
Dispositivo e experiência: relações entre tempo e movimento na arte contemporânea

Victa de Carvalho*

A arte contemporânea vem construindo dispositivos que fazem da obra um ativador que promove uma experiência de virtualidade e abre caminho para uma experimentação no tempo. A proposta é pensar sobre o dispositivo tendo em vista uma concepção que admite uma rede de agenciamentos de elementos heterogêneos, promovendo deslocamentos nas relações entre tempo e movimento e novos papéis para os observadores.

Dispositivo e experiência

A arte contemporânea vem construindo dispositivos que privilegiam cada vez mais a imagem como o lugar das experiências, onde o observador é convocado a participar de modo a evidenciar que não há obra independente da experiência. Não se trata de rever a “experiência vivida” pelo observador em diferentes modalidades de dispositivos audiovisuais, mas de dispositivos que incentivam a produção de uma experiência ao longo do processo de interação entre o dispositivo e o observador. Nesta proposta, a experiência será vista como um devir que é também imagem, como um processo temporalizado e criativo que não pode ser pré-definido pelas condições de um dispositivo, mas só é possível a partir de uma relação. Cada vez mais, a imagem parece perder o estatuto de autonomia dentro da história da arte em vista de um privilégio da relação que pode ser estabelecida com os dispositivos a partir das experiências dos observadores.

*Victa de Carvalho é doutoranda em Comunicação – Tecnologias da Comunicação e Estéticas - pela ECO/UFRJ, professora substituta do curso de graduação e coordenadora do Laboratório de Fotografia e Imagem Digital da mesma universidade.

Para pensar os dispositivos imagéticos na atualidade é preciso percebê-los como aquilo que deve ser evidenciado e explorado através de uma experiência que vai constituir a obra. O que os dispositivos podem indicar é a possibilidade de uma experiência que não está prevista por suas determinações iniciais. Trata-se de uma inter-relação que se dá na interação sempre parcial do observador com o dispositivo, fazendo da obra um ativador que promove uma experiência de virtualidade e abre caminho para uma experimentação no tempo, um acontecimento.

Se a imagem é sempre uma experiência, se não existe arte sem a experiência do sensível, é preciso então compreender o que está em jogo quando nos referimos a uma arte do virtual. Apenas pensando o virtual como uma categoria estética e não como uma descoberta tecnológica, é que podemos analisar as produções contemporâneas como produtoras de novas subjetividades. O real não se opõe ao virtual, mas aos ideais de verdade que ele expressa. Desse modo, uma arte do virtual seria uma arte de constantes construções e desconstruções, de permanentes atualizações e virtualizações, onde a obra acontece em um processo temporal, sendo o tempo o operador que coloca em crise a verdade do mundo. O tempo como mudança, como novo.

A noção de dispositivo será aqui desenvolvida como estratégia central de análise tendo em vista uma concepção que admite sempre uma rede de agenciamentos de elementos heterogêneos, relativos a um determinado momento histórico, onde a tecnologia é uma de suas faces, junto com a arquitetura, a cognição, os afetos e discursos. Partimos de uma concepção de dispositivo que engloba diferentes elementos capazes de estabelecer um sistema de ação concreta sobre os indivíduos, mas que permite também uma brecha, uma ranhura, uma fratura, através da qual outras experiências podem se dar. Dispositivos, sejam eles artísticos, políticos, sociais, filosóficos, são sempre sistemas acentrados que colocam em relação linhas de diversas naturezas, como as linhas de poder e de saber, linhas molares e moleculares, ou linhas de fuga. (DELEUZE, 1996, p151). Nossa proposta segue uma investigação sobre o modo como os dispositivos audiovisuais se apresentam na contemporaneidade das artes e sobre as diferentes modalidades de funcionamento que constituem seus processos de subjetivação, na aposta de que estes dispositivos estejam criando deslocamentos em suas formulações hegemônicas que permitem novas experiências com as imagens.

De acordo com alguns autores, entre eles destacamos Anne-Marie Duguet e Jean-Paul Fargier, a vídeo-arte é o elemento por excelência que promove o processo de desterritorialização do cinema, que o força a uma reformulação de seu dispositivo, e leva a uma nova forma de pensar as passagens entre imagens, da *Tavoletta* de *Brunelleschi* aos atuais dispositivos de realidade virtual. O vídeo seria então um dispositivo privilegiado capaz de radicalizar a experiência com a imagem, promovendo uma indistinção de corpos – do observador e da imagem - e a criação de novas temporalidades.

Dispositivo e Vídeo: novas temporalidades

De modo geral, dispositivos são ativadores de experiências que colocam em jogo questões heterogêneas, promovendo deslocamentos nas relações entre imagem, corpo e observador. Particularmente, os dispositivos eletrônicos explorados por artistas, desde os anos 70, vêm levando tais deslocamentos ao limite da indefinição da própria arte. Diante desta perspectiva de análise, o dispositivo torna-se não apenas o que possibilita a experiência, mas também o que vai ser repensado ao longo deste percurso da arte.

Desse modo, pensar sobre o dispositivo não indica uma ação de desvelamento e de transparência em relação ao maquinário ou as ferramentas de produção da obra, o que constituiria apenas uma atitude idealista e apressada diante das questões apresentadas por um dispositivo, mas designa todo um esforço teórico aliado a uma necessidade de perceber os regimes de forças e saberes, as técnicas, e os processos de subjetivação em jogo nos dispositivos em questão. Presenciamos no campo teórico, a partir das pesquisas de Raymond Bellour, Anne-Marie Duguet, Philippe Dubois, o progressivo distanciamento das teorias baseadas em grandes utopias – como a teoria do Dispositivo desenvolvida por Jean-Louis Baudry¹ – para adentrar as ranhuras e as brechas dos regimes históricos e das possibilidades de funcionamento dos dispositivos.

A experimentação artística dos anos 60 e 70 desafiou todo um conjunto de hierarquias e limites que governavam a identidade e a natureza do trabalho de arte da época, assim como sua função, sua relação com o público e seu lugar de apresentação, com a particularidade de jamais instituir novos lugares e novos padrões. A falta de especificidade e de homogeneidade dos trabalhos videográficos desta época é sintomática de uma arte que é difícil de ser definida e classificada e que toma como ponto de partida sempre o deslocamento da arte e do observador de seus papéis habituais. Sem dúvida, é possível identificar trabalhos pioneiros e de forte intensidade questionadora pelo menos desde os anos 20, tanto no cinema quanto na fotografia ou nas artes plásticas, no entanto, nosso interesse em tais momentos históricos não está submetido nem a