de um filme esperasse o término de algum movimento diferente do outro para poder voltar a acontecer. Dessa forma, vemos aqui a possibilidade de tomar esse vídeo também como parte do grupo ‘Decupagens e colagens’, proposto por Dubois, pois opera dentro das imagens dos filmes, modificando seus atributos para servirem a outros fins. No entanto, que fins são esses? O de construir um espelho? Sim, mas ao avesso do espelho de *Through a looking*

---

<sup>25</sup> O vídeo *Schizo Uncopyrighted* pode ser visto em: <http://www.youtube.com/watch?v=nLPTTx4w72Q>.

*glass*, de Gordon. Ao invés de vermos, como no trabalho de Gordon, uma mesma imagem se dessincronizar, o que se percebe em *Squizo Uncopyrighted* de Lama é um trabalho minucioso para fazer com que duas imagens distintas se sincronizem o máximo que podem. É esse processo de espelhamento que parece propor, fazendo com que as imagens, por meio de tal comparação, conversem e se influenciem.



Diego Lama – *Schizo Uncopyrighted* (frames do vídeo, 2004)

Esse espelhamento, essa procura pela simetria na continuidade e na duração das imagens, faz com que vejamos uma mesma seqüência narrativa em ambas, com os mesmos planos e cortes nas duas, porém, com diferentes objetos de cena em cada filme, diferentes tonalidades para os ambientes, diferentes enquadramentos dos atores, diferentes movimentos de braço, de cabeça, diferentes expressões, ou seja, uma generalidade de elementos plásticos que diferem em cada imagem. Ao vermos Norman Bates abrindo a porta do casarão em que vive, temos, de um lado, um personagem que se apressa a entrar, e, de outro, um personagem que se demora a entrar. Ao chegar à escada e se conter, sem subi-la, vemos, de um lado, uma composição que revela haver um corredor ao lado da escada, e, na outra imagem, uma composição que centraliza o personagem. Norman então resolve entrar pelo corredor, ao invés de subir a escada. Nas duas imagens vemos o personagem correr a mão pela madeira do corrimão da escada, mas apenas na imagem do filme de Van Sant há um movimento de câmera, que só então mostra haver ali um corredor. Norman se dirige então para um outro cômodo da casa, onde há uma mesa e uma cadeira na qual lhe vemos sentar. Nas duas imagens, vemos o mesmo movimento de chegar e sentar, mas novamente, somente no filme de

Van Sant há uma porta entre a sala e o corredor de onde vem Norman (onde também está o ponto de vista da câmera). A porta, feita de tela, deixa visível a sala do outro lado, mas é um elemento novo para a cena re-filmada. Por que estaria ali?

Ao compor os filmes na tela de forma espelhada, Lama acaba por criar uma comparação. Essa comparação é o que desloca o olhar do espectador, que quer saber se o que vê em uma imagem também está na outra. Dessa forma, Lama desloca a leitura da narrativa dos dois filmes para seus recursos expressivos. Torna-se mais importante o jogo de semelhanças e diferenças entre os elementos constituintes da imagem do que os motivos e conseqüências dos atos dos personagens. Esse vídeo acaba por levar nossa percepção a ir mais fundo nessas imagens, que se parecem influenciarem uma à outra. Ambas, em tal movimento, ampliam-se. A influência entre as imagens não se materializa plasticamente como em seu vídeo *Estereoscopia*, mas se dá conceitualmente extra-imagem, pois, o que vemos em uma imagem influencia a olharmos de forma mais atenta e cuidadosa para a outra, procurando por outras camadas dentro de seus planos. Ou seja, ao vermos em uma imagem o gesto de um braço em direção à cabeça, ou o fechar de uma porta, somos influenciados a procurar esse mesmo gesto e essa mesma porta, existindo ou não, na imagem ao lado.

Outro elemento que influencia também a forma de vermos essas imagens e que compõe junto aos dois filmes o dispositivo por trás do vídeo de Lama é a trilha sonora por ele apropriada. Ao invés de ouvirmos a trilha original de Bernard Hermann, Lama introduz duas novas músicas. A primeira, *Drácula*, de Philip Glass, poderia muito bem passar como sendo a trilha sonora verdadeira dos filmes, e parece apenas criar um ambiente para introduzir-nos na comparação das imagens, mas o uso dela nesse vídeo, é também, assim como o filme de Van Sant, uma apropriação da apropriação. No caso, a música foi composta para o espetáculo *Philip on Film* (1999), no qual é exibido o antigo filme *Drácula* (1931), de Tod Browning, tendo à frente da tela uma orquestra interpretando o tema especialmente composto por Glass, com base nas imagens e narrativa do filme. Lama parece, em todos os seus vídeos, querer evidenciar que os filmes e as músicas do mundo estão sempre disponíveis para novas leituras, novos usos e novas conexões. Porém, em termos de

influenciar novas leituras, é com a segunda música que apropria para o vídeo que cria a maior brecha e torna ainda mais clara a sua intenção de produzir novas conexões. A música é *I love you*, cantada por Frank Sinatra, que Lama coloca exatamente no momento de clímax dos dois filmes, quando vemos por trás da cortina da banheira surgir um vulto, que se aproxima, abre a cortina e esfaqueia inúmeras vezes a vítima. Enquanto isso, ouve-se na música: I love you. I love you. / Is all that I can say. / I love you. I love you. / The same old worlds I'm saying / in the same old way. / I love you. I love you. / Three words that are divine. / And now, my dear, I'm waitin' to hear / The words that will make you mine. / Little girl, I love you. / Can't you see I love you. / I love you. I love you.

Relação extremamente irônica e que transforma as imagens. Não é mais o medo ou o horror o que as imagens nos convidam a sentir, mas sim o amor. Amor pelo filme *Psicose*, pelo poder de suas imagens. Amor pela jovem que morre, amor violento que faz do pânico da vítima uma dança ao ritmo de Sinatra. Amor que nos faz rir a cada golpe e desvia qualquer chance de reconhecimento do sofrimento da personagem, qualquer chance de sentirmos pena de sua aflição e de temermos por quem lhe fez tamanho estrago.

Falamos então de 'Schizo', ou de 'Psycho'? Dos dois, com certeza, ou antes, da transfiguração da patologia, como propõe o artista e curador Max Hernandez Calvo ao abordar a obra de Lama em seu ensaio *Ironia, prazer e disfuncionalidade na obra de Diego Lama* (2004). Essa transfiguração, trabalhada plasticamente por Lama através das músicas que traz e da composição das imagens lado-a-lado – tal como duas 'personas', ou duas formas para uma mesma narrativa – é o que, segundo Calvo, “*desloca o espectador para além do drama psicológico do filme*” (CALVO, 2004:1). Para Calvo,

A estrutura binária do vídeo evita uma ligação emocional com as imagens, deslocando o espectador para além do drama, ao estabelecer uma comparação formal entre as duas versões do filme. “Schizo” também desloca o espectador para além do horror do crime, representado na cena da facada. A música da trilha reverte a brutalidade visual com sua beleza melódica. Logo percebemos o tom irônico da canção “I love you” e de sua letra, em contraste com a cena do homicídio. A canção, que parece tentar ocultar o horror do assassinato, termina por revelar uma disfuncionalidade extrema, na qual o homicídio é a expressão máxima do amor. (CALVO, 2004:1)

No vídeo de Lama vemos novamente imagens transformadas, diferentes do que eram e de como funcionavam em suas matrizes, no cinema. A imagem que se cria pela nova composição, pelo conflito/conversa com outras fontes tanto do cinema quanto da música, é uma imagem que vai além do drama psicológico do filme, além da narrativa, do acompanhamento do desenrolar da trama e das conseqüências das ações dos personagens. Aqui, novamente, se abre uma brecha que nos faz olhar por novos caminhos para as imagens do filme *Psicose*.

### 2.4.3 - IP Yuk-Yiu

Nosso terceiro e último artista é o chinês (de Hong Kong) IP Yuk-Yiu que, em seu vídeo *Psycho(s): A Live Remix*, assim como também em outros trabalhos, como *Marnie Revisted* (1997-2001), *The Griffith Circle: Hide & Seek* (2002), *Missing Marion* (2003) e *The Ogre* (2003), propõe suas próprias leituras para as imagens do cinema. Uma leitura, que, como veremos, reflete também a idéia do espelhamento e de uma re-sincronização, aproximando, nesse sentido, das apropriações de Lama, porém trilhando por caminhos e técnicas bem distintas.

A imagem no espelho em *The Griffith Circle: Hide & Seek* foi retirada de uma cena de um curta-metragem de D. W. Griffith. A apropriação traz uma cena simples, com um cenário reduzido, no qual só vemos um homem, uma porta e a ação desse homem a abrir a porta e sair. Nesse filme de Griffith, sair pela porta representa também sair de cena e do campo de visão da câmera. Yuk-Yiu em seu vídeo, re-enquadra essa imagem em um formato reduzido dentro da tela do vídeo, de forma a evidenciar as arestas retangulares da imagem do filme. Mas não somente re-enquadra, como também dá um movimento ao formato dessa imagem dentro da tela, fazendo com que gire horizontalmente ao redor do seu próprio eixo da esquerda para a direita. O quadro do filme ganha, assim, uma terceira-dimensão, revelando haver imagem não somente na parte da frente, como também na sua parte de trás, onde vemos o espelhamento da cena que se via na frente. Esse espelho, porém, se parece menos com uma cópia e mais com o 'outro lado de uma mesma moeda'.





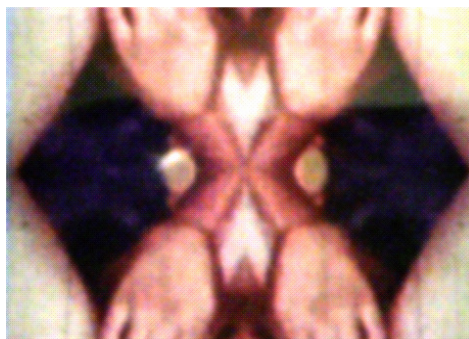
IP Yuk-Yiu - *Griffith Circle: Hide & Seek* (frame do vídeo, 2002)

Com esse efeito, o que vemos acontecer é que, se em Griffith, quando o homem saía pela porta, ele saía de cena e se ocultava da câmera, no vídeo *Griffith Circle: Hide & Seek*, quando o homem sai pela porta, é como se saísse da parte da frente para entrar na parte de trás dessa imagem. A edição feita por Yuk-Yiu cria uma brecha na imagem e a ilusão de acompanharmos o movimento do personagem entre dois diferentes espaços do filme. Esse personagem puxa a porta como se puxasse a borda da imagem, como se fosse o responsável por seu movimento que, ao girar, revela-nos o seu verso, onde o personagem reaparece. Vê-se então um homem que continuamente, ou antes, ciclicamente, sai e entra em um cenário que só existe através do vídeo.

A importância dos espelhos será retomada em seu vídeo *The Ogre*. Nesse trabalho, o artista se apropria de imagens de filmes pornográficos antigos. Essas imagens são re-condicionadas a algo que se parece com uma sala de espelhos, ou melhor, um caleidoscópio erótico. Como todo caleidoscópio, vê-se apenas um fragmento da imagem, fragmento que se multiplica pelo espelhamento e ganha novas formas. O caleidoscópio que faz que as imagens dos filmes percam aos poucos o seu apelo pornográfico, passando a fazer parte de uma estrutura que privilegia o efeito visual, a criação de novas formas simétricas. O rosto, a boca, as mãos e demais partes do corpo passam a figurar apenas como formas vermelhas e rosadas<sup>26</sup>.

---

<sup>26</sup> É possível ver um trecho do vídeo *The Ogre* em:  
[http://www.sescsp.org.br/sesc/videobrasil/up/arquivos/200001/20000101\\_000000\\_14-14-Videos-MOS\\_81o.mov](http://www.sescsp.org.br/sesc/videobrasil/up/arquivos/200001/20000101_000000_14-14-Videos-MOS_81o.mov) .



IP Yuk-Yiu – *The Ogre* (frame do vídeo, 2003)

É claro que, em momento algum, deixamos de saber do ambiente e conteúdo pornográfico de onde vieram as imagens do vídeo, mas o apelo se transforma, passando a ser puramente plástico. Outro elemento que ajuda nessa transformação do pornô ao plástico é a trilha trabalhada por Yuk-Yiu. Ao invés dos gemidos e demais sons de uma relação sexual, o que ouvimos é um violino endiabrado, interpretando uma melodia de notas curtíssimas e ritmo acelerado. Ritmo que se converte na velocidade em que o artista muda a imagem que está sendo espelhada, mudando assim também a forma a ser criada pelos espelhos. Em certas partes, quando os violinos estão em um ritmo muito rápido, as formas chegam a ‘piscar’ freneticamente na tela para conseguir seguir a velocidade do violino. Piscadas que mostram, às vezes, imagens diferentes, e, às vezes, apenas uma inversão vertical da imagem anterior. Piscadas que, por sua velocidade, acabam por fundir em nosso olhar as formas que passam com as formas que chegam. Levam-nos, assim, mais a uma viagem plástica pelo sexo do que a uma excitação pelo ato.

Esse efeito de passar rapidamente de uma imagem a outra lembra uma técnica muito usada por DJs, que passam rapidamente de um canal de som a outro, criando novos ritmos aos ‘*remixes*’ de antigas músicas. Podemos ver também a mesma técnica sendo empregada pelos VJs, que fazem o mesmo processo de remixagem, mas produzindo o ritmo a partir da rápida passagem entre imagens. Não é à toa que um de seus últimos vídeos, ao retornar ao uso dessa mesma técnica, traz o nome *Psycho(s): A Live Remix*. Desde 2003, IP Yuk-Yiu vem se enveredando pelo mundo dos VJs, aprimorando suas técnicas de manipulação das imagens ao vivo e fazendo apresentações, juntamente com o DJ chinês S.T. (Choi Sai Ho). *Psycho(s): A Live Remix* é um dos resultados do aprimoramento dessa técnica, utilizada, neste caso, para remixar

os dois filmes *Psicose*, de forma a tentar criar um único filme resultante da fusão entre os dois.

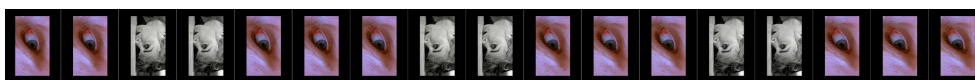
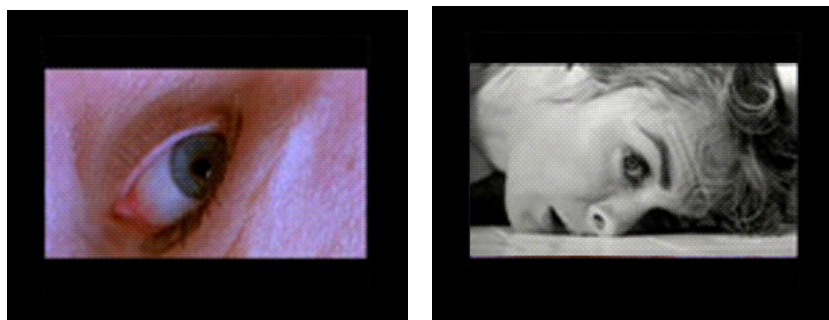
Para elucidar um pouco mais o que chamamos aqui de uma rápida passagem entre as imagens, técnica trazida do universo dos DJs e VJs, exemplificaremos com o que chamamos de uma ‘multiplicação dos cortes’. O corte no cinema é o que está no final de um plano e no começo de outro. É a passagem de um enquadramento a outro, da imagem do revólver atirando para a imagem do bandido caindo e morrendo. Mas, ao falarmos aqui em rápida passagem entre as imagens ou em uma multiplicação dos cortes, não estamos falando somente de um ou dois cortes acrescentados por Yuk-Yiu nos dois filmes *Psicose*, ou em cortes que criam uma passagem de continuação entre a cena de um filme e uma outra cena no outro. O que acontece é uma alternância super-acelerada, onde se corta e passa-se do filme de Hitchcock para o de Van Sant em frações de segundo – por isso o termo ‘multiplicação’, pois não é apenas um, mas centenas de cortes por minuto – fazendo com que vejamos os dois filmes piscando na tela, mostrando a ação que ocorre em ambos ao mesmo tempo.

Em *Psycho(s): A Live Remix*, existem importantes diferenças em relação às apropriações de Lama e de Gordon. A primeira delas está no fato de recorrer a um pouco mais que uma única cena dos filmes, e a um pouco menos que a duração total deles. Esse vídeo se divide em quatro momentos/seqüências: ‘the shower’; ‘where’s marion’; ‘death on the stairs’; e ‘mother’. Em cada um desses momentos do vídeo, o artista recorre, assim como Lama, a um mesmo trecho, uma mesma seqüência na narrativa dos dois filmes, para serem exibidas ao mesmo tempo: ‘the shower’ traz as cenas dos dois filmes do banho de Marion e de seu assassinato na banheira; ‘where’s marion’ traz as cenas do encontro do namorado (Sam Loomis) e da irmã de Marion (Lila Crane) com o detetive Arbogast; ‘death on the stairs’ traz as cenas em que Arbogast é também assassinado ao subir as escadas do casarão de Norman; e ‘mother’ traz as cenas relativas ao momento em que Sam e Lila solucionam o mistério da mãe de Norman.

O espelho novamente se forma, mas, como vimos, não por estarem as imagens lado a lado, e sim pela rápida alternância entre elas. Dessa forma, o vídeo chama-nos a acompanhar as imagens, tanto como uma comparação –

espelhada pela alternância – como também enquanto uma única seqüência, fruto da falsa-continuidade que se cria na frenética justaposição entre as imagens dos dois filmes e do efeito visual da mistura que nosso olho faz de suas imagens. Essa falsa-continuidade nos leva à classe de vídeos que, segundo Dubois, operam por uma ‘Paródia dos códigos’, ou seja, o vídeo, a partir das imagens dos dois filmes, tenta produzir uma outra e nova continuidade, que, mesmo se mostrando como um jogo de imagens apropriadas, consegue ainda assim criar uma nova narrativa.

Por outro lado, a paródia não se refere aqui somente aos códigos de continuidade do cinema em geral, mas também ao que vemos na montagem da própria cena do assassinato na banheira em *Psicose* (1960 e 1998). Nessa cena, vemos que fragmentos curtíssimos de imagens do(a) assassino(a) com a faca são intercalados com fragmentos também bem curtos do corpo da vítima, efeito este utilizado por Hitchcock – refeito por Van Sant – para intensificar a tensão da cena. No caso desse vídeo, como já vimos, esse efeito de aceleração da alternância é multiplicado para todas as cenas, todos os planos das quatro seqüências que o compõem. Na cena de Hitchcock, a faca entra no corpo da vítima, enquanto no vídeo é o filme de Van Sant que entra no de Hitchcock, e vice-versa.



IP Yuk-Yiu – *Psycho(s): A Live Remix* (à direita e à esquerda, frames que o vídeo mostra um após o outro; à baixo, seqüência de 20 frames – menos que um segundo – consecutivos no vídeo , 2006)

A alternância entre um filme e outro faz com que um seja continuado pelo outro, condensando-os pelo espelhamento em uma única seqüência. Mas, se em *Lama* o espelho ajudava a criar brechas nas imagens dos filmes, aqui, o

espelho conceitual acaba por revelar uma rachadura interna. Yuk-Yiu não intervêm na duração das imagens, tal como os dois outros artistas. Usa somente dos cortes, mas, neste caso, sem diminuir as cenas ou ocultar planos que existam em um filme e não existam no outro. Por causa disso, ao vermos os filmes ao mesmo tempo, a narrativa das cenas acabam por se desencontrar. Marion entra primeiro na banheira nas imagens de Van Sant, mas morre primeiro nas imagens do filme de Hitchcock, para então morrer uma segunda vez nas imagens de seu *remake*. Em 'mother', vemos e ouvimos primeiro em Van Sant a irmã de Marion gritar em pânico ao ver o rosto mumificado da mãe de Norman, enquanto que, em Hitchcock, essa mesma mãe ainda está de costas para a câmera, para somente em seguida virar e causar o mesmo pânico que já havíamos entrevisto nas imagens de Van Sant.

Segundo o artista, em um texto colocado na introdução do próprio vídeo, antes das seqüências, *“as imagens e sons, passeiam dentro e fora de sincronia, criando um estado perceptual de um ‘déjà vu’ cinematográfico que assombra e confunde ambos o original e a cópia. Psycho(s) recicla as narrativas originais, criando novas poéticas e associações dramáticas em um infinito ciclo de edição paralela.”*<sup>27</sup> (YUK-YIU, 2006). O que já chamávamos de uma falsa-continuidade torna-se então ainda mais falsa com os descompassos temporais das narrativas dos dois filmes. Um eterno 'déjà vu', que nos diz que algo já aconteceu, mas ainda irá acontecer e está acontecendo. Não mais dois filmes, mas um vídeo cuja imagem-dispositivo nos revela um tempo múltiplo, contraditoriamente simultâneo e descompassado que não podia ser visto isoladamente na matriz de ambos os filmes, mas que se torna possível e visível por meio do condensamento criado por Yuk-Yiu.

Essa falta de sincronia nos leva ainda a um último apontamento sobre o vídeo, que o faz se aproximar dos outros dois vídeos de Gordon e Lama, pois nos leva a olhar para as imagens dos dois filmes para além de suas narrativas, como formas com grandes potências plásticas. Isso se dá pelo fato de que, em meio à rápida alternância, vemos misturas riquíssimas de cores e formas, como por exemplo, quando a textura e a cor azul da cortina da banheira do filme de

---

<sup>27</sup> “The image and sounds, drifting in and out of sync, create a perceptual state of cinematic déjà vu that haunts and confuses both the original and double. Psycho(s) recycles the original narratives, creating new poetics and dramatic associations in an infinite cycle of parallel edits.” (YUK-YIU, 2006). Livre tradução do autor.

Van Sant fundem-se com o rosto de Marion, do filme de Hitchcock. Ou então, o ralo da banheira em Hitchcock se misturando ao olho de Marion, de Van Sant, ou o giro da câmera de um filme se misturando com a água que escorre também girando pelo ralo do outro. Novas relações entre essas imagens são feitas, não somente de continuidade, mas também em termos plásticos, que nos sugerem que, nesse vídeo, não seja possível dizermos, em relação à classificação de Dubois, que ele está apenas no grupo de 'Paródia dos códigos', mas também como os demais, em 'Decupagem e colagem', o que só evidencia a fragilidade de qualquer classificação. Apesar de nos ajudar a aproximar uma obra de seus pares, a tentativa de classificar um vídeo como o de Yuk-Yiu lhe tornaria sempre um pouco menor do que é. Por isso, nossa questão não está somente em conhecer como esses vídeos se aproximam ou se distanciam pelos recursos e técnicas que utilizam, mas, principalmente, em tentar entender em que tipo de imagem se transforma a imagem de *Psicose* ao ser apropriada e ter inseridas simples ou complexas transformações, ao deslocarem-na para uma nova tela, para uma instalação, dando-nos oportunidade de rever suas imagens mais uma vez, ou antes, como se fosse pela primeira vez, pois o que se vê já é outra imagem.

Em um vídeo, apropria-se do filme inteiro; em outro, só de uma seqüência; e em outro, de quatro seqüências. Um vídeo utiliza somente imagens do filme de Hitchcock; os outros dois trabalham também com imagens do *remake* de Van Sant. Um desacelera as imagens; outro sincroniza-as; e outro as funde, via uma rápida alternância. Mas, como vimos, algo parece se repetir em todas essas interferências: tanto desacelerar como sincronizar ou fundir as imagens dos filmes são formas dos vídeos deslocarem a atenção de seus espectadores para além das relações de continuidade entre as ações dos personagens que, originalmente, operavam nas imagens dos dois filmes *Psicose*. Como o próprio Gordon propõe, o que se tenta é criar uma brecha na forma de experimentarmos essas imagens para além da narrativa que continuam a contar, algo que nos faça olhá-los de forma diferente, como se fossem uma outra imagem, ainda que a mesma. Dessa forma, por serem o foco das transformações que acometem aos filmes dentro dos vídeos, torna-se importante para nossa pesquisa entender um pouco mais o que seriam as relações de continuidade que se davam originalmente nessas imagens, antes

de serem apropriadas. Só assim poderemos nos lançar a um maior aprofundamento sobre as transformações das imagens desses filmes.

Dentro da narrativa do filme *Psicose*, as imagens – ou os planos – ligam-se umas às outras por meio de cortes, fazendo-nos acompanhar um encadeamento cronológico das ações e reações de seus personagens frente às situações em que se encontram dentro do filme. Para melhor entender essa forma de encadeamento cronológico, essa relação entre as imagens a partir das ações e reações dos personagens, adentraremos agora nos estudos empreendidos por Gilles Deleuze (1990;1995) sobre as imagens do cinema, que acreditamos trazerem algumas pistas para esse entendimento. Em seu estudo, Deleuze irá tratar essa forma de encadeamento como uma relação ‘sensório-motora’ – característica fundamental de um cinema que tomará por ‘clássico’, construído sobre uma base que chama de ‘imagens-movimento’.

## Capítulo 3

# Das imagens-movimento às imagens-tempo

---

Como abordamos nos capítulos anteriores, ao tratarmos de uma apropriação, não há como falar somente dos procedimentos de deslocamento e de transformação que lhe são peculiares, mas também se deve levar em conta sua referência, o que nos faz perguntar, assim como questiona Philippe Dubois (2004): que filme e que tipo de imagem é essa que tais vídeos apropriam? Nesta pesquisa em particular, o filme apropriado é *Psicose* (1960), de Alfred Hitchcock, acompanhado em dois dos três vídeos aqui analisados de seu *remake*, *Psicose* (1998), de Gus Van Sant. Esses filmes serão vistos aqui sob a luz do que o filósofo Gilles Deleuze (1990;1995) entende por um cinema da imagem-movimento, que tem sua principal força nas relações sensório-motoras, ou seja, uma imagem que, no cinema, se funda na continuidade cronológica das ações e reações dos personagens e no direcionamento do olhar – em meio a essa continuidade – para os elementos-chave da narrativa.

Posteriormente, trataremos de um segundo tipo de imagem, a imagem-tempo, que tem no rompimento com essa relação sensório-motora o princípio de seu surgimento, substituindo, assim, a imagem-movimento. A imagem-tempo traz à tona imagens puramente óticas e sonoras, ou, como Deleuze (1990) também chamará, imagens inteiras ou imagens-cristal.

O aprofundamento no que seriam essas imagens e no ‘como’ elas se comportam parece-nos de grande importância nesse momento, pois entendemos que as apropriações de Douglas Gordon, Diego Lama e IP Yuk-Yiu, ao trabalharem com as imagens do cinema e ao criarem suas próprias imagens a partir delas, tentam romper exatamente com a relação sensório-motora, que, em Deleuze, é o momento central da passagem da imagem-movimento para a imagem-tempo.



### 3.1 – Psicose e a imagem-movimento

Em *Psicose* – tanto em Hitchcock como em Van Sant – somos apresentados à personagem Marion, que tem um namorado (Sam) e um emprego. A personagem rouba um grande volume de dinheiro do próprio patrão e foge de carro. Em sua fuga, dirige até anoitecer, e, em meio a uma forte chuva, resolve parar em um motel de beira de estrada, o Bate's Motel. Nesse motel – onde aparentemente vivem somente o dono, Norman Bates, e sua mãe – Marion é misteriosamente assassinada. Ouvimos Norman acusar sua mãe do assassinato e o vemos limpar a cena do crime. A partir de então, acompanhamos um investigador que, à procura de Marion, também chega ao Bate's Motel e, durante suas investigações no local, também é assassinado pela mãe de Norman. Após o desaparecimento do investigador, quem resolve continuar a investigação é o namorado de Marion, acompanhado da irmã dela, que conseguem se defender de serem assassinados e descobrem não ser a mãe a assassina, mas Norman, ou uma segunda personalidade de Norman, que acredita ser sua mãe. O corpo e o carro de Marion são achados. Norman é preso e um segundo investigador explica a esquizofrenia do assassino e sua estranha relação com a mãe.

O que acabamos de trazer é um resumo dos principais acontecimentos presentes na narrativa do filme. Porém, assistir a *Psicose* não é somente acompanhar uma história, com começo, meio e fim, mas é também sentir desejo, horror, angústia e alívio no decorrer dessa história.

Em entrevista a François Truffaut (1989), Hitchcock aponta que não queria dirigir apenas uma história em seu filme, mas também os espectadores, sua atenção e suas emoções. No início de *Psicose*, somos levados a acompanhar intimamente a vida da personagem Marion e sua fuga. O filme vai aos poucos criando expectativas nos espectadores, que vêem os detalhes do roubo e da fuga de Marion, acompanham cada momento de hesitação e de decisão da personagem ao rever seu chefe na rua, ao ser abordada por um xerife na estrada, ao resolver trocar de carro. Ficamos na apreensão do que irá acontecer com essa personagem, esperando que o filme nos dê um desfecho para essa fuga. Segundo Hitchcock,

Era necessário que todo o começo fosse voluntariamente um pouco longo, tudo o que se refere ao roubo do dinheiro e à fuga de Janet Leigh [Marion], com o objetivo de dirigir o público para a pergunta: a moça será presa ou não? (...) Mais tarde, Anthony Perkins [Norman Bates] descreve para Janet Leigh a sua vida no motel, eles trocam impressões e, mesmo aí, o diálogo está ligado ao problema da moça. (...) É provável que a parcela do público que procura adivinhar pense: “ah, bom! Esse rapaz tenta fazê-la mudar de opinião”. Viramos e reviramos o público e o mantemos o mais longe possível do que vai se desenrolar. (HITCHCOCK, TRUFFAUT, 1986:159-160)

Após um terço do filme, acompanhando o desenvolvimento dessa história, vemos Marion ser violentamente assassinada durante o banho – violência intensificada pela diminuição na metragem de cada plano, pela intensificação no ritmo dos cortes, pelo enquadramento em detalhe das fachadas – e, a partir de então, acompanhamos o desenrolar de uma outra história, em que o ambiente do motel é carregado da expectativa de haver mais cenas de violência. Tememos por cada novo personagem que chega ao motel à procura de Marion e pensamos que algo de mal pode subitamente lhes acontecer. Ou seja, nós, espectadores, não somente acompanhamos o desenrolar do filme, mas, ao acompanhar o filme, somos direcionados por certas estratégias narrativas, que nos dão diferentes sensações e ponderações sobre as ações e situações em que os personagens se encontram.

Para Deleuze (1995), as estratégias narrativas que regem um filme – como, por exemplo, o filme *Psicose* – constroem-se pelo que ele chama de imagens-movimento, imagens de um cinema em que o tempo está submetido ao movimento – e, por isso mesmo, como veremos mais à frente, um cinema onde só se tem uma imagem indireta do tempo. No entanto, ao dizer que, para essas imagens e esse cinema, é o movimento quem rege o tempo, temos antes que esclarecer o quê exatamente entende-se aqui por movimento.

Em parte, Deleuze nos fala das ações e das reações dos personagens, ou seja, dizer que o tempo está submetido ao movimento é, de certa forma, dizer também que é por meio do encadeamento das ações dos personagens nos filmes que chegamos à sua expressão temporal. Mas o movimento é também algo a mais que essas ações. Segundo Deleuze, “(...) *o movimento é um corte móvel da duração, isto é, do Todo ou de um todo. O que implica que o movimento exprime algo mais profundo que é a mudança na duração ou no todo.*” (DELEUZE, 1995:17). O movimento é a mudança, ou seja, algo que se

traduz não só por ações, mas pelas conseqüências dessas ações, pelos processos de alteração que ocorrem ao mundo e às personagens de uma história.

Outro ponto dessa definição de movimento é o fato de Deleuze dizer tanto de uma mudança 'na duração' como também 'no todo'. Mas, para ajudar a entender o que é essa mudança na duração ou no todo, é importante dizer que seu pensamento sobre a imagem-movimento, bem como essas noções de Duração e Todo, advém dos estudos de Henri Bergson sobre a mecânica do movimento e sobre a percepção em relação a esse movimento e ao tempo.

Para Bergson (1999), importa o modo de percebermos o tempo enquanto uma *duração*, que se dá na forma com que lidamos com a passagem entre os diversos momentos. Apesar de concebermos nossas experiências passadas, o que estamos vivendo agora e o que ainda virá a acontecer enquanto momentos diferentes da passagem do tempo, não conseguiríamos – através de nossa percepção – circunscrever-lhes ou tomar-lhes de forma fragmentária, como momentos pontuais que só se alinhavam e unificam por um tempo que os corta. Para Bergson, só existiria, para nossa percepção, um tempo chamado de 'tempo real'.

Segundo o Doutor em Filosofia Jonas Gonçalves Coelho (2004), em artigo intitulado *O ser do tempo em Bergson*, será através de diferentes facetas que Bergson nos apresentará sua idéia de tempo real. Algumas delas nos parecem importantes de se ressaltar aqui: primeiro, a 'sucessão' seria a característica que diz que, sendo um acontecimento simultâneo ou não a um outro, estes seriam também sucessivos, formando uma história, um após o outro: passado que se desdobra em presente, presente que substitui o passado e precede o futuro e um futuro que ainda irá chegar. A 'continuidade' seria entendermos que a sucessão se dá sem separação, sem pontos, apenas a passagem, uma duração imensurável. Por último, a 'mudança' seria a impossibilidade da repetição no tempo, eterna desestabilização, movimento e fluxo. Segundo Coelho, "*a sucessão temporal é uma mudança ou fluxo contínuo e incessante, uma transformação ininterrupta.*" (COELHO, 2004: 240).

O tempo real, em Bergson, é o tempo vivido ou que dura. Uma duração que só se percebe por ser mudança, a contínua alteração. Dessa forma, o movimento não deve ser confundido com uma sucessão de pontos – que

Bergson e Deleuze chamarão também de cortes imóveis do movimento – mas sim como um corte móvel dessa duração, desse tempo – uma imagem-movimento que exprime essa mudança. Da mesma forma, o que vemos no cinema não é uma seqüência de cortes imóveis, ou de fotogramas eqüidistantes que perfilam 24 vezes por segundo na tela,

mas uma imagem-média à qual o movimento não se acrescenta, não se adiciona: ao contrário, o movimento pertence à imagem-média enquanto dado imediato. (...) Em suma, o cinema não oferece uma imagem à qual acrescentaria movimento, ele nos oferece imediatamente uma imagem-movimento. Oferece-nos um corte, mas um corte-móvel e não um corte imóvel + movimento abstrato. (DELEUZE, 1995:11)

Em um corte móvel, não há somente um momento anterior de referência e um depois alterado, mas principalmente todo o processo de alteração. O movimento é essa mudança na duração, e a imagem-movimento é essa visualização da mudança enquanto um corte móvel. Esse corte móvel, essa imagem-movimento, irá exprimir a mudança na duração, da mesma forma como também, segundo Deleuze, exprime uma mudança no Todo. Para o autor, esse Todo compreende não somente os objetos, as pessoas, suas posições e suas ações, mas também, e principalmente, o contínuo resultado das transformações de caráter qualitativo desses objetos, dessas pessoas e de suas ações:

Se considero partes ou lugares abstratamente, A e B, não compreendo o movimento que vai de um a outro. Mas estou em A, faminto, e em B existe alimento. Quando atingi B e comi, o que mudou não foi apenas o meu estado, mas o estado do todo que compreendia B, A e tudo o que havia entre os dois. (...) É a mesma coisa para os corpos: a queda de um corpo supõe um outro que o atrai e exprime uma mudança no todo que os compreende a ambos. (DELEUZE, 1995:17)

Se há uma mudança qualitativa dos objetos, conseqüentemente também há uma mudança no Todo que os comporta em sua contínua alteração, ofertando-nos sempre algo de novo. Da mesma forma, qualquer ação, qualquer movimento, altera o Todo, sendo a imagem-movimento também o corte móvel que expressa essa mudança. Um Todo que, no entanto, não deve ser confundido com a idéia de conjunto. O conjunto é sempre tido como um sistema fechado, finalizado, compreendendo partes fixas e identificáveis, enquanto o Todo é o aberto e sem partes. O Todo é o que não deixa que

nenhum conjunto seja absolutamente fechado. O Todo é o que faz com que um conjunto sempre se ligue ao que está fora dele e deixe brechas para se alterar. De acordo com Deleuze,

Todo sistema fechado é também comunicante. Há sempre um fio para ligar o copo de água açucarada ao sistema solar, e qualquer conjunto a um conjunto mais vasto. (...) A noção de todo é (...) o que impede cada conjunto, por maior que seja, de se fechar sobre si próprio, e o que o força a se prolongar num conjunto maior. O todo é, pois, como o fio que atravessa os conjuntos e confere a cada um a possibilidade necessariamente realizada de comunicar um com o outro, ao infinito. (DELEUZE, 1995:28)

Há, então, uma conjunção dos conceitos de Todo e de duração. O Todo é o que não se confunde com o conjunto. É o fio que faz os conjuntos se ligarem, é a relação que gera entre as partes uma contínua alteração de si mesmas. É a abertura nos conjuntos, fissura que lhes deixa se ligar ao resto dos conjuntos e se alterar. Só se tem então o Todo enquanto alteração, por isso a conjunção da idéia de Todo com a duração, com o tempo.

Com relação ao cinema da imagem-movimento, Deleuze aponta ser através das relações entre as partes de um filme que se dá a ver o seu Todo, sua duração, seu tempo. Cada imagem-média, cada corte móvel ou imagem-movimento traz não somente uma ação, mas um movimento que exprime uma mudança na duração, e a partir das diferentes relações de continuidade entre essas mudanças, chega-se a uma imagem do tempo, ainda que de forma indireta.

Quando vemos, por exemplo, no filme de Hitchcock, a personagem Marion saindo de seu trabalho com o dinheiro que seu patrão havia lhe pedido para depositar no banco, depois a vemos já em um quarto, trocando de roupa, arrumando uma mala, guardando o pacote de dinheiro em sua bolsa e saindo pela porta, e, então, logo em seguida, vemo-la dirigindo um carro, acompanhamos em cada plano o desenvolvimento de um movimento de mudanças em um Todo, nesse caso, o movimento de Marion em roubar o dinheiro, ao invés de depositá-lo no banco. Em sua fuga, acompanharemos as conseqüências desse roubo, assim como sua crescente tensão e o receio quanto à abordagem da polícia rodoviária, além da necessidade de trocar de carro. Acompanharemos a chegada de uma forte chuva na estrada, dificultando

o prosseguimento da fuga e tendo Marion que parar no primeiro motel que viu, o Bate's Motel, onde acabará sendo assassinada.

Para esse cinema, o movimento é central, é o principal elemento do filme. Deve-se enquadrar o movimento, acompanhar o movimento dentro do plano e continuar o movimento com os cortes e na sucessão dos planos. A imagem-movimento é um plano, mas não é somente um outro nome para esse fragmento do filme. A imagem-movimento é o plano da visualização das relações de continuidade entre as mudanças que existem na narrativa de um filme. Essa relação de continuidade entre as mudanças, de ações que se seguem umas às outras, faz parte do que Deleuze chama de uma relação sensório-motora.

André Parente (2000)<sup>28</sup> faz a seguinte leitura sobre a definição dessa relação em Deleuze: “*A relação ou ligação sensório-motora é a relação entre o homem e uma situação.*” (PARENTE, 2000:43). Mas que homem e que situação? Para entendermos melhor essa metáfora, sua relação com o cinema e o conceito que ela tenta explicar, temos que passar pelo que chamamos aqui de relação sensório-motora para a idéia de uma relação mecânica, que se dá entre estímulos e reações – ou entre estímulos sensórios e reações motoras – e que está presente no cinema das imagens-movimento pelo menos em dois níveis.

Primeiro, como vimos, internamente à narrativa dos filmes, representada pelas relações dos personagens com a situação que enfrentam e pela forma com que reagem frente a elas, gerando uma continuidade de ações que fazem a narrativa se desenvolver. No caso de *Psicose*, há uma situação na crise financeira que Marion e seu namorado vivem, que lhe desperta a vontade de roubar o dinheiro de seu patrão e fugir. Mas muitas outras situações se apresentam no filme, situações que são encaradas ou contornadas pelos que nela se encontram, como a impossibilidade de Marion em prosseguir viajando por causa da tempestade que cai na estrada e que a faz parar e se hospedar no motel.

---

<sup>28</sup> Pesquisador brasileiro das imagens e narrativas do cinema, autor do livro *Narrativa e Modernidade: os cinemas não-narrativos do pós-guerra*, resultado de seu doutorado que teve como orientador o próprio Deleuze.

Segundo, como uma relação que se estende a todos os elementos do filme enquanto estímulos sensórios que, como uma grande situação, tentam direcionar a atenção dos espectadores, fazendo-os acompanhar os principais elementos do encadeamento das ações na tela e, em meio a esse encadeamento, estimulam-nos também a reagir de certa forma, seja com angústia, medo, terror ou alívio.

A relação sensório-motora é, na verdade, um desenvolvimento da união de outro conceito proposto por Bergson como um complemento ao conceito de movimento: o intervalo. Deleuze definirá da seguinte forma esse intervalo: “(...) em pontos quaisquer do plano aparece um intervalo, um hiato entre a ação e a reação. É o que basta para Bergson: movimentos e intervalos entre movimentos que servirão de unidade(...)” (DELEUZE, 1995:83). Ou seja, a relação sensório-motora nos traz não somente a consecução de movimentos executados, mas também o hiato ou a passagem que há entre eles. O cinema que se constrói com imagens-movimento é sempre um cinema em que o que vemos é o desenrolar de uma continuidade na qual uma reação motora se dá em resposta a um estímulo sensório, ou, voltando a Parente, uma relação entre um homem e uma situação. Como esse homem a vê, como ele a sente e como ele age frente a ela. Um cinema, segundo Deleuze, de ‘percepção’, ‘afecção’ e ‘ação’.

Será nesses três últimos termos que Deleuze especificará as imagens-movimento. A partir da relação entre o sujeito e a situação – da relação sensório-motora que se cria – o autor distingue essas outras imagens dentro das imagens-movimento: a imagem-percepção, a imagem-afecção e a imagem-ação.

De um lado do intervalo estaria a imagem-percepção, que seria um olhar sobre as coisas, um olhar sobre a situação, ou mesmo, dentro da narrativa dos filmes, um olhar sobre os personagens ou de um personagem. Um bom exemplo para entendermos essa imagem é a cena de *Psicose* em que Marion, dirigindo seu carro ainda dentro de sua própria cidade, vê passar na faixa de pedestres o seu patrão, que para e olha para ela, sem saber por que ela estava dirigindo um carro se havia lhe dito que iria para casa. No cinema onde Deleuze especifica estarem as imagens-movimento, a imagem-percepção é uma imagem que apresenta as situações ou algum novo elemento que aparece

nelas, dando-lhes visibilidade e nos pedindo atenção para eles. Elementos que podem intervir no movimento, mas que, antes disso, precisam ser vistos pelos personagens e/ou pelo público.

Do outro lado do intervalo estaria a imagem-ação, que se dá na relação entre uma situação que se constitui, se apresenta, se instala ou se impõe, e uma ação ou reação à situação por parte dos personagens. É a concretização das alterações na duração. Pode-se, no entanto, acontecer tanto no sentido de uma situação gerar uma ação que modifica a situação inicial – constituindo uma segunda e nova situação – como também acontecer no sentido de uma ação desvendar uma situação, que, assim por diante, desencadeia uma segunda e nova ação. Entre os exemplos que o cinema pode fornecer para compreendermos essa imagem-ação, estão os diversos planos em que vemos alguém sacar um arma e atirar, ou entrar em um carro e sair pelas ruas da cidade ou pelas estradas, em perseguição ou fuga. Mas não somente as ações típicas dos filmes que conhecemos pelo gênero de ‘filmes de ação’, pois a imagem-ação se dá também em todos os pequenos gestos de um filme, como o do investigador Arbogast em *Psicose*, ao entregar uma foto de Marion para Norman Bates – que até o momento afirmava não se lembrar da personagem – ou o gesto de Norman em pegar a foto da mão de Arbogast e de lhe dizer: “Agora sim, me lembro”. Através da imagem-ação, somos direcionados a ver as direções que toma o movimento e a efetuação das alterações causadas nas – ou por meio das – situações, e nos – ou por meio dos – homens.

Por último, ou melhor, no meio do intervalo entre a imagem-percepção e a imagem-ação, encontramos a não menos importante imagem-afecção. Essa imagem não somente está entre uma percepção e uma ação/reação, mas seria uma vazão das qualidades enquanto expressão. É a expressão de um estado do sujeito que se encontra afetado por algo, e este sujeito ainda percebe, ainda não agiu ou está por agir. Segundo Deleuze, em relação a essa imagem-afecção: “*Há forçosamente uma parcela do movimentos exteriores que ‘absorvemos’, que refratamos e que não se transformam nem em objetos de percepções nem em atos do sujeito; eles vão antes marcar a coincidência do sujeito com o objeto numa qualidade pura*” (DELEUZE, 1995:87). O cinema torna mais clara essa imagens-afecção em planos como o de Marion, em



*Psicose*, ao ver seu assassino com um faca na mão. Marion já viu a faca, mas ainda não tenta se defender, e o que vemos é somente o seu pavor.

Nesse jogo entre movimentos e intervalos, cria-se uma sucessão, um encadeamento de relações entre sujeitos e situações. Essa é uma das faces do tempo nesse tipo de cinema: o tempo como o curso, que se dá através das passagens entre os planos, ou antes, na passagem entre essas três diferentes imagens. A passagem natural entre essas imagens ocasionará o que se entende por continuidade do filme, ou seja, pelo tempo como um curso das causalidades no cinema.

Segundo Deleuze, há uma outra face do tempo nesse tipo de cinema, no entendimento de que as diversas partes – planos, cenas, seqüências, imagens de todas as formas e a continuidade por meio delas – reúnem-se num Todo, ao mesmo tempo em que esse Todo se divide e se diferencia entre as partes. Ou seja, não somente o tempo como o curso, ou a passagem de um plano a outro, mas como todo o complexo de passagens, como o princípio de organização que só se conhece através da montagem, que dá ao filme uma unidade e nos propicia a possibilidade de extrair dele uma unidade temporal.

Do começo ao fim de um filme, algo muda, algo mudou. Entretanto, este todo que muda, este tempo ou esta duração parece poder ser apreendido só indiretamente, em relação às imagens-movimento que o exprimem. A montagem é essa operação que tem por objeto as imagens-movimento para extrair delas o todo, a idéia, isto é, a imagem *do* tempo. É uma imagem necessariamente indireta, pois é inferida das imagens-movimento e de suas relações. (DELEUZE, 1995:44-45)

A imagem-movimento nos mostra um cinema preocupado com as relações sensório-motoras. Os personagens dentro do plano agem e reagem às situações. Querem procurar alguma coisa, resolver algum problema ou fugir de algum tormento. Os planos nos pedem para vermos esses diferentes movimentos e a consecução entre eles: o curso ininterrupto do tempo. Já a montagem, como princípio organizador desses planos e dessa sucessões, nos chama a ver o tempo em cada intervalo entre os movimentos e no filme por inteiro, como um conjunto de sucessões: o tempo como um Todo, presente em cada pequena alteração ou como resultado de todas essas alterações.

O tempo se dá a ver por meio dessas imagens, mas ainda não diretamente 'nas' imagens. De uma forma ou de outra, o tempo que se

expressa por meio das imagens-movimento é um tempo – ou uma imagem do tempo – indireto. Só se tem a sensação do tempo por intermédio dos movimentos, das relações sensório-motoras. Um tempo sujeito ao sistema de ação e reação. Um tempo que não se apresenta, mas se representa por meio dos movimentos e dos intervalos, das passagens e da montagem. Podemos ver nos filmes, através da montagem, representações do tempo de forma apressada, ou alentada e calma. Ou mesmo, indo além do que concerne à velocidade na continuidade dos acontecimentos, uma representação de um tempo de espera, ou de suspense, que dirige as expectativas do público em relação ao futuro dos personagens, como no caso de *Psicose* e de sua montagem.

Esse suspense, enquanto uma imagem 'do' tempo, forma-se em *Psicose* desde o roubo de Marion, crescendo a cada minuto de sua fuga. Ao ver seu patrão na rua, ao ser abordada por um policial rodoviário e ao fazer a troca de carros, sabendo que está sendo observada de longe por esse mesmo policial, somos conduzidos pelo filme a uma contínua e crescente espera pelo momento em que Marion será descoberta e presa. O clímax de toda essa espera se dá com o passar de um terço do filme, na cena em que Marion é finalmente descoberta, mas não por seu crime ou para ser presa, e sim para ser atacada e morta a facadas. A violência dessa cena é tão grande que continuará a assombrar os dois outros terços do filme. Há, nesse filme, uma troca de crimes, mas não a diminuição ou o fim da espera e do suspense, que, a partir do assassinato, nos direciona a achar que todos os personagens que chegam ao motel de Norman serão a qualquer instante assassinados. Realmente, o detetive Arbogast acabará sendo também assassinado, em ao final do filme é o que quase acontece à irmã de Marion, salva a tempo por Sam. Com a solução dos crimes e a prisão de Norman, não há mais o que temer em relação ao futuro dos personagens, tendo o filme, dessa forma, o seu fim.

A imagem-movimento nos dá uma imagem indireta do tempo. Mas, no entanto, além da imagem-movimento, segundo Deleuze, haveria também um segundo tipo de imagem: a imagem-tempo, que é fruto, da quebra das relações sensório-motoras. No cinema, as imagens-tempo não nos convocam a acompanhar os personagens no desenrolar de uma situação até sua resolução, mas sim a percebermos toda a potência visual e sonora dessas situações.

### 3.2 – A quebra do sensório-motor e a imagem-tempo

Para Deleuze (1990), um outro tipo de imagem surge no cinema quando o que se vê são personagens que não conseguem mais reagir ou atuar frente às situações. Essa impossibilidade marca uma das primeiras quebras do esquema sensório-motor. O cinema da imagem-movimento, fundado nessas relações sensório-motoras, nas situações que devem ser respondidas ou resolvidas com algum movimento ou discurso, passa a se questionar sobre como continuar a contar as mesmas histórias, ou antes, como reagir a uma situação tão deslocante, como, por exemplo, a guerra. A consecutividade entre movimentos e intervalos se quebra por dentro.

(...) o esquema sensório-motor já não se exerce, mas também não é ultrapassado, superado. Ele se quebra por dentro. Quer dizer que as percepções e as ações não se encadeiam mais, e que os espaços já não se coordenam nem se preenchem. Personagens, envolvidas em situações óticas e sonoras puras, encontram-se condenadas à deambulação ou à perambulação. São puros videntes, que existem tão-somente no intervalo de movimento, e não têm sequer o consolo do sublime, que os faria encontrar a matéria ou conquistar o espírito. Estão, antes, entregues a algo intolerável: a sua própria cotidianidade. (DELEUZE, 1990:55)

As 'situações óticas e sonoras puras' surgem dentro do intervalo que se estende, sem, no entanto, proporcionar novos movimentos. O esquema – de estímulo sensório e resposta motora – torna-se incapaz de acontecer. Muitos estímulos se apresentam, o mundo se torna um todo estranho e não há mais respostas coerentes nem mais automatismos.

As situações deixam de ser sensório-motoras e passam a ser situações puramente óticas e sonoras, sendo os personagens tão espectadores quanto nós, paralisados frente ao indecível, ao indiscernível, e/ou ao impossível. Perambulam e divagam entre as imagens óticas e sonoras puras, proporcionando-nos uma experiência direta do tempo, uma imagem-tempo. Mas, antes de nos questionarmos sobre essa imagem-tempo, é importante entendermos um pouco mais o que seriam essas imagens óticas e sonoras puras e de que forma se constitui a partir delas tal imagem direta do tempo.

A situação sensório-motora é como um clichê, ou o que nos leva a perceber somente o que interessa ver na imagem, no mundo, enquanto

deixamos o resto de lado. A imagem puramente ótica e sonora, por outro lado, se aproxima da imagem inteira, sem ser diminuída pelo automatismo de nossa percepção. De acordo com Deleuze,

Um clichê é uma imagem sensório-motora da coisa. Como diz Bergson, nós não percebemos a coisa ou a imagem inteira, percebemos sempre menos, percebemos apenas o que estamos interessados em perceber, ou melhor, o que temos interesse em perceber, devido a nossos interesses econômicos, nossas crenças ideológicas, nossas exigências psicológicas. Portanto, comumente, percebemos apenas clichês. Mas, se nossos esquemas sensório-motores se bloqueiam ou quebram, então pode aparecer outro tipo de imagem: uma imagem ótico-sonora pura, a imagem inteira e sem metáfora, que faz surgir a coisa em si mesma, literalmente, em seu excesso de horror ou de beleza, em seu caráter radical ou injustificável, pois ela não tem mais de ser 'justificada', com bem ou como mal... (DELEUZE, 1990:31)

Para Bergson, existem duas formas distintas de reconhecimento: o 'reconhecimento automático ou habitual' e o 'reconhecimento atento'. No primeiro, o que temos é apenas o reconhecimento sensório-motor, mecânico e utilitário. Deleuze faz a seguinte leitura sobre esse reconhecimento, que, segundo ele, opera por prolongamentos: *"(...) basta ver o objeto para entrarem em funcionamento mecanismos motores que se constituíram e acumularam. De certo modo, estamos sempre nos afastando do primeiro objeto: passamos de um objeto a outro (...)*. (DELEUZE, 1990:59). No segundo, somos levados a um reconhecimento mais sutil, percebendo os contornos e o que se esconde além dos contornos. Segundo Deleuze, no reconhecimento atento há um retorno ao mesmo objeto, ao invés de se prolongar em outros objetos e movimentos. *"(...) recomeçamos, a fim de destacar outros traços e contornos, porém, a cada vez devemos começar do zero. Em vez de uma soma de objetos distintos num mesmo plano, agora o objeto permanece 'o mesmo', mas passa por 'diferentes planos'.*" (DELEUZE, 1990:59). Aproximamos-nos, então, de algo parecido com uma 'leitura' da imagem, pois, ao nos determos nela, encontramos novas faces, novos contornos.

É essa imagem uma 'imagem inteira'. Imagem que se abre às virtualidades de leitura que a acompanham. Imagem inteira ou imagem-cristal, conceito que também será utilizado por Deleuze para englobar as imagens que, para ele, caracterizariam o que chama de um 'cinema moderno', entendido como o cinema de diretores como Orson Wells, Alain Resnais, Hans-

Juergen Syberberg, Jean-Marie Straub, Ingmar Bergman, Federico Fellini e Jean-Luc Godard. É claro que o cinema feito por cada um deles se distingue com características próprias, não devendo ser pensada a imagem inteira ou a imagem-cristal em relação a seus filmes de forma a igualá-los, mas, sim, de modo a entender que todos esses diretores procuravam, cada um em sua época, novas relações e situações para seus personagens e para seus espectadores dentro dos cinemas. Situações e relações que levam tanto os espectadores quanto os personagens a um reconhecimento mais atento do que automático ou habitual.

É perceptível que Deleuze propõe vários nomes no decorrer de seus estudos sobre cinema para falar de um mesmo tipo de imagem: imagens puramente óticas e sonoras, imagem inteira e imagem-cristal. Por isso, antes que os nomes de cada tipo de imagem proporcionem uma confusão, tentemos entender brevemente a construção de tal reflexão sobre o cinema em Deleuze. Ao que nos parece, assim como a idéia de reconhecimento atento nos aponta a uma forma de ler e/ou descrever os objetos em um contínuo retorno – cada vez em um novo plano da descrição deste – também parece ser esse o processo do pensamento de Deleuze ao tentar olhar para a nova imagem que via surgir no cinema ‘moderno’: ele a descreve também em facetas, ou então, em camadas. No começo, relaciona essas imagens com a idéia de imagens puramente óticas e sonoras (em contraposição ao esquema sensório-motor), e, em seus retornos a esses tipos de imagens, nos dá novas leituras, criando novos planos de descrição desta, sugerindo que a entendamos como uma ‘imagem inteira’ (em contraposição ao clichê) ou que a vejamos servindo a um regime ‘cristalino’ das imagens – ou seja, sendo ela também uma imagem-cristal (em contraposição ao que tomará como regime orgânico, relacionado ao sensório-motor).

A imagem-cristal é, de certa forma, uma das faces, uma das possibilidades da imagem inteira. Ao procurar nos objetos algo além de uma leitura rasa e motora, a imagem-cristal traz ao mesmo tempo o atual e o virtual em uma imagem, criando um circuito que passa de um ao outro, misturando-os de forma a torná-los indiscerníveis. Atual e virtual, como uma imagem refletida no espelho, mas que, em certo ponto, não sabemos mais qual dos dois lados é um mero reflexo; como a relação entre o que é óbvio e o que se esconde ao

olhar dos personagens e dos espectadores, entre o que parece ser, e o que potencialmente poderia ser. O óbvio e o que parece ser, deixam a fácil atualização para figurarem como apenas mais uma das virtualidades atualizáveis das situações que o cristal oferece. Dessa forma, sem saberem exatamente como reagir, ou a quem reagir, alguns personagens perdem o rumo, perambulando pela cidade ou em suas lembranças, ou mesmo aproveitam-se dessa indiscernibilidade para fabularem novos caminhos. Mas, talvez, o mais importante para Deleuze seja que, para além de uma confluência de leituras do mundo, a imagem-cristal também nos dá uma imagem direta do tempo.

Como propõe Deleuze, a imagem-cristal é uma imagem atual indiscernível de uma imagem virtual. Da mesma forma, também é uma consolidação do que 'é' *com* o que 'foi' ou do que 'poderia', porém, sem nos dar a certeza de estarmos vendo um ou o outro, o atual ou o virtual, colocando-nos, assim, no que, segundo Deleuze, é a fundação do próprio tempo:

Por mais que a imagem-cristal tenha muitos elementos distintos, sua irredutibilidade consiste na unidade indivisível de uma imagem atual e de "sua" imagem virtual. Mas o que é essa imagem virtual em coalescência com a atual? O que é uma imagem mútua? Bergson sempre colocou esta questão, e procurou sempre a resposta no abismo do tempo. O que é atual é sempre um presente. Mas, justamente o presente muda ou passa. (...) É preciso, portanto, que a imagem seja presente e passada, ainda presente e já passada, a um só tempo, ao mesmo tempo. (DELEUZE, 1990:99)

Ao olharmos para essas imagens-cristal, vemos o tempo em sua forma direta, o tempo em sua fundação, sendo o presente já um passado, o futuro já um anúncio presente, o passado uma potência que não se distancia, estando sempre a acompanhar o presente, e assim por diante. Passado, presente e futuro imbricados, indiscerníveis, não apenas um antes e outro depois, mas juntos, contidos em uma mesma virtualidade que se torna presente no cristal. Ao olharmos para a imagem-cristal, vemos uma multiplicidade temporal que se dá na passagem do tempo em suas diversas facetas. Segundo Deleuze, "*é preciso que o tempo se cinda ao mesmo tempo em que se afirma ou desenrola: ele se cinde em dois jatos dissimétricos, um fazendo passar todo o presente, e o outro conservando todo o passado. O tempo consiste nessa cisão, e é ela, é ele que se 'vê no cristal'*" (DELEUZE, 1990:102).

A idéia de tempo não se alterou no cinema moderno de Deleuze. Apenas vemos mais facetas desse tempo ao olharmos para uma imagem que não nos pede para apenas acompanhar o movimento, mas para olhá-la por inteiro, em todos os seus elementos. Não será mais por intermédio da montagem que chegaremos a uma representação de um Todo, nem através das relações de continuidade entre os intervalos e os movimentos. O tempo não depende sempre do movimento ou das imagens-movimento para se ver expresso e representado. O tempo se apresenta na imagem-cristal, está 'na' imagem, uma imagem-tempo.

Ainda assim, na imagem-tempo, não deixarão de existir passagens, porém não mais como uma continuidade de ações, mas enquanto saltos entre os tempos; enquanto a criação de novas linhas temporais; a confluência ou a confusão entre essas linhas; a fabulação que faz passar de um tempo a outro sem se preocupar com uma cronologia. O que está para ser talvez não venha a ser, se transforma em outra coisa, em outro tempo.

Teria importância ainda, nessa quebra do sensório-motor, elementos como a montagem, o corte e o plano? Estaria esse cinema se distanciando dos efeitos da montagem? A montagem não desapareceu, mas, com certeza, não se dá mais da mesma forma que antes. Sua função mudou. O tempo não está mais restrito a ser apreendido através dela, de seus cortes e da passagem de um movimento a outro. O cinema da imagem-tempo fará a montagem se transformar em 'mostragem', estando livre do movimento e podendo fazer aparecer livremente elementos ou facetas de uma situação sem ter que fazer correr um fio, de continuidade cronológica entre os cortes, ou o elemento apresentado estar necessariamente ligado à narrativa. Essa montagem também não tem de traçar um Todo que nos mostre como uma situação inicial se alterou. A alteração ainda será vista, mas não saberemos mais o que se transformou no quê.

Da mesma forma, o corte não terá de manter regras de continuidade temporal e não terá que fazer o movimento fluir de forma natural, como uma progressão interminável. O corte se amplia nas potencialidades de fabulação, encontrando no 'falso *raccord*'<sup>29</sup> sua principal técnica. O plano ainda terá

---

<sup>29</sup> Enfatiza a "descontinuidade da mudança de plano, ou a ambigüidade do espaço cinematográfico". (BURCH, 1992: 32)

movimentos, mas estarão à mercê dos fluxos de tempo. Dada a indiscernibilidade entre diferentes tempos, todo movimento será em falso. De acordo com Deleuze, *“o cristal, com efeito, não pára de trocar as duas imagens distintas que o constituem, a imagem atual do presente que passa e a imagem virtual do passado que se conserva: distintas e no entanto indiscerníveis(...)”* (DELEUZE, 1990:102). Vaga-se então entre as infinitudes virtuais do tempo, que ora uma, ora outra, são trazidas à tona. O que é lembrança, o que é imaginação, o que é real, o que é objetivo e o que é subjetivo se confundem no cristal de tempo, na imagem-tempo.

Pensando a confluência de tempos no cristal, Deleuze entende, a partir de suas observações, que, no cinema moderno, consolidaram-se duas formas de expressão da imagem direta do tempo: a ‘ordem’ do tempo e a ‘série’ do tempo.

Na primeira forma, com relação à ordenação, Deleuze propõe que a vejamos enquanto uma *“coexistência das relações ou (...) simultaneidade dos elementos internos ao tempo”* (DELEUZE, 1990:188). Fixam-se, então, para Deleuze, duas diferentes formas de lidar com a idéia de ordem do tempo: a coexistência dos lençóis de passado, e a simultaneidade das pontas de presente. Tratam-se de duas formas de se colocar frente ou dentro do tempo em sua cisão. Duas diferentes imagens-tempo relativas à ordem.

Na primeira, colocamos-nos no passado, em seus extratos, regiões e sedimentações. Um passado que é a preexistência geral, onde todo o vivido, todos os circuitos da memória, todos os momentos acontecidos coexistem, relacionando-se uns aos outros por meio de saltos não-cronológicos. Como coloca Deleuze, *“(...) somos nós que nos movemos numa memória-Ser, numa memória-mundo.”* (DELEUZE, 1990:122). Saltamos de uma lembrança a outra dentro desse passado geral contraído. Um salto não cronológico e que tem o presente apenas como base para novos saltos. Um passado imenso que está infinitamente contraído, sendo o presente apenas o seu limite mais extremo.

Entre o passado como preexistência em geral e o presente como passado infinitamente contraído há, pois, todos os círculos do passado que constituem outras tantas *regiões, jazidas, lençóis* estirados ou retraídos: cada região com seus caracteres próprios, seus “tons”, “aspectos”, singularidades”, “pontos brilhantes, “dominantes”. (...) O que acontece quando procuramos uma lembrança? Precisamos nos instalar no passado em geral, depois temos de escolher entre as



regiões: em qual elas acreditamos estar escondida a lembrança, encolhida, esperando por nós, se esquivando? (Será um amigo de infância ou de juventude, da escola ou do serviço militar...?) Precisamos saltar para uma região escolhida ainda tendo a possibilidade de retornar ao presente para dar outro salto, se a lembrança procurada não nos responde e não vem se encarnar numa imagem-lembrança. Tais são os caracteres paradoxais de um tempo não cronológico: a preexistência de um passado em geral, a coexistência de todos os lençóis de passado, a existência de um grau mais contraído. É a concepção que será encontrada no primeiro grande filme de um cinema do tempo, *Cidadão Kane*, de Welles. (DELEUZE, 1990: 122-123)

A questão aqui é a passagem do ser pelos lençóis de passado, que não são sucessões do que nos aconteceu, mas coexistências de várias imagens contraídas em algo que Bergson chama de nossa lembrança pura (ou o passado infinitamente contraído). De maneira um tanto oposta está a idéia da simultaneidade das pontas de presente. Nessa outra forma, colocamos-nos no presente – ao invés de nos colocarmos num passado – ou antes, colocamos-nos na multiplicidade das pontas de tempo que se dão a ver – ou mesmo se confundem – no presente.

Na bela fórmula de Santo Agostinho, há um presente do futuro, um presente do presente, um presente do passado, todos eles implicados e enrolados no acontecimento, portanto, simultâneos, inexplicáveis. (...) Um acidente vai acontecer, acontece, aconteceu; mas também é ao mesmo tempo que ele vai ocorrer, já ocorreu, está ocorrendo; de modo que, devendo ocorrer, ele não ocorreu, e, ocorrendo, não ocorrerá... etc. (...) os três presentes implicados sempre se retratam, desmente, apagam substituem, recriam, bifurcam e retornam. (DELEUZE, 1990:124-125).

O resultado, no cinema, da experiência de tal cristal de tempo está geralmente ligado a um estado de complicação do que realmente acontece e aconteceu, onde não se consegue discernir entre o que é falso e verdadeiro, entre quem mente, quem brinca, e quem estaria realmente falando a verdade. Um bom exemplo para Deleuze dessa espécie de imagem-tempo está em Robbe-Grillet: *“Em O ano passado em Marienbad, foi X que conheceu A (portanto A não se lembra ou mente), e é A quem não conhece X (portanto X se engana ou a engana)”* (DELEUZE, 1990:125). A confusão aqui, está entre quem diz se lembrar de algo mas não lembra, quem realmente não se lembra ou então – ao retornarmos à possibilidade da mentira – diz que não lembra, mas na verdade está a mentir.

Além dessas duas formas de nos ‘colocarmos’ no tempo, entendidas como coexistência dos lençóis de passado e simultaneidade das pontas de presente, uma outra forma de apresentação do tempo tem também sua importância e sua própria forma de se constituir. Enquanto as primeiras são internas ao que Deleuze propõe como sendo a apresentação do tempo enquanto ordem, a nova forma é entendida como a apresentação do tempo enquanto série. Para Deleuze, “(...) *a série do tempo que reúne o antes e o depois num devir, ao invés de separá-los: seu paradoxo está em introduzir um intervalo que dura no próprio momento*” (DELEUZE, 1990:188).

O intervalo deixa de ser o que liga uma percepção e uma afecção a uma ação. Torna-se a potência do devir, ou seja, todas as possibilidades de um ‘tornar-se’. O intervalo deixa de ser um corte racional, de prolongamento de uma ação, para ser um corte irracional, um interstício, onde pode ocorrer qualquer tipo de ligação entre imagens, não apenas de continuidade de ação.

No cinema moderno, segundo Deleuze, temos um corte irracional – em contraposição ao que se entende por corte racional, que nos dá a idéia associativo-continuísta do cinema da imagem-movimento. Esse corte irracional, ou interstício,

*não faz parte de nenhum dos dois conjuntos [ séries ou planos], sendo que um não tem fim, nem o outro começo: o falso raccord é um corte irracional. Assim, em Godard, a interação de duas imagens engendra ou traça uma fronteira que não pertence a uma nem a outra. (DELEUZE, 1990:218)*

A idéia de corte irracional, ou interstício, no cinema moderno implica duas coisas: primeiro, o interstício é algo que está antes da associação, ou da mesma forma, é toda a virtualidade associativa, se comportando pelo “*método do ENTRE, ‘entre duas imagens’, que conjura todo o cinema do Um. É o método do E, ‘isso e então aquilo’, que conjura todo o cinema do Ser = é*” (DELEUZE, 1990:217). Ou seja, ao invés da fórmula indutiva e continuísta do cinema clássico – ‘isso é aquilo’, ou ‘isso, logo aquilo’ – temos um interstício, pura potência, que nos dá um ‘isso e então aquilo’, fazendo surgir entre duas imagens uma imagem-tempo. Segundo, o interstício é o lugar do Todo no cinema moderno. Um Todo, ou o tempo, não mais como o aberto bergsoniano – que só se constitui de forma indireta por meio da montagem e da continuidade entre os planos – mas um Todo como o ‘fora’: “*O todo se torna a*

*força do fora que entra no interstício, então ele é a apresentação direta do tempo, ou a continuidade que se concilia com a seqüência de pontos irracionais, segundo relações de tempo não-cronológicas.”* (DELEUZE, 1990:219).

Deleuze ao dizer que o Todo se dá pelo fora, ou é o fora, está remetendo à idéia de ‘Fora’ traçada por Maurice Blanchot e retomada por Michel Foucault (LEVY, 2003). O Fora é o espaço não-estratificado, o espaço onde as coisas ainda não são, ao mesmo tempo em que é toda as possibilidades de serem. O Fora faz as coisas se abrirem para um futuro, pondo-as em devir. O Fora é o que dá força ao falso e à fabulação, por isso uma resistência à automatização. Será enquanto essa força fabuladora que o tempo enquanto um Todo, um Fora, se apresentará de forma direta no cinema e, através dos interstícios, desses entre-imagens, nos dará uma imagem-tempo.

Através do que Deleuze chama de um método do ‘E’, desses interstícios, compõe-se o entenderá por ‘séries’, sendo o tempo não a coexistência ou a simultaneidade, mas a *“qualidade intrínseca do que se torna na imagem”* (PARENTE, 2000:47). O devir toma conta das imagens de forma falsificante ou fabuladora – em contraposição ao devir verídico e naturalizante das relações entre as imagens sensório-motoras. Temos, através das imagens-tempo, uma potência do falso, da fabulação, da criação de ‘outras verdades’.

Tudo poderia ser resumido dizendo-se que o falsário torna-se o próprio personagem do cinema: não mais o criminoso, o cowboy, o homem psicossocial, o herói histórico, o detentor do poder etc., como na imagem-ação, mas o falsário puro e simples, em detrimento de qualquer ação. O falsário podia, não há muito, existir sob uma forma determinada, mentiroso ou traidor, porém agora ele ganha uma figura ilimitada que impregna todo o filme. A um só tempo ele é o homem das descrições puras, e fabrica a imagem-cristal, a indiscernibilidade do real e do imaginário; ele passa para o cristal e faz ver a imagem-tempo direta; suscita as alternativas indecíveis, as diferenças inexplicáveis entre o verdadeiro e o falso (...). (DELEUZE, 1990:162)

A potência do falso, o falsário e a fabulação, só se dão por estarem no tempo em seu estado puro, sendo possível a livre passagem e a livre transformação. A potência do falso é o que mais se adequa ao tempo, *“em oposição a qualquer forma do verdadeiro que disciplinasse o tempo”* (DELEUZE, 1990:162).

A imagem-tempo, para Deleuze, se forma no cinema quando há a quebra das relações sensório-motoras, não precisando de uma continuidade entre ações para se expressar. Preocupa-se com as possibilidades de passear entre lembranças, de questionar as lembranças, ou mesmo de as criar. O tempo deixa de ser uma continuidade unilinear para se tornar multilinear, maleável em sua fabricação. Para Deleuze, a imagem-tempo é um último estágio da imagem no cinema.

Mas, estaria então Deleuze afirmando que o ciclo do cinema se fecha com as imagens feitas no cinema moderno da *nouvelle-vague* ou do neo-realismo italiano, nos filmes de diretores como Alain Resnais e Federico Fellini? O que seria, então, do cinema feito atualmente, ou antes, do cinema repensado pelo vídeo e inserido nas exposições de arte contemporânea? Continuaríamos vendo a perpetuação desse último estágio, das mesmas quebras percebidas por Deleuze no cinema desses diretores?

### **3.3 – As imagens de Deleuze no cinema e no vídeo**

Tornemos um pouco mais claro o que Deleuze está propondo ao evidenciar duas diferentes imagens enquanto estágios distintos no cinema. Na verdade, estamos lidando não com estágios ‘do’ cinema, mas com estágios ‘da’ imagem, observadas por Deleuze no cinema. A imagem-movimento e a imagem-tempo não se resumem ao cinema. Porém, é no cinema que ele as observa de forma mais clara. Cada filme lhe revela novas nuances sobre o comportamento dessas imagens.

Essa discussão foi tema de uma conferência do filósofo francês Jaques Rancière, intitulada *De uma imagem à outra? Deleuze e as eras do cinema* (2001). Nessa conferência, Rancière questiona a necessidade de Deleuze em dividir o cinema em duas eras, uma clássica, relacionada à imagem-movimento, e outra moderna, relacionada à quebra do vínculo sensório-motor e ao surgimento da imagem-tempo. O que exatamente definiria quando uma acaba e quando outra começa, ao falarmos da presença delas no cinema? Para Rancière, não é por meio da composição dos planos ou da forma no encadeamento dos planos que chegaremos à diferenciação entre as duas imagens.

A ruptura do 'esquema sensório-motor' não aparece, de modo algum, como um processo que se possa designar através de caracteres precisos na constituição de um plano ou na relação entre dois planos. Sempre, com efeito, o gesto que libera as potencialidades as encadeia de novo. A ruptura está sempre ainda por vir, como um suplemento de intervenção que é ao mesmo tempo um suplemento de desapropriação. (RANCIÈRE, 2001:18)

Apesar de vermos em Deleuze que algumas técnicas de montagem são recorrentes ao falarmos de imagem-movimento, e que outras técnicas de montagem são recorrentes ao falarmos de imagem-tempo, para Rancière, essas técnicas não são o que definem as imagens. São como estruturas e formas que dizem de uma relação simbólica existente entre os personagens e o mundo, assim como entre o público e o mundo que o cinema representa ou apresenta, perpetuando o sensório-motor ou quebrando-o. Mas seria menos pelas técnicas e mais pelo rompimento (ou não) com o sensório-motor que elas se definiriam, podendo uma técnica, em certo momento, aproximar a imagem de sua 'imagem inteira', por um gesto que libera as potencialidades dessa imagem, e em outro momento, transformar-se em um gesto encadeador que novamente 'motoriza' as imagens. Por isso a ruptura está sempre ainda por vir, nunca cessando aos novos produtores de imagens a possibilidade de criarem novas intervenções que desestabilizem o esquema sensório-motor.

O sensório-motor não constrói somente na forma linear e contínua dos planos aparecerem, contando-nos uma história de ações e reações, mas é também a mecanização do nosso olhar no acompanhamento dessas imagens. A crise da imagem-movimento e o surgimento da imagem-tempo se deram no cinema quando os personagens de alguns filmes não mais conseguiam agir ou reagir frente às situações. E não só eles se encontravam no intervalo, como os espectadores dos filmes também, que se frustravam na tentativa de acompanhar seus movimentos, ou se deixavam perder, perambulando um olhar novamente desacostumado com seu próprio mundo, aberto à percepção de novos estímulos sensórios dentro desse mundo.

(...) a fosforescência das imagens do mundo e seus movimentos em todos os sentidos foram interrompidos por essa imagem opaca que se chama o cérebro humano. Este confiscou para si o intervalo entre ação e reação. A partir desse intervalo, ele se instituiu como centro do mundo. Constituiu um mundo de imagens para seu uso: um mundo de informações à sua disposição, a partir das quais ele constrói seus

esquemas motores, orienta seus movimentos e faz do mundo físico uma imensa maquinaria de causas e efeitos que devem passar dos meios aos fins. (...) O trabalho da arte em geral desfaz o trabalho comum do cérebro humano, dessa imagem particular que se instituiu como centro do universo das imagens. A 'classificação' pretendida das imagens do cinema é na verdade a história de uma restituição das imagens-mundos a elas mesmas. É uma história de redenção. (RANCIÈRE, 2001:7-8)

Essa história, segundo Rancière, não é apenas uma história do cinema, mas um processo pelo qual passa toda uma história natural ao longo dos séculos, envolvendo também todas as outras artes. Um contínuo processo de redenção que quebra nossos vínculos motores com as imagens do mundo, que nos faz repensá-las ou revê-las, conhecendo novas facetas dos cristais que todas imagens são em potencial, mas que volta e meia simplificamos, diminuindo-as a seus clichês. Por isso, ao mesmo tempo que temos um processo de redenção, vê-se também um processo de re-encadeamento, onde mesmo as imagens vistas como rompimentos estão aos poucos criando seus próprios esquemas motores, e assim por diante, em uma contínua passagem entre quebras e continuidades e vice-versa.

A oposição entre a imagem-movimento e a imagem-tempo é assim uma ruptura fictícia. Sua relação parece bem mais com uma espiral infinita. A atividade da arte deve sempre se transformar em passividade, se reencontrar ainda nessa passividade, e se inverter novamente. (RANCIÈRE, 2001:19)

A oposição é uma ruptura fictícia, pois, antes do cinema moderno, dentro de filmes regidos por imagens-movimento, podemos encontrar pequenos rompimentos – ainda que de forma alegórica – do esquema sensório-motor, sendo possível também apreciarmos, por que não, outros tipos de rompimentos para além desse cinema moderno, ou mesmo do próprio cinema, no vídeo, a caçula<sup>30</sup> e mais versátil das imagens.

Se essas imagens vão além do cinema, haveria também no vídeo tanto a imagem-tempo quanto a imagem-movimento? Se retornarmos às palavras de Philippe Dubois (2004) de que o vídeo é o lugar do contínuo pensamento das imagens do mundo, lugar de as estranhar e de extrair delas novas poéticas, ou mesmo se entendermos esse lugar do vídeo tal como Raymond Bellour (1997)

---

<sup>30</sup> Para Raymond Bellour, a imagem do vídeo, ou a vídeo-imagem, é a “caçula das imagens da reprodução” (BELLOUR, 1993:223).

propõe, como um entre-imagens, como o corte irracional, o interstício, eterno intervalo entre duas imagens, diríamos que não. Na verdade, se o vídeo é o lugar de se pensar as imagens e o lugar entre as imagens, não haveria lugar para a observação de imagens-movimento, só havendo a possibilidade de surgirem em suas obras exemplos de imagens-tempo, pois veríamos nelas a eterna postura de tentar romper nossos elos sensórios-motores, que criamos com as imagens do mundo.

A passagem do cinema para o vídeo, no entanto, não é tão simples e direta assim. Tomá-los como criadores de uma mesma imagem-tempo é o mesmo que dizer que compartilham procedimentos criativos que, no geral, geram formas expressivas parecidas, o que seria um grande equívoco. É claro que, atualmente, como vimos no capítulo anterior, existe um imenso entrelaçamento entre cinema e vídeo, com um cinema que quer ser exposto em bienais de arte ao invés de ser somente exibido em salas de cinema; cinema que, para isso, se liga ao vídeo, que, por sua vez, não somente o desloca e faz dele objeto de exposição, mas dele apropria, recortando-o e construindo novas obras a partir dele. Mas, ao falar de imagem-tempo no cinema, Deleuze concentra-se, principalmente, nos filmes produzidos durante a *novelle-vague* francesa, ou no neo-realismo italiano, não adentrando mais que algumas linhas na possibilidade desses entrelaçamentos entre cinema e vídeo. Como, então, fazer essa passagem da imagem-tempo do cinema para o vídeo – caso essa passagem realmente exista – se a base teórica para pensarmos essa imagem se refere ao cinema e não ao vídeo?

Para respondermos a essa pergunta, é importante levarmos em conta alguns pontos: primeiro, entender que a imagem-tempo em Deleuze se refere ao cinema, mas não se restringe a ele; segundo, que, se a passagem é possível, deve ser feita com cautela, respeitando as diferentes propostas artísticas que cada vídeo traz ao se fazerem, cada um, um pensamento singular sobre as imagens; e terceiro, que não se deve descartar a abordagem de Deleuze sobre a imagem-tempo, pelo fato de serem vídeos os objetos a serem analisados, pois, se a imagem-tempo vai além do cinema, então, alguns dos elementos que fizeram Deleuze a observar no cinema podem vir a se repetir ou a ganhar novos aspectos dentro do vídeo, tendo, assim, um possível

ponto de partida na seleção de alguns desses elementos e na observação da forma como se comportam no entre-imagens do vídeo.

Aliás, ao nos concentrarmos somente em vídeos cujas imagens são apropriações de imagens do cinema, a observação das imagens-tempo torna-se ainda mais complexa, pois não é passar somente da análise das imagens-tempo no cinema para a análise das imagens-tempo no vídeo, mas sim, passar da imagem-tempo do cinema para o vídeo que se constrói com essas imagens do cinema. Ou seja, ao tomarmos esses vídeos, o cinema não é apenas uma outra expressão audiovisual, mas parte da própria matéria ótica e sonora que os compõe.

Todos estes artistas trabalham em estreita relação com o cinema, com a grande imagem-movimento que modelou nosso imaginário e nossos hábitos de olhar o mundo. Todos eles refletem sobre a imagem e o cinema, a arte e suas formas de presença visual. Não é mero acaso que todos eles empreendam este trabalho (tanto técnico quanto intelectual) em vídeo. (DUBOIS, 2004:115)

Ressaltamos aqui o uso que Philippe Dubois faz do termo imagem-movimento para designar as imagens que os artistas do vídeo apropriam do cinema de forma a lhes re-pensar e re-trabalhar. Não parece ser uma escolha terminológica ao acaso, mas uma referência direta – ainda que sem a referência apontada no texto – ao termo usado por Deleuze em relação ao cinema ‘clássico’. Tal como qualquer apropriação, não é em uma imagem qualquer que eles procuram intervir, mas uma imagem que modelou nosso imaginário e nossos hábitos de olhar o mundo. Imagem-movimento que, no cinema, direciona nosso olhar para a continuidade do movimento, pelas ações e reações que se dão entre personagens, objetos e situações em uma narrativa.

Dessa forma, se o que vemos no filme *Psicose* é uma imagem-movimento e o que vemos nos vídeos de Douglas Gordon, Diego Lama e IP Yiu-Yiu, é uma quebra ou uma brecha na relação do espectador com a continuidade causal entre as ações e reações dos personagens do filme, ou seja, nas relações sensório-motoras que constroem com essas imagens, veríamos então, em seus vídeos, uma transformação no estado da imagem de *Psicose*, uma transformação que a levaria a ser vista enquanto uma imagem-tempo?



Há, em Deleuze, a afirmação de que uma imagem-movimento não poderia nos dar uma imagem-tempo, mas, talvez seja possível, por meio do vídeo, burlar essa impossibilidade, indo às imagens-movimento do cinema e deslocando-as de seus pilares sensório-motores. Mas, da mesma forma, pelo fato de essa nova imagem ser moldada a partir de imagens-movimento, é de se questionar também se não há algum resquício de seus esquemas sensório-motores em alguma parte dos vídeos, o que nos levaria não somente a uma imagem-tempo, mas a uma imagem mista, ou a uma imagem-entre, cuja apropriação a tenha transformado. Ihe transformou, de forma a não ser mais a mesma, mas sem, no entanto, deixar totalmente de ser o que era.

## Capítulo 4

# Análises dos vídeos

---

Procurar por traços que nos levem a uma imagem-tempo no vídeo não é buscar uma mesma forma de montagem ou de enquadramentos dos filmes nos quais Deleuze observou a imagem-tempo no cinema. Se a imagem-tempo vai além do cinema, não pode ela ser definida por tipos específicos de enquadramentos e de montagem, e, se é possível a observarmos nos três vídeos – a serem analisados – entendemos também que não será em apenas alguns elementos de edição ou de composição de imagens na tela que a imagem-tempo se apresentará. Por isso mesmo, nossa análise deverá abranger todos os elementos de edição, composição e exibição desses vídeos, em busca de vestígios que nos ajudem a entender como, e se realmente, cada um deles desloca as imagens do filme para além do movimento e em direção a elas mesmas, aproximando-as de uma imagem inteira, uma imagem-tempo.

Além disso, como caminho metodológico que nos guiará na análise desses três vídeos, retomaremos alguns elementos observados por Deleuze acerca da imagem-tempo no cinema. Verificar-lhes-emos em sua repetição ou em sua diferença dentro dos vídeos, questionando de que forma a imagem que se apresenta nesses vídeos se aproxima da imagem-tempo observada por Deleuze no cinema, assim como também de que forma esses vídeos apresentam novas possibilidades de presentificação dessa imagem-tempo?

Para tal abordagem, questionaremos primeiro sobre o que há de mais central na passagem que Deleuze faz entre imagem-movimento e imagem-tempo, o vínculo sensório-motor, ou antes, a ruptura com esse vínculo. Segundo Deleuze, no cinema, essa ruptura com o sensório-motor faz o intervalo entre as ações e reações dos personagens se estender. Os personagens parecem não mais conseguir reagir frente ao que vêem, perambulando sem um rumo certo, deixando-se perder pelos múltiplos

estímulos visuais e sonoros do mundo. O que vêem são imagens puramente óticas e sonoras, imagens que não lhes produzem reações motoras, imagens que os paralisam. O mundo que rodeia os personagens lhes é estranho, e andar por esse mundo é sempre operar novas descobertas, pois todos seus elementos ganham potência significativa. Os lugares, muito mais que pontos de encontro, são ativadores de lembranças. Ao falarmos de imagem-tempo nesses vídeos, estaríamos também, ou ainda, falando nessa ruptura, nessa extensão do intervalo, nesse mundo estranhado e em personagens perdidos, paralisados ou perambulando?

Em um segundo passo, questionaremos sobre a possibilidade desses vídeos se comportarem tal como uma imagem-cristal, possibilitando que, por meio delas, entremos em contato com uma imagem direta do tempo. A imagem-cristal é a imagem que nos traz uma 'indiscernibilidade' entre o atual e o virtual de uma imagem, entre o que uma imagem é e o que ela trás, entre seu presente e todo o passado que convoca. Imagem que nos põe em contato direto com os fluxos do tempo e que, no cinema, Deleuze considera se dar de três formas. Primeiro, como uma imagem que mostra um saltar entre as diversas camadas do passado, tal como em *Cidadão Kane* (1941), de Orson Welles. Nesses saltos, segundo Deleuze, a imagem do filme faz do passado não mais o que já passou, o que já ocorreu, mas como o que continua presente pela memória nos personagens dos filmes. Todos os momentos do passado são também co-existentes, passando os personagens entre eles, como se fossem todos esses momentos vizinhos entre si. O presente carrega a infinita contração do passado. É apenas o limite extremo desse passado imenso, uma das tantas camadas do tempo, base dos saltos entre essas camadas. Segundo, como uma imagem que nos faz não discernir entre o que é presente, o que é passado e o que é futuro. Imagem que, no cinema, mostra personagens perdidos no fluxo do tempo, tal como *O Ano Passado em Marienbad* (1961). Segundo Deleuze, nesse filme, não se sabe se o que se vê é uma lembrança dos personagens, o que imaginam ter acontecido, o que estão vendo no presente ou o que ainda será. O tempo se descompassa e se atropela. E terceiro, como uma imagem do tempo enquanto potência criadora. Um tempo fabulado ou falseado, seja pelos personagens ou pela narrativa. Em propostas não-verídicas e fabuladoras, vemos nos filmes situações distantes e

dísparos – sem nenhuma ligação aparente – ligadas pelo corte e pela montagem, criando uma falsa continuidade. Abre-se a continuidade dos filmes a todos seus virtuais caminhos, dando-lhe uma potência que vai além da cronologia unilinear dos encadeamentos das ações e reações dos personagens. Ao falarmos de uma imagem-cristal nos vídeos, o que se vê é um mesmo tipo de tempo direto, seguindo esses três padrões observados por Deleuze no cinema?

Por último, verificaremos a possibilidade de ainda serem encontráveis, por meio dessas obras, os falsários-fabuladores, os 'personagens próprios' do cinema da imagem-tempo. Retornemos, brevemente, a um trecho em que Deleuze aborda a sua presença em filmes desse cinema da imagem-tempo: "*A um só tempo ele é o homem das descrições puras, e fabrica a imagem-cristal, a indiscernibilidade do real e do imaginário; ele passa para o cristal e faz ver a imagem-tempo direta; suscita as alternativas indecíveis, as diferenças inexplicáveis entre o verdadeiro e o falso (...)*" (DELEUZE, 1990:162). Ao tentarmos pensar esse apontamento de Deleuze em relação ao cinema da imagem-tempo nos vídeos que se apropriam do filme *Psicose*, esbarramos nos personagens presentes em sua imagem, que, por mais mentirosos que sejam ou tentem ser originalmente dentro da história do filme, não chegam em nenhum momento a 'fabricar uma imagem-cristal', a propor 'descrições puras' que façam do real e do imaginário indiscerníveis. Em *Psicose* os mentirosos tem suas mentiras discerníveis enquanto tais – como as que Marion conta a Norman – ou são desmascaradas ao final do filme – como a loucura de Norman. Dessa forma, será que, ao serem deslocados e modificados dentro dos vídeos, transformar-se-iam nesses personagens falsários-fabuladores?

#### **4.1 – Uma busca por imagens óticas e sonoras puras e a verificação de uma quase-pureza das imagens nos vídeos**

Começemos nossa análise pela vídeo-instalação *24 Hours Psycho* (1993), de Douglas Gordon. Se citarmos todos os elementos que dão forma à obra, veremos que todos eles interferem, tornando diferente, a apreciação das imagens do filme *Psicose* (1960), de Alfred Hitchcock, dificultando qualquer que seja o acompanhamento, por parte do espectador, das ações e reações dos

personagens enquanto um esquema sensório-motor que os direciona pela narrativa do filme. A desaceleração da imagem que faz o filme se estender por 24 horas e a instalação dessa imagem desacelerada em uma tela muda – pois Gordon retira o som do filme – dentro de uma sala escura em uma exposição de arte, sem quaisquer assentos ou cadeiras, faz com que vejamos o filme menos por sua história e mais como uma tela rica em elementos plásticos – elementos que não chamam tanta atenção quando vistos na velocidade normal das imagens do filme original.

Cada quadro do filme ganha uma atenção própria, cada leve movimento dos atores ganha a chance de ser observado com atenção, em seus detalhes. As imagens nos levam a outros meandros delas mesmas, à diversidade de suas camadas, a seus contrastes, a seus mínimos elementos de cena e figurino. Para quem já conhecia o filme, ainda assim, esse lhe estranha em cada um de seus minutos, segundos e quadros. Se um visitante da instalação passar uma hora acompanhando a instalação, não estará somente revendo cinco minutos do filme de Hitchcock, mas acompanhando uma hora do novo filme transformado. Este novo filme o chama a se distrair da história originalmente contada, levando-o a se perder na plasticidade das luzes dos faróis dos carros que ultrapassam o carro de Marion na estrada ou no contorno de seu rosto, suas sobrancelhas, seu nariz, o caimento e as dobras de sua roupa, assim como no desenho amendoado de seus olhos, extremamente deslocados do contexto do filme, em que há a preocupação da personagem em ser pega em sua fuga com o dinheiro do patrão. Na verdade, esses olhos amendoados parecem estar, durante meia hora na instalação de Gordon, fitando – esbugalhados, tensos, alegres, corajosos, desafiadores – os visitantes da instalação, tal como uma esfinge misteriosa que lhe inquire: ‘decifra-me ou te devoro’. Aliás, não somente Marion, mas todo o filme *Psicose* se transforma em um grande enigma, cuja solução não está na fala do segundo investigador ao final do filme – que explica a esquizofrenia de Norman e os assassinatos de Marion e Arbogaste, cometidos por ele travestido de sua própria mãe – mas na ampliação que a instalação proporciona para a criação de novas leituras a partir de cada pequeno trecho de imagem do filme.

Quem se perde, paralisa ou perambula nesse vídeo não são os personagens do filme – que, ainda que lentamente, continuam seus mecânicos

movimentos – mas sim os visitantes da instalação. A 'ação e reação motora' que se rompe é a desse espectador do filme. O cinema, o filme *Psicose*, é o mundo estranhado desses visitantes. Ao observarmos, em *24 Hours Psycho*, a imagem de Norman espiando Marion pelo buraco na parede de seu motel, a expectativa de que, em breve, a personagem seja assassinada pode até surgir aos que se lembram dessa cena do filme, mas até que o fato se consume – meia hora depois, no tempo da instalação – o olhar acaba por se perder em meio às muitas outras qualidades da imagem. Perambula pelos detalhes do imenso sutiã que Marion usa; pelo contorno de seu corpo, que revela uma cintura esquelética; pelos quadros de pássaros que decoram o seu quarto, remetendo a toda uma presença de figuras de pássaros que se repetem nos filmes de Hitchcock; pelo pequeno armário com uma primeira gaveta não totalmente fechada, com uma jarra em cima; pelo desenho de luz e sombras que o movimento do tecido do roupão de Marion cria enquanto esta o veste; pelo detalhe pontiagudo que o roupão deixa mostrar por poucos quadros – alguns segundos da instalação – parecendo ser o seio já desnudo da atriz, elemento que Hitchcock prezava em não deixar que tomasse qualquer visibilidade na tela.

Entre a ação e a reação no cinema da imagem-tempo, segundo Deleuze, há a extensão do intervalo. Intervalo que se estende pela ruptura de um reconhecimento motor dos personagens, que os levava a agir e reagir às situações. Na extensão do intervalo, demoram, ou mesmo não conseguem os personagens reagir a certas situações que lhes aparece como imagens puramente óticas e sonoras, imagens pluri-significantes, multi-sensoriais, ativadoras de lembranças e de novas sensações. Porém, nessa vídeo-instalação, o intervalo refere-se ao estranhamento de seus visitantes em relação às imagens do filme *Psicose*, intervalo que se estende na duração do tempo em que cada visitante passa dentro da instalação, seja um minuto, 30 minutos ou uma hora. Intervalo que proporcionará a observação de novas imagens óticas e sonoras a partir de pedaços diferentes do filme a cada momento que visitar a obra, seja de manhã, ao meio-dia, à tarde ou à noite. É interessante ressaltarmos a quase impossibilidade de se ver o filme inteiro enquanto um grande intervalo. É como se Gordon dissesse que o filme é muito maior do que a sua duração, muito maior que sua história, e que, para entender

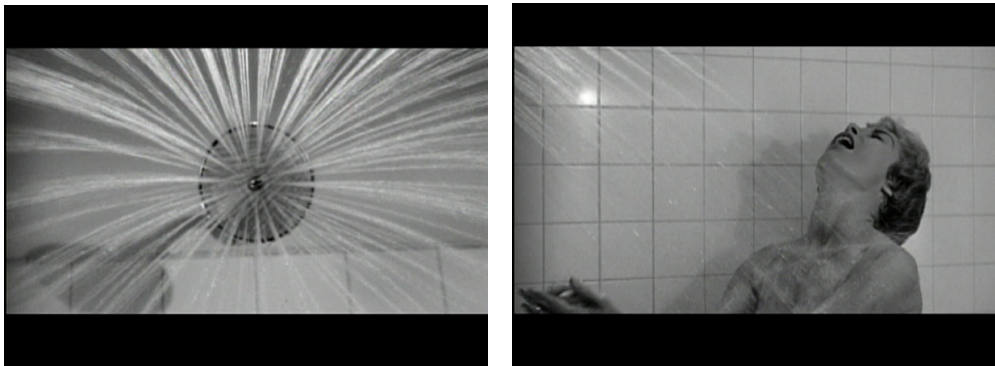
essa infinitude do filme, não é preciso ver todas as 24 horas ou todos os dias em que a obra ficará repetindo em *looping*. Para que o visitante compreenda essa infinitude – toda a potencialidade que escondem as imagens do cinema, das quais, na maioria das vezes, retemos dela apenas o clichê – basta passar alguns minutos observando um trecho do filme na tela muda e lenta. Perambulemos um pouco também por esse filme desacelerado, pelo vídeo dessa instalação, com o intuito de compreender as aberturas para novas imagens e novas leituras, possibilitadas pela extensão desse intervalo.

Dentro de uma banheira, vemos o rosto e o tronco da personagem Marion, que está de pé, em frente à câmera. Mas, pela lentidão das imagens, nosso olhar ganha tempo para se perder da personagem, indo até o fundo do banheiro, observando a forma de seus azulejos brancos com algumas manchas à esquerda, e, à direita, uma cortina fechada e cheia de dobras em várias e leves gradações de cinza claro. A constância – quase 50 segundos no vídeo – do olhar de Marion para baixo, como se seus olhos estivessem fechado, faz parecer que está dormindo em pé, tal qual uma sonâmbula ou um zumbi. Esse estado só passa após Marion fazer um movimento de se abaixar, quando, finalmente, abre seus grandes olhos direcionados para o alto, tornando-se um elemento à parte o arqueamento de suas grossas sobrancelhas. Ao levantar seu tronco, a personagem continua a direcionar seus olhos para o alto, piscando-os lentamente, transparecendo um certo ar de desejo.



A água do chuveiro desce em seu corpo, mas o que se vê com a desaceleração do vídeo não é o fluxo da água descendo, mas sim uma cortina

de traços esbranquiçados verticais imprimindo textura à imagem de um rosto que parece estar em pleno gozo. Vê-se o plano do chuveiro de baixo para cima, mas quase esquecemos que é um chuveiro, pois os traços de água que lhe saem mais se parecem com riscos feitos em uma tela, cortando-a do centro para a fora em todas as direções. Desse momento em diante, vê-se um balé do prazer de Marion ao ser tocada pela água. Essa água, cruzando a tela da esquerda para a direita, ou da direita para a esquerda, imprime, com seus traços esbranquiçados, uma textura de linhas às imagens. Textura diagonal em contraposição à textura de linhas horizontais e verticais dos azulejos das paredes, que estão ao redor do chuveiro.



É importante ressaltar que a desaceleração das imagens não nos leva somente a ver mais os detalhes na imagem, como contornos e volumes dos objetos, o tamanho das sombras, as nuances dos tons de cinza, os contrastes maiores ou menores, detalhes que facilmente se perdem no correr do acompanhamento das ações da cena. Indo além da ampliação dos detalhes, a desaceleração nos leva também a dar novas leituras aos novos e lentos movimentos, que parecem milimetricamente calculados e executados como uma extensa coreografia de um balé que irá durar 24 horas. Aliás, com o balé dessa cena do chuveiro, chegamos a uma nova leitura do filme ao visualizarmos o prazer no banho de Marion, que é quase que o oposto à tensão que vive a personagem nesse momento e à tensão que a própria narrativa do filme cria ao nos fazer saber que alguém a espionava anteriormente. Mais à frente na instalação, ao vermos Marion – não mais com expressão de gozo, mas de medo – sendo assassinada, o terror que, originalmente no filme,



encontrava seu clímax, não nos leva mais a nos aterrorizarmos. Na verdade, a imagem de seu rosto misturado aos traços diagonais da água do chuveiro, com os pingos tocando e explodindo em seu rosto, criam um espetáculo visual que transcende ao terror do original. A água escorre por sua boca, criando belas goteiras. Sua boca revela seus desajeitados dentes inferiores. As facadas parecem frágeis e leves tentativas de tocar o corpo da vítima, que mais parece esconder suas partes íntimas da lente da câmera do que tentar segurar o braço de seu assassino no filme.

As imagens do filme revelam-se como um emaranhado de elementos e camadas que, no vídeo, ganham tempo de serem descobertos, assim como também a possibilidade de se abrirem a novas leituras. Dessa forma, dentro do intervalo que se estende em *24 Hours Psycho*, surgem imagens óticas quase-puras. Expliquemos melhor esse 'quase-puras'. Na verdade, parece haver um misto entre um reconhecimento, um acompanhamento motor e um estranhamento com a ruptura motora. Nem o acompanhamento das imagens, da narrativa e das ações dos personagens é igual a quando víamos o filme original, nem a ruptura com esse acompanhamento – que nos faria desviar completamente de acompanharmos o desenvolvimento do filme – é total.

Não é que não hajam mais situações, ações e reações na imagem que se vê na instalação de Gordon, pois, se reconhecemos o filme e a cena que está sendo mostrada, como a do assassinato de Marion, sabemos – e de certa forma esperamos – a hora em que o assassino irá aparecer. Mas, por sua vez, o filme se torna muito mais do que esse acompanhamento do que irá acontecer. A própria imagem já nos traz pequenos-grandes acontecimentos, que se abrem à percepção por meio da imensa desaceleração introduzida por Gordon. Enquanto esperamos 'o que irá acontecer', um novo filme se revela a cada quadro. Algo da imagem-movimento de certa forma ainda se faz presente, mas nos dirigimos cada vez mais para a imagem inteira, tal como entendida por Deleuze (1990), como uma imagem que se expande em múltiplas leituras a quem lhe vê, estando, assim, a imagem do filme *Psicose* no vídeo de Gordon a alguns passos das imagens óticas puras.

Aliás, na extensão do intervalo no cinema das imagens-tempo, Deleuze sugere que ganhem presença tanto imagens óticas quanto imagens sonoras puras, e que "*devemos tanto ler o visual quanto ouvir o ato de fala de uma nova*

*maneira*" (DELEUZE, 1990:293). A voz, a palavra e os ruídos se retiram da imagem, deixando de a ilustrar, ambientar ou de serem apenas mais um elemento, como um ato de fala enunciado por um personagem reagindo ou agindo frente a alguma situação. O sonoro se fecha em si, tornando-se 'ato fundador' e criando seu próprio caminho, não necessariamente cruzando o da imagem.

No cinema da imagem-tempo, a criação sonora se dá na ampliação do silêncio, no ato de fala fabulador, cheio de ambigüidade. A imagem sonora, liberta da imagem visual, não trabalha para facilitar o andamento do filme, para tornar suave seu movimento. Ao contrário, pode muito bem vir a entravá-lo e a perturbá-lo, dificultando o seu desenrolar, ou, em casos de um outro extremo, podem estar nem um pouco ligadas ao que na imagem se apresenta, criando para si uma história própria.

Talvez não haja ruptura ou estranhamento maior para o acompanhamento de um filme do que o seu completo silenciamento, e é exatamente o que faz Gordon em *24 Hours Psycho*, proporcionando dessa forma uma imagem sonora (totalmente) pura. O acompanhamento das tensões, do suspense e do terror que se acentuavam com a trilha-sonora do filme deixa, assim, de existir, silenciados pela suspensão sonora. Porém, mais uma vez, apesar desses estranhamentos nos aproximarem de uma transformação, de uma passagem da imagem-movimento para a imagem-tempo, tal transformação não se realiza por inteiro, havendo resquícios óticos do esquema sensório-motor que se desencadeia por meio do filme de Hitchcock.

Talvez seja o caso de entendermos que a presença desse resquício de um esquema sensório-motor não é algo tão estranho, se pensarmos que estamos lidando com apropriações. As apropriações são um misto entre nos fazer reconhecer o elemento apropriado e nos levar a uma nova leitura desse elemento. Que melhor maneira existiria para se reconhecer um filme como *Psicose* se não no ato de acompanharmos, ainda que em parte ou de leve, o desenrolar de certas situações ou ações de seus personagens? Acompanhamos, reconhecemos, mas logo nos perdemos em meio às novas nuances que ganham as imagens do filme de Hitchcock na instalação de Gordon.

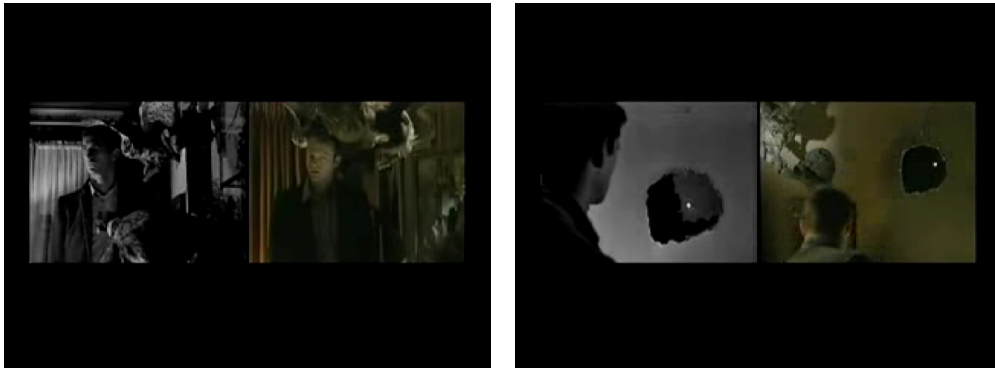
Veremos essa mesma questão, de pureza ou quase-pureza das

imagens ótica e sonora, com o vídeo *Schizo Uncopyrighted* (2004), de Diego Lama, que trabalha com apenas uma cena tanto do filme *Psicose* (1960), de Hitchcock, como do filme *Psicose* (1998), de Gus Van Sant: a cena do assassinato de Marion na banheira. Da mesma forma que em *24 Hours Psycho*, seus elementos também nos convidam a uma semi-ruptura, dificultando o acompanhamento das ações e reações dos personagens, ainda que esse vídeo não tenha sido feito para uma instalação.

A composição da tela, na qual vemos as imagens dos dois filmes colocados um ao lado do outro, como uma comparação; os artifícios de edição – aceleração, desaceleração, pausa e cortes – utilizados por Lama de forma a levar os planos e a duração das cenas dos dois filmes a um máximo de sincronia possível, transformando a comparação em uma tentativa de espelhamento; e a mudança da trilha-sonora, que acompanhava as cenas originais, por duas outras músicas – uma delas a canção *I love you*, na voz de Frank Sinatra – imprimindo um ar de ironia às apropriações executadas, desvirtuam a atenção de quem vê o vídeo da expectativa pelo que está acontecendo na história e do que acontecerá aos personagens dos filmes. Ao compor os dois filmes lado a lado, de forma espelhada-sincronizada, Lama desvia nossos olhares do acompanhamento das cenas, levando-nos a um jogo de busca por semelhanças e diferenças entre as duas imagens. A presença de uma imagem afeta a leitura da outra. O que uma tem que a outra não tem? O que uma faz de um jeito que a outra faz de outro?

Na imagem do lado esquerdo da tela está o filme de Hitchcock. No lado direito, está a imagem do filme de Van Sant. Nas duas imagens, vemos Norman entrar pelo lado esquerdo do enquadramento em uma sala iluminada apenas por um abajur. Em Hitchcock, atrás do abajur, vê-se uma janela com as cortinas fechadas, enquanto em Van Sant a cortina passa a ser uma persiana, que está semi-aberta, mostrando o escuro da noite fora da casa. Nos dois filmes, o personagem Norman vai até o canto direito da sala e se vira em direção à câmera. Vemos também, nos dois filmes, os mesmos movimentos de cabeça do personagem para a esquerda e de volta para a direita, sendo que, em Van Sant, o personagem está com a boca semi-aberta e se volta para a direita mais rapidamente. No plano seguinte, vemos os dois Normans de costas, levantando as mãos e pegando um quadro na parede. Em Hitchcock o

enquadramento é mais fechado que em Van Sant, que nos mostra as costas inteiras, assim como o braço direito inteiro do personagem, em um ambiente mais banhado de luz do que o do filme de Hitchcock, onde impera o contraste, com pequenas partes claras e muitas partes escuras. O quadro, que em Van Sant tem uma moldura mais simples, é retirado da parede nos dois filmes, deixando à vista um grande buraco na parede com um pequeno buraco mais interno. Nos dois filmes, o buraco na parede é bem parecido. Mas, enquanto em Hitchcock o personagem vai aos poucos se aproximando do buraco, em Van Sant, Norman se abaixa para colocar o quadro no chão, sendo possível, nesse momento, observarmos uma imensa coruja empalhada, pendurada no canto esquerdo da parede enquadrada. O enquadramento mais aberto continuará no plano seguinte do filme de Van Sant, em que vemos Norman se aproximando do buraco e uma luz, proveniente dele iluminando parte de seu rosto.



Indo um pouco mais adiante no vídeo, vemos Marion em seu quarto, escrevendo em um bloco de notas – pautado e em brochura em Hitchcock e sem pautas e com encadernamento em espiral, em Van Sant, tendo a personagem em mãos uma caneta de cor azul, enquanto em Hitchcock não é possível saber se a caneta do filme é azul ou preta. Da mesma forma, também vemos em Van Sant que o roupão de Marion é verde, levando a dúvida da cor para o filme de Hitchcock. Nos dois filmes, a personagem é vista em uma posição parecida, sentada em frente a uma escrivaninha, com a mão esquerda apoiando a cabeça, rodando a caneta com a mão direita e fazendo gestos bem sincronizados de tampar a caneta, pegar o papel e rasgar as anotações.

Porém, nos gestos seguintes, a Marion de Van Sant parece estar mais apressada, antecipando-se em procurar uma lixeira ao lado da escrivaninha e em se levantar para jogar o papel no vaso sanitário. Lama intervém novamente, desacelerando por alguns instantes o filme de Van Sant, fazendo sua personagem se mover lentamente, como se estivesse esperando a Marion de Hitchcock em sua própria procura por uma lixeira, parando para pensar em um lugar melhor para jogar o papel rasgado e só então se levantam, as duas juntas, uma pelo lado esquerdo da cadeira e a outra pelo lado direito, indo em direção ao banheiro. Nos dois filmes, Marion joga os papéis no vaso sanitário e aciona a descarga, abaixando a tampa e indo em direção à porta, para fechá-la.



O que vemos nessas seqüências de planos editados em uma forçada sincronia e dispostos lado a lado na tela é que nosso olhar adentra às camadas não tão evidentes das imagens dos dois filmes, aproximando-nos do que Deleuze chama de uma imagem inteira, que extrapola a mera visualização dos clichês, levando-nos às imagens óticas, que aqui são quase-puras. Duas imagens com narrativas conhecidas que se tornam estranhas na composição espelhada de sua semelhança. A cor, os jogos de luz e sombras, os enquadramentos, os planos e a seqüência que vemos em um filme interferem na forma de vermos os mesmos elementos na seqüência do outro filme, e vice-versa. O movimento de Marion em Hitchcock, ao se demorar na procura por uma lixeira ou por um lugar ideal para jogar o papel rasgado, torna ainda mais evidente a pressa da personagem na imagem de Van Sant, tornando-se da mesma forma evidente a pausa inserida pela edição de Lama na imagem de

Van Sant, de forma que sua personagem espere a sua 'vizinha' se resolver. O enquadramento horizontal da banheira e a textura de cristais da cortina do filme de Van Sant tornam ainda mais evidentes o enquadramento diagonal da banheira, as dobras e o brilho da mesma cena do filme de Hitchcock.

Isso tudo, sem ainda falarmos das interferências introduzidas pela trilha sonora, também apropriada, sendo inicialmente uma música composta por Philip Glass – que não chama muito atenção, parecendo estar ali apenas para criar um ambiente, para introduzir o espectador na comparação das imagens, sem se perder com as diferenças sonoras – e, posteriormente, a canção *I love you*, ouvida no clímax da cena, quando o assassino aparece por detrás da cortina e esfaqueia Marion em seu banho. O estranhamento com as imagens é duplicado dessa forma, ao ouvirmos a música cantada por Sinatra, chamando-nos a rir das semelhantes – e ainda diferentes – imagens, ao invés de temermos e de sofrermos com a violência da cena.

Desde o início dessa segunda música, há uma grande sincronia entre o que se ouve e o que se vê nas duas imagens, sincronizando, inclusive, com algumas de suas dessimetrias. Vejamos: a música começa no plano em que vemos Marion tomando banho, estando ao fundo uma cortina que a separa do resto do banheiro. Nesse plano, tanto no filme de Hitchcock como no de Van Sant, a cortina vela em sua semi-opacidade ou em sua textura o resto do banheiro. Vê-se, então, como uma mancha desfocada por detrás da cortina, a porta do banheiro abrir-se – primeiro, no filme de Hitchcock, momento em que ouvimos as primeiras notas da música. Posteriormente, em uma pequena dessimetria que Lama deixa aparecer que entre os dois filmes, vemos a porta do filme de Van Sant também se abrir – momento em que ouvimos as segundas notas da música, sincronizadas, dessa forma, tanto as primeiras, como as segundas notas, com o descompasso entre as duas imagens.

A cortina do filme de Hitchcock revela sempre um pouco mais, sendo possível acompanharmos a aproximação de um vulto para perto da cortina com muito mais certeza do que no filme de Van Sant, em que a textura da cortina chama mais atenção no enquadramento do que o que está por trás dela. Nessa aproximação do vulto, a música começa a crescer, com suas notas ficando cada vez mais rápidas, curtas e agudas até o clímax da sua melodia de introdução, estando esse clímax totalmente sincronizado com o clímax das

duas imagens, quando o assassino abre a cortina e se revela para a câmera e para a personagem. A partir de então, ouvimos a bela e alegre voz de Sinatra, cantando as apaixonadas frases: I love you. I love you. / Is all that I can say. / I love you. I love you. / The same old words I'm saying / in the same old way. / I love you. I love you. Enquanto o ouvimos externar pela música todo o seu amor, vemos o esfaqueamento de Marion nas imagens dos dois filmes.



Aliás, Lama não chega a mostrar todos os planos dos dois filmes originais, cortando pequenos trechos que só existem ou em um ou em outro, mas sem, no entanto, perder ou criar por causa disso um grande estranhamento em relação à continuidade da cena dos dois filmes. Nos enquadramentos que mostra, vemos sempre uma Marion mais agitada e com mais pânico em Hitchcock, virando mais a cabeça de um lado para o outro e estendendo mais o braço esquerdo para se defender do assassino. Enquanto isso, a música vai seguindo as facadas, com um ritmo de bateria que parece sincronizado com os cortes, fazendo, assim, a montagem e a personagem dos dois filmes dançarem ao ritmo do amor de Sinatra. A conexão dos movimentos da personagem ao ritmo da música – como se fosse uma dança – torna-se ainda mais forte no plano em que se vê enquadradas as pernas de Marion se debatendo na banheira, enquanto ouvimos não somente o ritmo da bateria, mas também uma nota mais forte de marcação do ritmo feito por trompetes e saxofones.

Se com as imagens lado a lado, a ‘psicose’ transforma-se em ‘schizo’, com o presença do novo elemento musical, o terror se transforma em amor. Os movimentos de pânico de Marion se transformam em uma dança, embalada

pela voz de Sinatra. O esquema sensório-motor que direcionaria o olhar a acompanhar as ações e reações dos personagens – ainda que não se quebre por inteiro – ganha brechas, dando força ao intervalo, que se estende por meio do vídeo. Esse intervalo nasce na relação entre o filme de Hitchcock, o de Van Sant e a música, mas, principalmente, entre esses elementos e o espectador, estendendo-se por toda a duração do vídeo. Da mesma forma que na vídeo-instalação de Gordon, no vídeo de Lama a perambulação de personagens perdidos se converte na perambulação dos sentidos do espectador do vídeo frente a um mundo – os filmes e a música – que o estranha, parecendo conter muito mais informações e potenciais conexões óticas e sonoras do que antes.

Muito mais do que acompanhar a fuga do assassino e os últimos gestos e suspiros de Marion antes de morrer, o que principalmente se vê é o intervalo, ou seja, a diferença nos enquadramentos, sendo que, em Hitchcock, a personagem Marion está caída mais à direita do quadro, enquanto em Van Sant, Marion está caída no centro do quadro. Em Van Sant, as unhas de Marion estão pintadas de laranja, enquanto em Hitchcock, as unhas da personagem estão sem pintura. Em Hitchcock, há a presença da água do chuveiro cortando a tela na diagonal, da esquerda para a direita, caindo sobre o corpo de Marion, enquanto em Van Sant pouco se vê de água, mas, em contraponto, há a presença de uma mancha de sangue nos azulejos do banheiro, que vai aumentando enquanto a personagem escorrega por eles. Como o plano dessa imagem é menor no filme de Van Sant, Lama resolve paralisar a imagem do filme, até que a Marion de Hitchcock, dando os seus últimos e fortes suspiros alcance-a, para que, juntas, as personagens dos dois filmes levantem o braço em direção à cortina e a puxem. Mas em Van Sant, vemos a cortina sendo arrebatada e a personagem caindo por um ângulo de cima para baixo, enquanto Hitchcock direciona o olhar primeiro para um detalhe dos ganchos da cortina se arrebatando, e só depois, para a personagem caindo, vista de um ângulo rente ao chão do banheiro, ao lado da banheira, onde Marion bate com cabeça e braços. Tudo isso ao som das frases: *I love you. I love you. / Three words that are divine. / And now, my dear, I'm waitin' to hear / The words that will make you mine.*

Nesse ponto do vídeo, começa uma última parte da música, em que Sinatra parece cantar ainda mais diretamente para a Marion dos filmes,



chamando-a de 'pequena garota', e dizendo: Little girl, I love you. / Can't you see I love you. / I love you. I love you. E enquanto ouvimos dizer em tom de pergunta: 'você não vê? Eu te amo', surge na tela, nas imagens dos dois filmes, o olho vidrado de uma Marion já morta no chão do banheiro. Realmente, ela não vê que você (Sinatra) a ama e nunca poderá ver. O terror do assassinato de Marion passa a ser um assassinato engraçado, quase uma dança, e, por que não, uma dança de um casal apaixonado. Dessa forma, o crime que acontece no filme passa a poder ser visto também, no vídeo de Lama, como um crime passionai executado por Sinatra, ao invés de Norman.

Em *Schizo Uncopyrighted*, na extensão do intervalo que potencializa, surgem para os sentidos do espectador tanto imagens óticas quase-puras, como também imagens sonoras. Porém, diferentemente do que entendemos ocorrer na vídeo-instalação de Gordon, tanto o sonoro quanto o ótico nos parecem aqui enquanto 'quase-puros', pois não os estranhamos totalmente, ao mesmo tempo em que não somente os acompanhamos em um reconhecimento motor. Há uma brecha, um intervalo nesse reconhecimento que, apesar de não se abrir ou se estender totalmente ao romper com acompanhamento das ações dos personagens, das cenas dos filmes e da música cantada por Sinatra, proporciona um certo estranhamento, aliado a um adiciionamento de novas leituras às imagens, que, por meio das comparações e das conexões que criam entre si, aproximam-se de uma imagem inteira.

Nesse momento, chegamos à nossa última busca por imagens óticas e sonoras puras ou quase-puras, direcionando nossos esforços analíticos ao vídeo *Psycho(s): A Live Remix* (2006), de IP Yuk-Yiu. Como já dissemos em outros capítulos, esse vídeo também recorre às duas versões do filme *Psicose*, só que não somente à cena do assassinato na banheira, mas também a três outras cenas, relativas ao encontro do detetive Arbogast com o namorado de Marion (Sam) e a irmã de Marion (Lila); a morte de Arbogast ao subir as escadas do casarão de Norman; e o encontro de Sam e Lila com a mãe de Norman. As mesmas quatro cenas são retiradas dos dois filmes, apresentadas ao mesmo tempo na tela e caracterizando quatro momentos do vídeo: 'Shower', 'Where's Marion', 'Death on the stairs' e 'Mother'. Yuk-Yiu intervém de uma única forma em todos esses quatro momentos, fazendo uma rápida alternância entre as cenas dos dois filmes na totalidade da tela. Essa

velocidade de alternância faz com que vejamos um filme por somente dois *frames* por segundo, depois o outro filme por três *frames*, depois mais dois, depois quatro, depois novamente três, e assim por diante. O resultado dessa extrema inconstância de um único filme sendo exibido faz com que vejamos a continuidade dos dois filmes ao mesmo tempo, mas sem que consigamos nos ater somente a um ou a outro, pois um filme entra no outro e vice-versa. Passa a ser não somente a continuidade dos dois filmes, mas, principalmente, a continuidade de um único e novo filme, resultado de uma fusão dos dois no olhar de seus espectadores. Nesse vídeo, assim como nos trabalhos de Gordon e Lama, não há um total rompimento com um direcionamento que nos faz acompanhar as ações dos personagens, mas uma brecha nesse direcionamento se abre, criando um intervalo que se estende por todos os quatro momentos do vídeo.

Esse intervalo é o mais complexo, e talvez o mais cristalino entre os três vídeos, pois proporciona três diferentes faces, ou antes, três diferentes direções para um estranhamento das imagens, para uma perambulação do olhar, para o desvendamento de potenciais novas camadas e novas leituras, que esses filmes carregam enquanto imagens inteiras. Se é a partir da extensão do intervalo que as imagens óticas e sonoras puras – e/ou quase-puras – emergem, por sua vez, também poderemos observá-las, através do vídeo *Psycho(s): A Live Remix*, por três diferentes lados.

A primeira face desse intervalo é o espelhamento, que acarreta um movimento comparativo entre os dois filmes, próximo ao que já havíamos visto em *Schizo Uncopyrighted*. O intervalo, não somente nessa face, como também nas outras duas, funda-se entre os espectadores e as imagens e sons dos dois filmes, nascendo, mais especificamente, por meio dos quase infinitos cortes introduzidos por Yuk-Yiu, pelas rápidas passagens indo e voltando repetidas vezes entre um filme e outro. Na tentativa de acompanharmos essa passagem, tentando discernir os dois filmes, surge o espelhamento. Assim como em Lama, no vídeo de Yuk-Yiu, as cenas dos dois filmes, em todos os quatro momentos – pensando assim nas quatro cenas – começam de um plano e de um enquadramento em comum, relativos a uma mesma parte da narrativa dos dois filmes. Em 'Shower', começa do plano em que vemos Marion rascunhando em um papel na escrivania. Em 'Where's Marion', do plano em que vemos

Lila de costas, conversando com Sam em uma loja de conveniência. Em 'Death on the stairs', do plano em que Arbogast abre a porta do casarão de Norman. E em 'Mother', da cena em que vemos Lila entrando no porão do casarão de Norman. Cria-se, dessa forma, a mesma comparação do que existe em um filme que não existe no outro, ou de como um diretor enquadra melhor certas cenas do que o outro. Porém, Yuk-Yiu não força as imagens à sincronia, tal como faz Lama acelerando, pausando, desacelerando as imagens ou mesmo cortando certos planos que existem em um filme que não existem no outro. Os filmes em *Psycho(s): A Live Remix* começam de um mesmo ponto em cada um de seus quatro momentos, mas em todos eles acabam por se desencontrarem, saindo da sincronia, criando, assim, uma rachadura no próprio espelho, que não mais reflete ações semelhantes em um mesmo momento, mas ações que já aconteceram em um que ainda irão acontecer no outro. Planos que aparecem primeiro em um, que só depois veremos no outro, e assim por diante, criando, dessa forma, um espelho diferente, que nos faz comparar não somente gestos, objetos e composição dos cenários, entre outros elementos que diferenciam cada quadro do filme, mas também os momentos, o andamento de cada filme, suas pequenas diferenças de montagem, os planos que cada um traz a mais que o outro, o tempo do acontecimento das ações e o tempo que em levam os personagens, em cada filme, a reagir às situações.

Em 'Where's Marion', por exemplo, vê-se, inicialmente, as diferenças entre enquadramento – em Van Sant, mais fechado que em Hitchcock – e dos produtos que vende a loja de conveniência, que se tornam mais evidentes em Van Sant pela presença das cores das embalagens dos produtos da loja onde estão Sam e Lila, conversando um de frente para o outro, com Lila de costas para a câmera. Em menos de cinco segundos, o filme de Hitchcock já nos mostra um outro ângulo para essa conversa, um contra-campo de Sam e Lila, sendo possível, assim, ver o rosto da personagem. Enquanto isso, em Van Sant, ainda vemos Lila de costas. Quando a imagem de Van Sant passa para o contra-campo no ângulo da conversa, surge o som de uma máquina registradora, que só saberemos de que filme veio quando vemos passar ao lado do casal, em Hitchcock, uma velha senhora em direção à porta. Surge então Arbogast, nas imagens do filme de Hitchcock, na porta da loja, olhando de fora para dentro pelo vidro, em direção ao casal. Ainda em Hitchcock, volta-

se ao plano de Lila de costas para a câmera, conversando com Sam. Enquanto isso, em Van Sant, há um prolongamento do plano em que vemos o rosto de Lila conversando com Sam. Hitchcock passa novamente ao contra-campo da conversa, pelo qual vemos o rosto de Lila, e somente nesse momento é que vemos o rosto de Arbogast aparecer no filme de Van Sant, com um enquadramento mais fechado. No entanto, ao vermos o filme de Van Sant voltar ao plano de Lila conversando com Sam, parece que os dois filmes chegam a um ponto comum da narrativa, quando Lila se exalta na conversa com Sam. Nessa conversa, é perceptível uma maior tensão e raiva na personagem do filme de Hitchcock, enquanto em Van Sant, a personagem demonstra essa tensão e essa raiva de forma mais expressiva somente no final de sua frase, quando aumenta o tom da voz.



Permanecemos a ter alguma atenção na continuidade das ações ou das conversas entre os personagens, mas nessa continuidade, cada elemento do filme torna-se estranhável e comparável em suas características com relação às características dos elementos do outro filme. A imagem de um filme, ainda que em um plano diferente ou em um momento diferente da mesma cena, impulsiona-nos a procurar o que existe e o que não existe de suas características nas imagens do outro filme. O sensório-motor, em parte, se quebra, transformando o reconhecimento motor em acompanhamento de examinador, que procura por diferenças e semelhanças, retirando, nessa experiência, muito mais de cada uma das imagens do que elas diziam originalmente, estando, assim, a poucos passos das imagens óticas e sonoras puras, caminhando em direção às imagens inteiras.

A segunda face do intervalo que se abre por meio desse vídeo é o da criação de uma única e falsa-continuidade pela alternância entre os dois filmes. Única continuidade pois, por meio da rápida alternância, acabamos nos perdendo entre as ações dos dois filmes, acompanhando uma linha, ainda que assimétrica, que liga os *frames* de um filme aos do outro, e que desenham uma única seqüência final. São duas diferentes imagens de uma mesma personagem, conversando com duas diferentes imagens de um outro personagem, dentro de uma loja de conveniência, também com duas diferentes arrumações, dentro de um único e novo filme, o *Psicose* remixado de Yuk-Yiu. Uma falsa-continuidade, não exatamente por não querer distinguir entre qual dos filmes é o mais certo, mas pelo fato de passarmos, indo e vindo, entre dois filmes diferentes, que dizem de produções diferentes, com ambientações diferentes – ainda que com história e narrativa iguais e planos e montagem parecidos – sendo que a passagem de continuação que se cria entre eles será, assim, sempre falsa.

Em 'mother', vemos Lila entrar no porão do casarão de Norman. Porém, se em Hitchcock o ambiente era mais simples e escuro e em Van Sant era mais claro, cheio de elementos como um imenso depósito de tralhas e um viveiro cheio de pássaros, no vídeo de Yuk-Yiu, Lila entra ao mesmo tempo nos dois ambientes, estando a personagem de Hitchcock a ouvir os pássaros do viveiro que há em Van Sant. Tanto em Hitchcock como em Van Sant o porão é dividido em duas partes, mas em Hitchcock o que separa as partes é uma parede com uma porta, enquanto em Van Sant é apenas uma cortina. Esses elementos no vídeo de Yuk-Yiu se mesclam, estando a Lila de Hitchcock abrindo uma porta e ao mesmo tempo uma cortina, mas após abrir a cortina, quem vemos caminhar é a Lila de Van Sant que, com a rápida alternância das imagens, parece olhar para as costas da cadeira da mãe de Norman do filme de Hitchcock. Essa situação se inverte aos poucos, parecendo então ser a personagem de Hitchcock que está olhando e se aproximando das costas da mãe de Norman do filme de Van Sant. Na seqüência, vemos o rosto da personagem de Hitchcock se aproximando ainda mais da mãe de Norman, mas o braço que se estende até a cadeira para a girar é da personagem de Van Sant.



A primeira imagem da caveira da mãe de Norman também é a de Van Sant, alternada com a imagem de uma Lila ainda não assustada de Hitchcock e depois com as costas da mãe ainda sem virar nesse filme. Ouve-se um grito, que poderia ser de qualquer uma das duas imagens, pois o que vemos é ainda a caveira da mãe de frente e de costas nos dois filmes. Só então vemos a Lila de Van Sant em pânico, ao mesmo tempo em que vemos a caveira da mãe girar e aparecer novamente em Hitchcock, como se estivesse a Lila de Van Sant a rever esse giro. Lila bate a cabeça na lâmpada que está pendurada em um fio, em Van Sant, ao mesmo tempo em que começa a gritar em Hitchcock, virando-se nesse filme, para trás, e batendo mais uma vez na lâmpada. Enquanto vira-se para trás em Hitchcock, avista-se o Norman travestido, de Van Sant, com a faca, indo atrás dela. Lila vira novamente para trás, em Van Sant, e vê o Norman travestido, de Hitchcock. Ao final, para salvar Lila, aparece Sam que, em Van Sant, bate com uma lata na cabeça de Norman, passando, em Hitchcock, a segurar-lhe o braço até cair nos dois filmes, imobilizado e já sem a peruca.

Um filme só continua o outro por uma falsa-continuidade, que é ainda mais falsa se levarmos em conta a assincronia temporal entre as cenas originais. Dessa forma, a continuidade se atropela e põe a causa na frente das conseqüências. O esquema sensório-motor entra curto, pois, ainda que acompanhe um desencadear de ações e reações, o faz sem saber se o que aconteceu já acabou ou se irá começar novamente. O acompanhamento se perde e as imagens dos filmes e entre os filmes ganham novas ligações entre si. Essa face do intervalo, da falsa-continuidade, parece levemente contrária à anterior, do espelhamento e da comparação. Porém, não queremos com isso

que se pense que ora se dá uma face do intervalo e ora se dá outra face do intervalo, ou que elas se anulam, pois todas elas podem acontecer ao mesmo tempo ao vermos cada um dos quatro momentos que IP Yuk-Yiu cria, convivendo em seus contrapontos, sendo a nossa identificação apenas analítica. O intervalo não é a proposta de soluções, mas a potência multiplicadora de problematizações, que nos fazem olhar para a imagem de diversos novos ângulos à procura do novo dentro delas, mesmo que essas imagens ainda sejam as 'mesmas'. O intervalo não é somente um único e novo ângulo, mas a potencialidade de vários novos ângulos, a brecha que nos abre menos ou mais à co-existência de todos os possíveis ângulos.

A terceira face que percebemos nesse intervalo cristalino dá-se pela fusão plástica entre as imagens dos dois filmes. Essa fusão não está no vídeo, que somente alterna – em altíssima velocidade – um filme e outro. A fusão só existe para quem vê o vídeo, pois, pela velocidade da alternância, os *frames* dos filmes acabam por se misturar em nosso olhar, criando novas imagens preto e branco e coloridas. A fusão, aliás, vai muito além das cores, pois vêem-se transformar em imagens à parte o resultado da fusão do rosto das atrizes dos dois filmes, de objetos e texturas de um filme com os do outro. Diferentemente da comparação entre os dois filmes feitas pelo vídeo de Lama e de uma das próprias faces entrevistadas pelo intervalo desse mesmo vídeo de Yuk-Yiu, o que essa fusão possibilita vai além de descobrir novas camadas dentro das imagens dos dois filmes isoladamente. A fusão possibilita imagens óticas e sonoras que somente os dois filmes juntos e mesclados pelo olhar poderiam fazer surgir. Imagens que, em 'Shower', mostram-nos um quarto com cortinas preto e brancas perto de um lustre amarelo, que fazem a Marion de Hitchcock usar um roupão verde e olhar para trás como se quisesse saber quem é que entrou em seu banheiro e acionou a descarga. Ou como a imagem do chuveiro, visto de baixo para cima, ou mesmo o azulado das imagens do banho em Van Sant, servissem de fundo para o banho de Marion em Hitchcock, como se fosse a pintura do novo azulejo do banheiro. Chuveiro que também se mesclará com a imagem de Marion como se saísse de dentro dela. A cortina do banheiro do filme de Van Sant, que, por causa de sua textura em cristal, pouco nos deixa ver o assassino se aproximando, acaba por ganhar a mancha escura da cortina do filme de Hitchcock. Essa mesma textura da

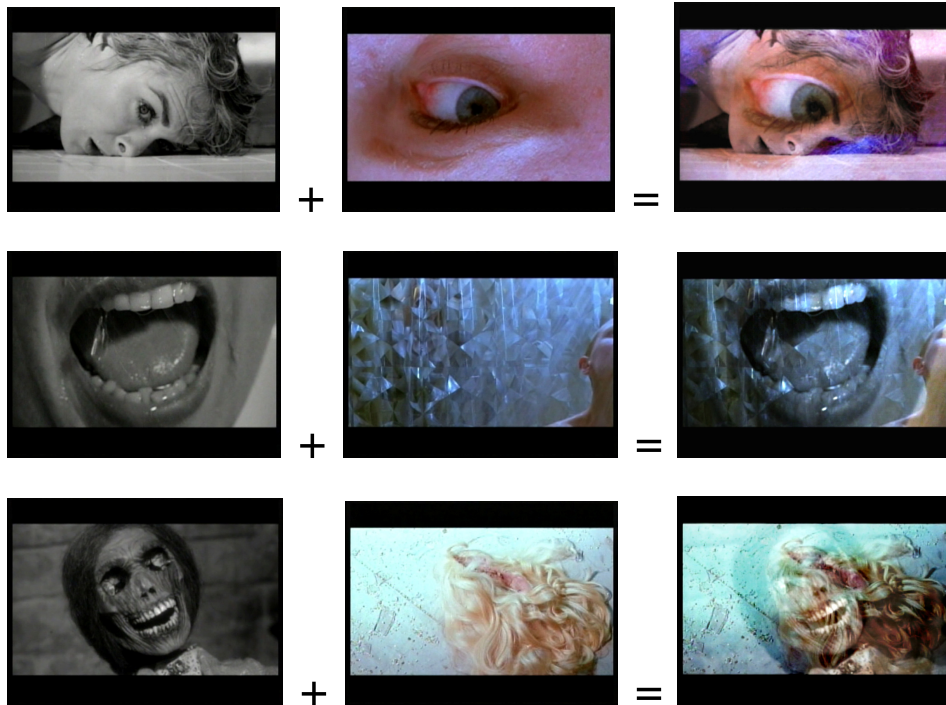
cortina do filme de Van Sant se transformará na textura da pele e do rosto de pânico de Marion, em Hitchcock.

Mas essa fusão se torna ainda mais rica, em termos plásticos, ao final do assassinato, quando vemos junto a imagem da Marion, de Van Sant, erguendo o braço em direção à cortina, em uma velocidade que parece acompanhar o movimento de câmera do filme de Hitchcock, saindo de um enquadramento das pernas de Marion e indo até o ralo da banheira para onde escorre a água em redemoinhos. A imagem da mão com unhas pintadas de Marion se funde com a água que escorre na banheira das pernas ao ralo, em Hitchcock. A imagem de Marion vista de cima para baixo, caindo da banheira com o corpo para fora dela, em Van Sant, se mistura com a imagem do ralo em Hitchcock, que parece se abrir como um abismo centrado debaixo de suas pernas e de sua bunda. O ralo passa, no momento seguinte, a se fundir com a imagem do chuveiro – que a enquadra de baixo para cima – criando, assim, dois círculos: um que espirra água para fora e outro que faz a água cair para dentro. Nesse ponto, aparece uma segunda imagem – agora vinda de Van Sant – da água escorrendo das pernas de Marion para o ralo, e mesclada está a imagem do olho de Marion girando na tela, vindo do filme de Hitchcock – como se também acompanhasse o movimento de câmera que sai do enquadramento das pernas ao ralo do filme de Van Sant. Olho que ganha nova coloração, nos tons de vermelho, lilás e azul, e que, ao final, acaba por se mesclar à imagem do ralo de Van Sant. Novamente, dois círculos se formam: um com a água girando em sentido anti-horário e entrando no ralo, e outro com a íris do olho girando em sentido horário.

Um olho-ralo colorido que nada vê, apenas escoar ou suga, tal como um buraco negro, todas as formas, gestos e texturas dos dois filmes para o entre-imagens que se forma no vídeo. Olho-ralo como uma nova forma plástica, feito de sangue, água, íris e anéis metálicos, resultante desse entre-imagens. Mas a fusão continua, e, ao final, o olho de Marion, de Hitchcock, já bem mais afastado e pequeno na tela, passa a se fundir com o olho da Marion de Van Sant, em um enquadramento de detalhe, bem grande na tela, criando a imagem de um olho dentro de outro. A íris de um, como o centro e o eixo da rotação da pupila do outro. *Psicose*, de Hitchcock e de Van Sant, como duas imagens que podem se encaixar, tal como se fossem duas peças, duas



engrenagens interligadas a mover uma terceira imagem, a imagem-dispositivo de *Psycho(s): A Live Remix*.



Essa fusão, que permeia todos os quatro momentos do vídeo de Yuk-Yiu, cria diversas misturas como essa que acabamos de descrever. Mas existem dois momentos com grande força simbólica, que também merecem ser mencionados. Um deles se dá na parte final de 'Mother', quando vemos fundidas na tela a imagem da caveira da mãe de Norman com a imagem da peruca que Norman usava. A caveira usa a peruca loura do Norman de Van Sant. O que representa melhor a sua mãe? A peruca que o fazia se transformar nela, ou a caveira empalhada da própria mãe, que Norman guardava em sua casa? Em *Psycho(s): A Live Remix*, por meio da fusão, os dois objetos se tornam um, restituindo a 'persona-mãe' de Norman – simbolizada pela peruca – à verdadeira mãe, ou ao que dela restou em sua caveira empalhada.

O outro momento vem depois das quatro seqüências, ou seja, depois de terminar a rápida alternância entre as duas cenas em 'Mother', quando surgem, sem título prévio, os créditos dos dois filmes se mesclando e fundindo os nomes dos atores. Os atores Vince Vaughn e Anthony Perkins, que interpretam

o Norman (o primeiro em Van Sant, e o segundo, em Hitchcock), transformam-se em um só nome, um só ator desse novo filme que se criou. Da mesma forma, o nome de outros atores como Vera Miles e Julianne Moore (Lilá, em Van Sant, e Lila, em Hitchcock), Anne Heche e Janet Leigh (Marion, em Van Sant, e Marion, em Hitchcock), entre outros nomes de atores e pessoas da produção – como os nomes de Gus Van Sant e de Alfred Hitchcock juntos – que se mesclam na rápida alternância entre eles, transformando-os em partes de um mesmo e novo filme. Aliás, esse é talvez o momento de maior sincronia do filme de Van Sant com o de Hitchcock, fazendo, inclusive, com que as linhas horizontais e verticais que cortam a tela nos créditos dos dois filmes apareçam em um mesmo momento, dividindo os nomes e a tela entre linhas cinzas (Hitchcock) e verdes (Van Sant) no vídeo de Yuk-Yiu.

Essa fusão nos faz romper com o suspense psicológico da narrativa do filme e cria plasticamente, na lentidão de nossos olhos, um novo e único filme, que nos abre a uma gama de leituras próprias. Fusão que, junto ao espelhamento e à falsa-continuidade, nos faz ver os prolongamentos de um multifacetado intervalo, que nos leva para muito além – ainda que não rompendo totalmente – de um reconhecimento motor das ações e reações, da espera pelo que irá acontecer aos personagens na história, dos clichês que criamos dessas imagens.

#### **4.2 – Uma busca por imagens-cristais e a verificação da transformação dos falsários nos artistas dos vídeos**

A imagem-cristal no cinema não é um plano ou um enquadramento específico que certos filmes fariam. A imagem-cristal ganha visibilidade quando um circuito de indiscernibilidade torna-se presente. A aparição desse circuito, para Deleuze, pode ser formalmente demonstrado nas imagens do cinema – com um jogo entre espelhos e personagens, assim como também pode apresentar-se por meio de alegorias e metáforas.

Segundo Deleuze, o jogo de espelhos é o mais conhecido circuito de indiscernibilidade entre cristais do cinema. Uma troca entre o atual e o virtual que surge no reflexo de um personagem, em um espelho cênico. A imagem no espelho é a imagem virtual, em relação à atualidade do personagem que passa

em frente a ele. Mas alguns filmes passam do personagem real ao personagem no espelho como se lhe dessem vida própria, ganhando uma atualidade, enquanto o personagem atual, nessa troca de lugares, transformando-se em parte da virtualidade. Segundo Deleuze,

A troca é ainda mais ativa na medida em que o circuito remete a um polígono de número crescente de lados: tal como um rosto refletido nas facetas de um anel (...) Quando as imagens virtuais assim proliferam, o seu conjunto absorve toda a atualidade da personagem, ao mesmo tempo que a personagem já não passa de uma virtualidade entre outras. Essa situação já está prefigurada em *Cidadão Kane* de Welles, quando Kane passa entre dois espelhos face a face; mas surge em estado puro no célebre palácio dos espelhos de *A dama de Shanghai*, onde o princípio de indiscernibilidade atinge o ápice: perfeita imagem-cristal em que os espelhos multiplicados tomaram a atualidade dos dois personagens, que só poderão reconquistá-la quebrando-os a todos, encontrando-se assim lado a lado e matando-se um ao outro. (DELEUZE, 1990:89-90)

Porém, não é necessário que o espelho esteja fisicamente na tela para que possamos pensar as trocas e a indiscernibilidade entre o atual e o virtual. Segundo Deleuze, alguns personagens já carregam por eles mesmos esse circuito. Personagens dúbios, tal como o homem que finge ser amputado – em *O Homem sem Braços* (1927), de Tod Browning – mas não é, e ao final acaba por se amputar para tentar conquistar a mulher que parecia gostar dele pelo fato de ser amputado. “*Esse circuito cristalino do ator, sua face transparente e sua face opaca, é o travesti.*” (DELEUZE, 1990:92). Ao falar de ‘travesti’, Deleuze não quer chamar atenção para uma transformação ou para um mascaramento do gênero sexual, mas sim para um ‘baile de máscaras’ de certos personagens pela trama dos filmes. Personagens que nos mostram ou nos chamam a conhecer melhor o que não são, e que, ao final, não sabemos mais discernir entre o que é e o que não é, entre a virtualidade e a atualidade dos personagens.

Quando a imagem virtual se torna atual, então é visível e límpida, como num espelho ou na solidez do cristal terminado. Mas a imagem atual também se torna virtual, por seu lado, remetida a outra parte, invisível, opaca e tenebrosa, como um cristal que mal foi retirado da terra. O par atual-virtual se prolonga, pois, imediatamente em opaco-límpido, expressão de sua troca. No entanto, basta que as condições (...) se modifiquem para que a face límpida se escureça, e a face opaca adquira ou reencontre sua limpidez. A troca é relançada. (DELEUZE, 1990:90)

A troca entre atual e virtual, e assim por diante, entre límpido e opaco, é

observada por Deleuze também no próprio espaço onde convivem os personagens em um filme. A figura do navio é um desses possíveis cristais, com uma fenda que traz “*uma face límpida que é o navio de cima, onde tudo deve ser visível, conforme a ordem; uma face opaca, que é o navio de baixo, que transcorre em baixo da água – a face negra dos encarregados do transporte do carvão*” (DELEUZE, 1990:93). Na parte de cima, uma dramaturgia de encontros e conversas. Na parte de baixo, as brigas e as secretas rebeliões. Alto e baixo como duas faces de um cristal atualizando-se ou querendo se atualizar.

“(…) em *E la nave va* [de Federico Fellini], o navio faz proliferar as faces de um polígono crescente. Ele se fende primeiramente em dois no sentido alto-baixo: toda a ordem visível do navio e de seus marinheiros está a serviço do grande empreendimento dramático dos passageiros-cantores; mas, quando esses passageiros de cima vão ver o proletariado de baixo, é este que por sua vez se torna espectador, ouvinte do concurso de canto que impõe aos de cima, o do concurso musical na cozinha. Depois a fenda muda de orientação, divide, na ponte, os passageiros-cantores e os náufragos-proletários. (...) E ainda depois, a fenda quase torna desdobramento: o obscuro navio de guerra, cego e fechado, aterrorizante, que vem exigir os fugitivos, se atualiza na mesma medida em que o navio transparente consumou sua dramaturgia funerária, num esplêndido circuito de imagens cada vez mais rápidas em que os dois navios acabam explodindo e afundando, devolvendo ao mar o que é do mar, um meio eternamente amorfo (...) (DELEUZE, 1990:93-94)

O cristal é a expressão de uma não-distinção entre duas faces, atuais e virtuais, opacas e límpidas, reais e imaginárias, em um circuito que as fazem trocar incessantemente de posição. O cinema da imagem-tempo nos convida a olhar dentro desse cristal. Porém, a imagem-cristal não é visível apenas no cinema. Em momento algum Deleuze afirma que essa é uma imagem visível apenas especificamente no cinema que entende por ‘moderno’. Esse cinema, o cinema da imagem-tempo, caracteriza-se, sim, pela criação e visualização de imagens-cristais, mas não as funda, nem as limita.

Assim, fora do cinema, no vídeo, acreditamos ver um prosseguimento da visualização das imagens-cristais, talvez não da mesma forma como no cinema, mas ainda assim criando circuitos de indiscernibilidade. Circuito que, nos vídeos de Gordon, Lama e Yuk-Yiu ainda traz um pequeno pé no cinema, ou antes, traz o cinema como uma das faces do cristal que formam.

Em *24 Hours Psycho*, de Gordon, o cinema da imagem-movimento de *Psicose* é como a face límpida do cristal, que é trazida a uma co-presença com

uma outra face, opaca. Essa face opaca vem da própria imagem do filme de Hitchcock, dos detalhes de cena e dos gestos que passavam batido ao vermos o filme em sua forma original. A partir das interferências e deslocamentos de Gordon – desacelerando a imagem, retirando o som, instalando o filme em uma sala a ser visitada em uma exposição de arte – as camadas mais opacas do filme original ganham novos sentidos e leituras. Essas camadas opacas, enquanto virtualidades da imagem do filme, ganham uma brecha para, aos poucos, se atualizarem na experiência do novo filme que se forma dentro da video-instalação de Gordon. E essa atualização das camadas opacas e das virtualidades da imagem faz com que a face límpida do cristal, relativa ao direcionamento sensório-motor que o filme original traz, deixe a imagem atual, passando a figurar como apenas mais um elemento no horizonte da virtualidade dessa imagem.

Ao mesmo tempo, esse direcionamento sensório-motor do filme não deixará de, volta e meia, atualizar-se no reconhecimento de quem vê e experiencia a obra de Gordon, criando uma intensa troca entre atual e virtual, entre as várias virtualidades da imagem e o que se atualiza. Dá-se uma indiscernibilidade entre o que o filme é (ou foi) e o que se tornou. Entre o que decidia ocultar ou mostrar no original, direcionando o nosso olhar pela trama que se desenvolvia, e o que se passa na instalação de Gordon a ocultar e mostrar, dando tempo aos olhos de perambular pela imagem, para além dos direcionamentos sensório-motores.

É um cristal simples, que faz um filme cindir-se ao meio e passar a ser dois – o que era e o que se transformou – mas sem a perda total de um em detrimento do outro, pois, no cristal, eles convivem como duas faces. Na instalação, a todo instante passamos entre um e outro, indo e voltando ao virtual e ao atual, ao opaco e ao transparente. Cada um dos 168.480 quadros/*frames* do filme original, ao serem desacelerados, ganhando nova duração e visibilidade, são como as quinas do cristal que se forma, podendo, cada um, revelar duas partes desse cristal.

Perceber a formação de uma imagem-cristal é estar a um passo da imagem-tempo. Para Deleuze (1990), o que se vê no cristal, na cisão e nas passagens que ele proporciona, é o próprio tempo. Olhar para uma imagem-cristal é olhar diretamente para o tempo em seus fluxos, um tempo multilinear e

não somente cronológico. Cristal que dá visibilidade às passagens e ao convívio entre um passado e um presente, como linhas do tempo que são co-existent e se influenciam. Ou antes, cristal que torna visível uma não-distinção entre as diferentes linhas do tempo, que ora se distinguem, ora se confundem, ora falsamente continuam uma à outra. Ora o passado é o virtual, ora o presente é o virtual. Ora a passagem de um ao outro é mera fabulação, uma potência criadora que o cristal também carrega.

Dessa forma, Deleuze distingue três modos de vermos o tempo em sua forma direta nas imagens do cinema. Uma, relativa aos saltos entre as camadas do passado desencadeados por um processo de memória do presente. Outra, relativa ao atropelamento do tempo, talvez a mais pura indiscernibilidade entre presente, passado e futuro, pois nem os personagens nem o público do filme conseguem se situar com clareza no tempo da narrativa. E, por último, uma forma relativa à potência do falso, com a criação de falsas continuidades entre momentos e situações distantes. Potência criadora de novas linhas temporais.

Ao voltarmos novamente nosso olhar para *24 Hours Psycho*, para o cristal que nele se forma entre o filme que era e o filme que se torna, a relação temporal mais óbvia que observamos é a da apropriação executada, atualizando uma imagem do passado, uma imagem que faz parte de nossas lembranças e do nosso imaginário. A vídeo-instalação de Gordon nos traz a visualização de saltos entre presente e passado. Mas saltos aqui não através de várias camadas, de várias lembranças, mas sim como saltos em direção a uma mesma camada do passado, o filme *Psicose* de Hitchcock.

Há de se levar em conta que a imagem do passado no trabalho de Gordon não é a imagem de uma lembrança de um personagem, tal como observa Deleuze no cinema, mas um outro tipo de imagem do passado à qual várias pessoas experimentaram – à sua maneira – ao verem o filme original, mas que não se restringe apenas ao que dela lembramos, pois sua presença continua materialmente re-apresentável por meio das milhares de cópias em fita ou em DVD do filme.

Como já dissemos anteriormente sobre a possibilidade de se pensar esses vídeos a partir dos conceitos de Deleuze, o que concerne aos personagens nos filmes da imagem-tempo passa, no universo do vídeo, a dizer

dos espectadores e dos visitantes de suas obras. A imagem do passado não pertence a um personagem, mas sim a todo o público que visita a obra de Gordon na exposição. Imagem do passado que se atualiza pela re-apresentação da matéria ótica original do filme, e que ganha nova presença e novo presente pelas modificações introduzidas por Gordon, sem, no entanto, perder seus reflexos com a imagem que foi. Vê-se uma imagem-cristal com saltos entre presente e passado co-existentes.

No entanto, se todo vídeo que se apropria de imagens do cinema recorre a elas por fazerem parte de um imaginário comum na nossa cultura, poderíamos então dizer que todos esses vídeos compartilham de uma mesma forma de imagem-cristal. Do mesmo modo, também estaríamos a observar a apresentação de uma mesma forma de imagem-tempo por meio desse cristal e dos saltos que cada um proporciona para as imagens do passado. Mas, não é bem assim, pois esse deslocamento de algo do passado para outro momento de exibição é apenas uma parte do cristal dessas apropriações, a parte mais conceitual na formação desses vídeos, sendo que o resultado estético das alterações que cada apropriação produz pode nos levar a outros caminhos não tão generalizáveis sobre a imagem-tempo.

Dessa forma, em *24 Hours Psycho*, chegaremos não somente a uma cisão do tempo, com saltos entre um presente e um passado co-existentes, mas também a um tempo que chamaremos de 'tempo de contínua suspensão'. O suspense, no filme *Psicose*, de Hitchcock, influencia a percepção do tempo de suas imagens, criando um estado de espera e de tensão, um temor crescente em relação ao que irá acontecer aos personagens. Com o temor crescente, o suspense intensifica, gradualmente, os momentos do filme, dilatando a percepção da passagem do tempo. Porém, em Gordon, o temor, o pavor e o horror se extinguem, sem, no entanto, perder a dilatação do tempo. Com a imensa desaceleração que insere na obra de Hitchcock, Gordon acaba por ampliar a intensificação e a dilatação temporal do suspense para o filme inteiro, para todas as suas partes de forma igual. Não há mais um crescente suspense, mas uma contínua suspensão.

O estado de espera e tensão transforma-se em espera e dispersão, em um tempo que demora a correr. Se o filme demora a passar, sobra, então, para o espectador, muito tempo para passear por todos os cantos da imagem,

podendo passear tanto que chega a perder a noção do tempo do filme. Suspensão que rompe as barreiras do suspense, estendendo o filme como um contínuo intervalo, tornando intenso cada segundo, cada minuto das 24 horas da exibição do filme na instalação.

Ao interferir no tempo físico do filme, Gordon não somente cria uma nova duração, cuja cronometragem gera 24 horas seguidas, mas interfere também no tempo que a imagem do filme exprime. Gordon é um artista que tenta, assim, domar a duração do tempo, fazendo que ele se mostre como qualidade direta da imagem, dando-nos uma imagem-cristal, uma imagem-tempo, ou seja, uma imagem direta do tempo. Mas, não seriam essas ações, segundo Deleuze, próprias aos personagens falsários e fabuladores do cinema da imagem-tempo?

A um só tempo ele é o homem das descrições puras, e fabrica a imagem-cristal, a indiscernibilidade do real e do imaginário; ele passa para o cristal e faz ver a imagem-tempo direta; suscita as alternativas indecíveis, as diferenças inexplicáveis entre o verdadeiro e o falso, e com isso impõe uma potência do falso como adequada ao tempo, em oposição a qualquer forma do verdadeiro que disciplinasse o tempo. (DELEUZE, 1990:162)

Ainda, segundo Deleuze, esse personagem, o falsário, “(...) *podia, não há muito, existir sob uma forma determinada, mentiroso ou traidor, porém agora ele ganha uma figura ilimitada que impregna todo o filme.*” (DELEUZE, 1990:162). Mas, para além desse personagem que se dissolve no cinema e impregna todo o filme, vemos na figura do artista Douglas Gordon uma retomada de seus interesses, impregnando, por meio do vídeo, os filmes alheios de uma potência do falso. Assim como o falsário do cinema, Gordon fabrica ele mesmo uma imagem-cristal, criando uma indiscernibilidade entre o que o filme era e o que se tornou, entre o virtual e o atual, o passado e o presente, mesmo sendo a imagem por ele retomada uma imagem-movimento. Proporciona-nos a visualização de um tempo que não se quer verdadeiro ou realístico, mas fabulador.

Não é a mesma fabulação que ocorria no cinema, pois em seu caso, o falsário-fabulador se restringia aos personagens e suas falas. Mesmo quando Deleuze aponta o falsário enquanto uma figura ilimitada que impregna todo o filme, ainda toma a questão como interna à narrativa fílmica, ou seja, o falsário impregna o filme em toda a sua narrativa, na forma (falsificante) de ela ser



contada, no discurso (fabulador) que ela traz, nos acontecimentos e no (falso) encadeamento desses acontecimentos que ela apresenta. No vídeo, a fabulação provém da apropriação e das intervenções do artista na matéria ótica e sonora do filme. A potência do falso, no vídeo, não cria uma narrativa falsificante, mas sim falsifica todo o narrar. Indo também além dele, falsifica cada gesto dos personagens que, na narrativa, não mais representam, mas se apresentam. Falsifica a passagem entre as cenas, entre os planos e até mesmo entre os quadros. Não uma falsificação enquanto uma invalidação, mas sim como uma potencialização fabuladora. Em *24 Hours Psycho*, o filme *Psicose* passa a ser um filme fabulado que nos proporciona a experiência de um tempo de suspensão contínua, aliado também a uma experiência de saltos entre o que era o tempo dos acontecimentos do filme original e o tempo dilatado do filme que se tornou.

Em *Schizo Uncopyrighted*, de Lama, essas questões continuam, mas se complexificam em seus próprios rumos. Pensamos este vídeo também como um cristal, mas, ao invés de apenas termos um atual e um virtual na indiscernibilidade entre acompanhar o filme original e se perder no filme apropriado e alterado, no vídeo de Lama, temos não só uma, mas duas faces tomadas pelas imagens-movimento do filme *Psicose*, de Hitchcock e de Van Sant, gerando, ao mesmo tempo, duas faces com o que essas imagens se transformaram no vídeo de Lama, além de uma última face com a inclusão de uma nova imagem-sonora, com as músicas de Philip Glass e Frank Sinatra. Porém, antes de olhar para o cristal como um todo e, através dele, na direção das imagens-tempo, tomaremos passo a passo no vídeo a formação de suas cisões e de suas faces, de forma a o entendermos melhor como uma imagem-cristal.

A primeira cisão seria fruto da apropriação da matéria ótica original dos filmes. Ao trazer de volta no vídeo as imagens originais dos filmes, chama-nos a um reconhecimento motor dessas imagens, reatualizando-as no presente de nossa memória. Mas, ao mesmo tempo, ao inseri-las dentro de uma nova composição visual e sonora e ao intervir internamente nessas imagens, desacelerando, pausando, cortando ou acelerando certos trechos, o que se atualiza na tela são dois novos filmes, ou antes, o que se atualiza são as virtualidades potencialmente significantes que antes se ocultavam nas imagens

de cada filme. As interferências de Lama criam brechas para que essas virtualidades se atualizem, para que deixem o segundo plano, um plano de opacidade, de forma a ganhar alguma visibilidade, ao mesmo tempo em que os personagens e a trama dos dois filmes passam a figurar juntos aos demais elementos de uma virtualidade potencialmente atualizável.

Mas, além dessa cisão e dessa indiscernibilidade trazida pela apropriação de Lama, há uma segunda cisão, pelo fato de Lama fazer uma apropriação de uma apropriação, ou seja, coloca lado a lado na tela o *Psicose* de Hitchcock e seu *remake*, o *Psicose* de Van Sant. A presença da cena do assassinato de Marion na banheira do filme de Van Sant faz com que a imagem ao lado, de Hitchcock, perca sua transparência – sua capacidade de nos direcionar pelos elementos de importância para a narrativa – e se torne cada vez mais opaca. Da mesma forma, a presença dessa mesma cena em Hitchcock, faz com que a imagem ao lado, de Van Sant, também perca sua transparência e também se torne cada vez mais opaca. Por causa das intervenções de Lama na duração e no número dos planos, a cena dos dois filmes acabam por tornarem-se síncronas, como se uma fosse a imagem no espelho da outra, sendo que ora se olha para o filme de Van Sant como reflexo de Hitchcock, ora se olha para o filme de Hitchcock como o reflexo de Van Sant. Ou talvez seja o caso de pensarmos os dois filmes como se fossem dois espelhos, face a face, com os personagens Norman e Marion, juntos aos elementos de cena e aos enquadramentos e movimentos de câmera dos filmes, enquanto camadas virtuais multiplicadas ao infinito pela co-reflexão de um filme no outro. Vêem-se no infinito desses espelhos duas atualizações sincronizadas, semelhantes, mas não iguais, de um mesmo filme virtual.

É um mesmo filme, mas já não é. Ou são dois filmes, um de Hitchcock e outro de Van Sant, mas que também já não são. E há ainda um novo elemento musical, a música de Philip Glass, e, principalmente, a música cantada por Frank Sinatra, que também já não é mais a mesma canção, mas uma conversa, ou uma falsa-conversa, ou antes, uma falsa-declaração de amor de Sinatra a Marion. A música, como uma nova face dessa imagem-cristal, como um terceiro espelho que se une aos outros dois, multiplica por três a opacidade dos filmes, ampliando ainda mais a abrangência virtual que o circuito da imagem-cristal do vídeo concentra. Pela ampliação que a música traz, novas

leituras tornam-se possíveis às imagens dos filmes. Uma nova e falsa história passa o vídeo a contar.

O que se tem é uma imagem cristal, com algumas faces próximas e outras – como o caso das músicas – trazidas de longe. Cristal que as mistura, confundindo-nos em uma indeterminação entre o que são e no que se tornam dentro do vídeo. Cristal que nos dispersa de acompanharmos o direcionamento sensório-motor da trama narrada pelos filmes, fazendo com que vejamos por meio dele não somente a imagem indireta do tempo, resultante da continuidade das ações dos personagens dos filmes, mas uma imagem direta, uma imagem-tempo, que se apresenta pelas brechas, na extensão do intervalo inserido por Lama em *Schizo Uncopyrighted*.

Como a ruptura com o sensório-motor não é total, um resquício de uma imagem indireta do tempo continua. Uma imagem do tempo que sobrevive pelo nosso acompanhamento, ainda que menor ou disperso, dos acontecimentos da narrativa. Dessa forma, a imagem-movimento também sobrevive. Porém, a ruptura e a abertura que os artistas desses vídeos inserem nas imagens de *Psicose* mostram-nos que o tempo linear dos filmes se tornou apenas uma das linhas do fluxo em potencial do tempo. E se os vídeos ainda o deixa visualizável é apenas como uma das linhas de tempo que podemos ver correr ali. O tempo se cinde em várias direções, tornando contemporâneas diversas imagens do passado, tornando demorado o que era rápido e sincronizando o que antes atrasava. Em *Schizo Uncopyrighted*, voltamos a observar a indiscernibilidade entre passado e presente, desta vez tanto por meio da apropriação de uma imagem do passado como por uma apropriação da apropriação. Pelo cristal-apropriação criado por Lama, torna-se possível saltar entre as duas linhas de tempo, uma linha que nos leva ao que as imagens eram, e outra linha que nos leva às imagens nas quais se tornam. Porém, para além dos saltos entre uma imagem do passado e uma imagem presente, o que o vídeo de Lama apresenta como resultado estético de suas intervenções e aproximações entre imagens e sons é a imagem-tempo de uma 'falsa sincronia'.

O filme *Psicose* de Van Sant foi feito como uma *remake* do filme *Psicose*, de Hitchcock, não somente recontando a mesma história e os mesmos acontecimentos, mas repetindo a maioria dos enquadramentos, dos

movimentos de câmera, dos gestos dos atores, assim como o desenrolar de cada plano do original de Hitchcock. Porém, como já dissemos anteriormente, esse *remake* acaba se diferenciando do filme original em alguns momentos, como no cenário, na cor, e, principalmente neste caso, na duração e no número de planos filmados por Van Sant. A cena do assassinato de Marion, por exemplo, tem diversos elementos comuns nas duas filmagens, mas cada uma acaba por desenvolver um ritmo próprio, ligado a uma cadência e uma cronometragem próprias.

O que Lama faz é intervir nesse ritmo, fazendo com que a cena do assassinato dos dois filmes tenha uma mesma duração, o mesmo tempo em cada plano e o mesmo momento em cada corte, em cada passagem entre planos. Lama doma o tempo da cena nos dois filmes, fabulando uma aproximação, uma sincronia entre elas ao manter mostrar os mesmos cortes, lado-a-lado, na tela do vídeo. Essa sincronia temporal torna-se ainda mais clara e evidente em seu falseamento ao vermos a intervenção de Lama pausando ou desacelerando certos momentos de uma imagem, como na cena em que Marion se levanta da cadeira para ir ao banheiro, de forma que vemos um filme esperando o outro para que a sincronia não se perca. Ritmo sincrônico que faz Marion co-existir – tomando banho e sendo assassinada de forma diferente, ainda que semelhante – em dois filmes ao mesmo tempo. Ritmo dançante, que faz Marion também co-existir em um outro tempo, onde dança em sincronia com o compasso dos arranjos da banda de Sinatra.

Lama é o artista-falsário que quer que vejamos as duas versões de *Psicose* em um único e novo ritmo, e, ao mesmo tempo, que vejamos uma única trama de *Psicose* correndo simultaneamente, em dois diferentes tempos que só se encontram pelo espelho. Dessa forma, Lama cria uma imagem-cristal, apresentando-nos o tempo enquanto fluxo de linhas que se separam e se cruzam a todo o momento, e o que se vê pelo cristal é sempre a indiscernibilidade entre um separar e um cruzar de tempos. Nos reflexos desse espelhamento criado por Lama, vê-se presente o próprio fluxo do tempo, ou antes, vêem-se as intervenções de Lama sobre esse fluxo, fabulando potenciais relações temporais, impregnando o acompanhamento da trama dos dois filmes – assim como das músicas – dessa fabulação, e proporcionando-nos, assim, a visualização de uma imagem direta do tempo. Uma imagem-

tempo específica ao vídeo *Schizo Uncopyrighted*, diferente da que vimos em *24 Hours psycho*, e diferente também da que veremos em relação ao vídeo *Psycho(s): A Live Remix*, de IP Yuk-Yiu.

Na verdade, tanto o vídeo de Lama como o de Gordon aproximam-se do que Deleuze entende por saltos e uma indiscernibilidade entre uma imagem presente e uma imagem do passado, pelo fato de se apropriarem das imagens do filme *Psicose*, uma imagem que figura com certo destaque no imaginário das pessoas. Porém, esses vídeos também se distanciam entre si, ampliando – cada um do seu jeito – as possibilidades do que Deleuze entende por uma imagem-tempo, quando fruto de uma fabulação, de uma potência do falso. Indo além dos exemplos de Deleuze de uma falsa-continuidade na narrativa, cada vídeo tomará um caminho diferente de forma a tornar falseada a própria exibição da matéria fílmica por meio do vídeo. Levam a imagem-tempo a um tempo fabulado não somente por personagens, mas pelos artistas, que se fazem inscrever na imagem enquanto os novos falsários-fabuladores, senhores do tempo, capazes de misturar suas diversas linhas, de domar sua duração – Gordon, por meio de uma contínua suspensão, e Lama, por meio da falsa sincronia – de forma a fazê-lo se mostrar como qualidade imagem.

Yuk-Yiu, em *Psycho(s): A Live Remix*, também se inscreve de forma única como um falsário na imagem dos filmes, manipulando o tempo dentro do cristal-vídeo que cria. Mas, entre os três vídeos, este é o que mais nos parece se aproximar do que Deleuze entende como as três formas do tempo se apresentar de forma direta, assim como também o que mais longe leva os procedimentos estéticos de fabulação entre as linhas temporais das duas versões de *Psicose*.

A formação do cristal nesse vídeo de Yuk-Yiu dá-se de forma parecida com a do vídeo de Lama. Pelo fato de trazer à tela do vídeo imagens apropriadas tanto do filme *Psicose*, de Hitchcock, como da versão de Van Sant, vemos – assim como no vídeo de Lama – duas faces do cristal preenchidas pelos dois filmes originais e outras duas faces do cristal com o que essas imagens se transformam dentro do vídeo de Yuk-Yiu. Um cristal que nos faz olhar para as imagens dos dois filmes tanto pelo que eram como pelo que se tornam dentro da proposta do vídeo. Cristal que – novamente, tal como no vídeo de Lama – apropria-se de uma apropriação, trazendo os filmes de

Hitchcock e de Van Sant a um espelhamento que faz um filme ser o reflexo do outro, não somente enquanto original e *remake*, mas como duas propostas estéticas semelhantes, mas não iguais, de uma mesma história. Duas imagens que, quando uma se atualiza, faz da outra o seu virtual. Duas imagens que, na imensa velocidade da alternância entre os filmes na tela, acabam por se virtualizarem, sem, no entanto, se ocultarem. Pelo contrário, ampliam-se, potencializando entre si seus elementos, camadas e leituras originalmente opacas ou mesmo anteriormente inexistentes. Cristal que leva o direcionamento sensório-motor, de ambos os filmes originais, a ser apenas um entre esses elementos de uma virtualidade que pode se atualizar no novo filme que o vídeo torna visível.

O espelho novamente comparece, porém, como Yuk-Yiu não impõe uma sincronia às imagens dos dois filmes, acaba por rachar esse espelho, gerando um descompasso que revela no reflexo do espelho duas faces temporalmente diferentes, dois momentos diferentes de uma mesma ação. Atual e virtual não são apenas os elementos de cena ou os gestos dos personagens, mas o presente e o passado das ações dos personagens na trama dos dois filmes. Ou antes, não há um momento certo atual, mas uma virtualidade que paira entre passado, presente e futuro, sem se decidir temporalmente na atualização. Ao invés de vermos primeiro uma mão em direção à cadeira onde está a mãe de Norman, e, posteriormente, a cara de susto junto aos gritos de Lila, irmã de Marion, ao descobrir que a mãe de Norman é uma caveira, o que se vê são esses dois momentos ao mesmo tempo, sendo que um não é mais atual ou virtual que o outro, constituindo dessa forma, no vídeo, uma contínua indefinição temporal.

Essa indefinição temporal, essa rachadura no espelho, é determinante para uma outra característica da imagem-cristal desse vídeo, pois, como já explicamos anteriormente, a imensa velocidade da alternância dos dois filmes na tela acaba gerando uma fusão da matéria plástica das imagens dos dois filmes para quem observa o desenrolar das cenas dos filmes no vídeo, mas, como os filmes não se sincronizam e se descompassam, ora um se atrasando, ora outro, a fusão que a rápida alternância cria se dá, muitas vezes, com elementos estéticos distintos dos filmes, atualizando, assim, uma terceira imagem que só existe para quem vê o vídeo. E como a rápida alternância se

repete e continua em todas as seqüências apropriadas por Yuk-Yiu, cada quadro dessas seqüências de ambos os filmes ganha uma nova potencialidade ao se fundirem e formarem, a cada fração de segundo, uma nova imagem. Uma terceira imagem que nos faz pensar nos filmes como faces ainda mais opacas e potentes, capazes de gerar muitos novos sentidos e conexões para além do que originalmente podiam revelar. A imagem-cristal de *Psycho(s): A Live Remix* nos revela um novo filme preto e branco e colorido com novos traços e movimentos internos, novas texturas, novos cenários e novos caminhos por onde caminham e conversam os personagens multifacetados.

Esse novo filme, que nos revela a imagem-cristal, apresenta uma nova imagem do tempo que não existia originalmente nos dois filmes. Primeiro, por proporcionar os saltos entre a imagem do passado que era e que ainda são os filmes ao serem trazidos materialmente de volta à tela, e a imagem na qual se transformam no presente das interferências – as rápidas alternâncias – do vídeo. Saltos temporais proporcionados pelo deslocamento da apropriação nesse vídeo, e que também ocorrem, como vimos, nos vídeos de Gordon e Lama, ainda que dentro de propostas estéticas distintas. Segundo, pelo fato de as seqüências dos dois filmes gerarem dentro do vídeo de Yuk-Yiu uma nova continuidade entre si, ao se alternarem na tela. Na verdade, é uma falsa-continuidade, pois a ação de um filme continua a ação do outro e vice-versa. Continuidade ainda mais falsa por ser uma continuidade que se faz em um contínuo descompasso entre o que acontece, o que aconteceu e o que irá acontecer. Presente, passado e futuro tornam-se indiscerníveis, e seu acompanhamento só se faz aos atropelos, ou seja, como se estivéssemos a pular momentos ao mesmo tempo em que os vemos acontecer novamente.

Dessa forma, há em *Psycho(s): A Live Remix* uma mistura entre as duas formas restantes das três observadas por Deleuze da imagem direta do tempo no cinema: a forma relativa ao descompasso do tempo e a forma relativa à potência do falso, à falsa-continuidade como uma fabulação criadora do tempo. No cinema, Deleuze observa esse descompasso como o que ocorre ao vermos um filme em que os personagens, assim como o público, perdem-se no fluxo do tempo, sem sabermos se o que vemos é apenas uma lembrança, se o que lembram os personagens realmente aconteceu, se é uma vidência do que irá acontecer, se é o que realmente está se passando no presente, sem no

entanto, sabermos em que ponto da história situasse esse presente. Não há um presente constituído ou vislumbrável em relação a um passado, nem um passado constituído em relação a um presente, pois não há uma referência exata para chegarmos a uma certeza temporal. Já no vídeo de Yuk-Yiu, os filmes que toma em sua apropriação não se constituem desse estado de incerteza temporal, mas o artista, ao tomar os dois filmes, juntando as duas versões de *Psicose*, fabula um novo e único *Psicose*, que nos apresenta por meio de suas interferências estéticas na alternância entre os originais, uma nova imagem do tempo, o 'tempo do *déjà vu*'.

Esse tempo, que vemos se apresentar nesse vídeo como um *déjà vu*, é proposto pelo próprio artista, em nota introdutória ao vídeo. Segundo Yuk-Yiu, essa falta de sincronia que se dá ao colocar os dois filmes ao mesmo tempo e em alternância na tela faz com que vejamos um eterno '*déjà vu* cinematográfico'. Com esse descompasso, em 'Death on the stairs', quando achamos que Arbogast já foi esfaqueado, vemos novamente o mesmo fato acontecer. Após sentir o primeiro ataque, Arbogast vai aos poucos se desequilibrando e caindo da escada até bater no chão, onde recebe as últimas facadas. Mas, o que se vê no vídeo é que ele caiu e ainda irá cair, as duas coisas ao mesmo tempo, um desencontro temporal presentificado. Enquanto recebe as últimas facadas, vemo-lo ainda caindo até ir ao chão novamente, para só então chegar a uma única morte nas duas imagens.

Yuk-Yiu nem desacelera, nem sincroniza. Sua ação como novo falsário-fabulador, como criador de imagens-cristal, dominador e revelador das forças do fluxo temporal, é somente de mistura. Mistura que impregna todas as cenas e seqüências das quais se apropria. Mistura que torna visível uma continuidade, mas uma continuidade descompassada e cheia de repetições. Mistura que faz uma ação se antecipar a ela mesma e depois novamente acontecer. Mistura que faz com que o que acontece na narrativa do novo filme que cria não seja tomado nem por presente, nem por passado, mas sim como uma espiral que nos faz cambalear no reconhecimento entre os dois. Yuk-Yiu falseia por meio da alternância entre os filmes essa nova imagem do tempo, uma imagem direta do tempo enquanto um fluxo que pode, às vezes, se ultrapassar em sua própria passagem.





## Considerações finais

---

As apropriações são gestos artísticos que deslocam e transformam obras e produtos, imagens e sons, estilos e instituições, mas que, para serem percebidas como verdadeiras apropriações, não podem anular aquilo de que se apropriam. É preciso deixar algum vestígio, alguma pista de que os elementos trabalhados em suas obras não lhes são próprios, existindo, ou tendo existido, em algum outro lugar, algum outro momento. Criam-se novas obras, porém, deixando que ainda sejam reconhecíveis os elementos apropriados.

Dessa forma, fomos levados a duas possíveis conclusões em relação às apropriações. Primeiro, de que suas obras sempre dão aos sentidos do espectador algum elemento que seja reconhecível dentro da obra, fazendo o espectador observar e interagir com ela, instigado por esse reconhecimento. Não é à toa que vários são os casos de apropriações, nas artes plásticas, da obra *Monalisa*, de Da Vinci, e, no caso do vídeo, do filme *Psicose*, de Hitchcock. Suas apropriações são globalmente reconhecíveis, pois, no mundo todo, há pessoas que ligam, por exemplo, uma faca na mão ao filme de Hitchcock e um mulher sentada de riso tímido à pintura de Da Vinci. Desse modo, o gesto de apropriação parece sempre buscar no elemento apropriado algo que esteja presente no imaginário coletivo, como é o caso da *Monalisa* e do filme *Psicose*.

Segundo, que as obras resultantes de apropriações só ganham sentido por causa desse reconhecimento dos espectadores em relação às referências apropriadas, ainda que seja apenas parcial. Na verdade, é essencial que o reconhecimento seja parcial, pois a brincadeira proposta pelas apropriações é a de que novas leituras e conexões sejam feitas pelo espectador em relação aos elementos apropriados, junto ao reconhecimento acarretado por eles. As

apropriações tornam possível um misto entre saber que elemento é e perceber que já não é mais o mesmo, mostrando que tal elemento, como no caso de um filme, não é algo estático, fechado ou raso. Nosso principal exemplo, o filme *Psicose*, não é algo acabado, mas sim transformável. Suas imagens não têm uma única direção determinada pela história que a narrativa conta, mas sim uma multiplicidade de direções, de camadas e de leituras a serem descobertas ou criadas.

As apropriações desse filme, que aqui analisamos nas obras *24 Hours Psycho*, de Douglas Gordon, *Schizo Uncopyrighted*, de Diego Lama e *Psycho(s): A Live Remix*, de IP Yuk-Yiu, nos levam exatamente a esse misto entre o reconhecimento do filme e o contato com uma imagem transformada, sugerindo novas leituras, e que, no trânsito entre esses dois estados, faz-se múltipla.

Nesses vídeos, vimos, no que se refere ao reconhecimento do filme *Psicose*, um reconhecimento sensório-motor, próprio da imagem que Deleuze entende por imagem-movimento. Vimos, também, que os vídeos, cada um da sua forma, propõem interferências nesse reconhecimento sensório-motor, de forma a abrir as imagens a uma nova gama de leituras.

Em *24 Hours Psycho*, Gordon desacelera as imagens, retira o som e as exhibe na frente e no verso de uma grande tela dentro de uma instalação, fazendo o espectador se despreocupar do acompanhamento da narrativa de um filme, que se mostra sem tensões e cheio de novas camadas que eram antes veladas pelo movimento das ações. Em *Schizo Uncopyrighted*, Lama sincroniza e compara a imagem do filme *Psicose*, de Hitchcock, com o filme *Psicose*, de Van Sant, re-editando um mesmo trecho dos dois filmes, cortando alguns planos, acelerando alguns momentos de um filme, desacelerando em outros, e agenciando junto aos dois filmes uma nova trilha-sonora. Pela comparação, o espectador consegue se desvincular do acompanhamento sensório-motor, e pela presença das novas músicas, novos sentidos são acrescentados às imagens dos filmes. E, *Psycho(s): A Live Remix*, Yuk-Yiu também relaciona os dois filmes, mas sem a sincronia, o que os faz se descompassarem, ao mesmo tempo em que se fundem pela rápida alternância que faz entre os dois filmes na tela. Vê-se, ao mesmo tempo, os dois filmes

sendo exibidos em alternância e um único e novo filme sendo criado pela fusão e pelos descompassos.

Todos os três vídeos, ao interferirem no nosso reconhecimento sensório-motor, dão-nos não mais uma imagem-movimento, e por esse motivo, acreditávamos que estavam, desse modo, a nos proporcionar uma imagem-tempo do vídeo, distinta da que Deleuze observava no cinema, mas ainda sim, uma imagem-tempo, que se parece se dar a ver pela imagem-cristal que cada vídeo cria e pela extensão que inserem no intervalo, revelando imagens óticas e sonoras puras. Contudo, o que observamos, na verdade, é que a imagem que nos dão é algo como uma imagem intermediária, mas não pela idéia de não conseguir ser nem uma nem outra, e sim por estar essa imagem na fronteira entre as duas, entre a imagem-movimento e a imagem-tempo, exibindo-as como se fossem duas faces dos cristais que criam.

Imagem intermediária que nos dá na maior parte imagens óticas e sonoras quase-puras – pois não há uma ruptura total com o elo sensório-motor – assim como também imagens-cristais, que se tornam presentes de forma não muito longe das figuras que Deleuze trabalha como metáforas do cristal no cinema – como o caso dos espelhos. Imagens-cristais que, por meio delas, ganham presença imagens diretas do tempo, seja essa imagem do tempo o que Deleuze entende por saltos entre as diferentes camadas do passado e do presente, que, nos três vídeos, ganham visibilidade pelos deslocamentos que as apropriações produzem; seja também pelo que Deleuze entende por um tempo fabulado, que ganha visibilidade em *24 Hours Psycho* como o tempo de contínua suspensão, em *Schizo Uncopyrighted* como o tempo da falsa sincronia e em *Psycho(s): A Live Remix* como o tempo do *déjà vu* – que pode ser visto, na verdade, como uma mistura do tempo fabulado com um outro tipo de imagem do tempo, entendida por Deleuze como o tempo do descompasso e do atropelamento entre passado, presente e futuro. A imagem de *Psicose* parece, dessa forma, ganhar vislumbres de imagem-tempo. Porém, uma imagem-tempo com um quê de imagem-movimento, como se criassem um circuito de indiscernibilidade.

Talvez seja o caso de estendermos a noção de imagem-cristal, pois esse tipo de imagem parece, nesses vídeos, ganhar alguma autonomia em relação à imagem-tempo, aproximando-se do que chamamos até aqui de

imagem intermediária. Deleuze aponta que a imagem-cristal pode ser criada pelos falsários-fabuladores e que, por meio do cristal, é que visualizamos o tempo em seu estado mais puro e múltiplo. No entanto, como vimos em nossa análise, nos vídeos de Gordon, Lama e Yuk-Yiu, os falsários-fabuladores são os próprios artistas, que agem como senhores do tempo, criadores dos cristais-vídeos, cristais-apropriações, sendo a imagem-movimento – apropriada e agenciada por cada vídeo – uma entre as faces desses cristais. Da mesma forma, a imagem indireta do tempo – o tempo que se dá a ver enquanto continuidade cronológica do encadeamento das ações – fruto da imagem-movimento, não se extingue por completo pelas interferências que as apropriações lhe inserem, perdurando como uma das múltiplas linhas de tempo que tornam-se potencialmente atualizáveis pelo cristal. O que sobrou da imagem-movimento e a imagem-tempo que de dentro dela surge parecem conseguir conviver em todos esses três vídeos, alternando-se dentro de uma mesma imagem-cristal.

Poderíamos estender essa idéia de imagem-cristal, essa imagem intermediária que observamos especificamente nesses vídeos, para todo tipo de vídeo? Apesar de haver uma semelhança com o conceito de ‘entre-imagens’ que Bellour (1997) propõe para o vídeo e sua generalidade de travessias e produções, não acreditamos que seja o caso de igualar os termos como definições que servem a todo o vídeo. Como dissemos, a imagem intermediária que identificamos é uma imagem que ocorre na fronteira entre a imagem-movimento e a imagem tempo, e não necessariamente teriam os vídeos que criar agenciamentos que mobilizem a formação e a alternância entre as duas. Por outro lado, em relação aos vídeos que se apropriam especificamente de imagens-movimento do cinema, passa a ser tangível a extensão do conceito. Estariam todos os vídeos que se apropriam do cinema formando uma imagem-cristal? Essa questão pode se tornar um desdobramento desta pesquisa, mais uma possibilidade de se pensar a relação entre cinema, vídeo e apropriação sob a luz dos pensamento de Deleuze.

## Bibliografia

---

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Rio de Janeiro: Papyrus, 2003.

BASTOS, Marcus. **A cultura da reciclagem**. Rizoma.net. Disponível em <<http://www.rizoma.net/interna.php?id=196&secao=colagem>> Acesso em 05 nov. 2008

BELLINI, Roberto. **Over There – video e sinopse**. Vimeo. Disponível em <<http://www.vimeo.com/1064030>> Acesso em 20 set. 2008.

BELLOUR, Raymond. **Entre-imagens: Foto, Cinema, Vídeo**. Campinas: Papyrus, 1997.

BELLOUR, Raymond. **A dupla Hélice**. IN: PARENTE, André. *Imagem Máquina*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

BELTING, Hans. **O fim da história da arte: uma revisão dez anos depois**. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

BERGSON, Henri. **A evolução criadora**. Rio de Janeiro: Zahar, 1999.

\_\_\_\_\_. **Matéria e memória: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

BOISVERT, Anne-Marie. **On Bricolage - Assembling Culture with Whatever Comes to Hand**. Horizonzero. Disponível em <<http://www.horizonzero.ca/textsite/remix.php?is=8&file=4&tlang=0>> Acesso em 05 nov. 2008

BOURRIAUD, Nicolas. **Postproducción**. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora, 2007.

BRASIL, André; MELLO, Christine; JESUS, Eduardo de; ENTLER, Ronaldo; FARKAS, Solange. **Panorama Sul**. IN: ASSOCIAÇÃO CULTURAL VIDEOBRASIL. *15º Festival Internacional de Arte Eletrônica Videobrasil - 'Performance'*. São Paulo-SP, 2005

BURCH, Noel. **Praxis do cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1992.

CALVO, Max Hernandez. **Ironia, prazer e disfuncionalidade na obra de Diego Lama**. IN: Associação Cultural Videobrasil. *FF>>Dossier 006>>Diego Lama*.

Disponível em: <<http://www.videobrasil.org.br/ffdossier/ffdossier006/portugues.htm>>. São Paulo, setembro de 2004.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano: 1. artes de fazer**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994.

COELHO, J. G. **Ser do tempo em Bergson, Interface** - Comunic., Saúde, Educ., v.8, n.15, p.233-46, mar/ago 2004.

DANTO, Arthur C. **Após o fim da arte: A arte contemporânea e os Limites da História**. São Paulo: Odysseus Editora, 2006.

DELEUZE, Gilles. **Cinema 1: A imagem movimento**. São Paulo: Brasiliense, 1995

\_\_\_\_\_. **Cinema 2: A imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 1990.

\_\_\_\_\_. **Conversações**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.

DIAMOND, Sara. **Art History Shake & Bake**. Horizonzero. Disponível em <<http://www.horizonzero.ca/textsite/remix.php?is=8&file=1&tlang=0>> Acesso em 05 nov. 2008

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosacnaify, 2004.

\_\_\_\_\_. **Movimentos improváveis: O efeito cinema na arte contemporânea**, Ed. COBB, RJ, 2003.

EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2002.

\_\_\_\_\_. **O sentido do filme**. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2002.

[FARGIER, Jean-Paul. Video Gratias. In: Caderno SESC Videobrasil 03, Associação Cultural Videobrasil, nº3, São Paulo, 2007.](#)

FARGIER, Jean-Paul. **Poeira nos olhos**. IN: PARENTE, André. *Imagem Máquina*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

FARIA, Mônica Lima de. **A Visualidade dos Jogos Virtuais como Fomentadoras de um Imaginário Tecnológico**. Universidad de Palermo. Disponível em <[fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/encuentro2007/02\\_ auspicios\\_publicaciones/actas\\_diseno/articulos\\_pdf/A6023.pdf](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_ auspicios_publicaciones/actas_diseno/articulos_pdf/A6023.pdf)> Acesso em 19 out. 2008.

GORDON, Douglas; **The Expansive Lens - Peter Campus, Douglas Gordon and David A. Ross in conversation**. Revista TATE ETC. Disponível em <<http://www.tate.org.uk/tateetc/issue14/expansivelens.htm>> Acesso em 25 fev. 2009.

GOTTLIEB, Sidney (org.). **Hitchcock por Hichcock: coletânea de textos e entrevistas**. Rio de Janeiro: Imago, 1998.

GUIMARÃES, César. **Imagens da memória: entre o legível e o visível**. Belo Horizonte: Ed.UFMG, 1997.

HOUAISS, Antônio. ZILLAR, Mauro de Salles. **Mini-dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. 2ª edição rev. e aum. Rio de Janeiro. Objetiva, 2004.

HITCHCOCK, Alfred; TRUFFAUT, François. **Hitchcock, Truffaut: entrevistas**. 2a ed. São Paulo: Brasiliense, 1986.

LADLY, Martha. **Sub-rosa: Generate / Regenerate / Transform**. Horizonzero. Disponível em <http://www.horizonzero.ca/textsite/remix.php?is=8&art=0&file=0&tlang=0>. Acesso em 05 nov. 2008

JESUS, Eduardo de. **Entrevista - Diego Lama**. IN: Associação Cultural Videobrasil. *FF>>Dossier 006>>Diego Lama*. Disponível em: <http://www.videobrasil.org.br/ffdossier/ffdossier006/portugues.htm>. São Paulo, setembro de 2004.

\_\_\_\_\_. **Sobre o artista – Diego Lama**. IN: Associação Cultural Videobrasil. *FF>>Dossier 006>>Diego Lama*. Disponível em: <http://www.videobrasil.org.br/ffdossier/ffdossier006/portugues.htm>. São Paulo, setembro de 2004.

LEVY, Tatiana Salem. **A experiência do Fora: Blanchot, Foucault e Deleuze**. Conexões (19). Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2003

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas e pós-cinemas**. São Paulo: Papyrus Editora, 2002

MAFFESOLI, Michel. **O imaginário é uma realidade**. Revista FAMECOS, Porto Alegre, nº15, p74-82, 2001.

MELLO, Christine. **Artes nas extremidades**. In: Arlindo Machado. (Org.). *Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

MANOVICH, Lev. **Quem é o autor? Sampleamento/Remixagem/Código Aberto**. IN: *Cultura em Fluxo – Novas mediações em rede*. Belo Horizonte: Editora PUC Minas, 2004

MONK, Philip. **Double Cross: The Hollywood Films of Douglas Gordon**. Toronto, Ont: The Power Plant, 2003.

PARENTE, André. **Narrativa e modernidade: Os cinemas não-narrativos do pós-guerra**. Campinas: Papyrus, 2000

PUDOVKIN, V. **Métodos de tratamento do material**. IN: XAVIER, Ismail. *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilmes, 2003

RAMOS, Nuno. **A âncora poética de Nuno Ramos - Por Carlos Adriano**. Disponível em <http://pphp.uol.com.br/tropico/html/textos/2337,1.sh> Acesso em 26 mar. 2009.

RANCIÈRE, Jacques. **De uma imagem à outra? Deleuze e as eras do cinema**. Revista Intermídias. Disponível em <http://www.intermidias.com/txt/ed8/De.pdf> Acesso em 15 jan. 2009.

ROJAS, Pete. **Bootleg Culture**. Salon.com. Disponível em <http://www.salon.com/tech/feature/2002/08/01/bootlegs/print.html> Acesso em 05 nov. 2008.



SCHÜTZE, Bernard. **Samples from the Heap - Notes on Recycling the Detritus of a Remixed Culture.** Horizonzero. Disponível em <<http://www.horizonzero.ca/textsite/remix.php?is=8&file=5&tlang=0>> Acesso em 05 nov. 2008

TEIXEIRA, Carina. **A cultura do Remix.** Ministério da cultura. Disponível em <[http://www.cultura.gov.br/foruns\\_de\\_cultura/cultura\\_digital/na\\_midia/index.php?p=17855&more=1&c=1&pb=1](http://www.cultura.gov.br/foruns_de_cultura/cultura_digital/na_midia/index.php?p=17855&more=1&c=1&pb=1)> Acesso em 05 nov. 2008

WAINWRIGHT, Jean. Mirror Images - **Douglas Gordon interviewed by Jean Wainwright at the time of his exhibition at the Hayward Gallery, London.** Revista Art Monthly. Dec-Jan 2002/03 No 262. Disponível em <<http://www.artmonthly.co.uk/jean.htm>> Londres, 2003.

### **Filmografia:**

HITCHCOCK, Alfred. *Psicose*. Estados Unidos, 1960.

VAN SANT, Gus. *Psicose*. Estados Unidos, 1998.

LAMA, Diego. *Squizo Uncopirighted*. Peru, 2004.

GORDON, Douglas. *24 Hours Psycho*. Estados Unidos, 1993.

YUK-YIU, IP. *Psycho(s): A Live Remix*. China, 2006.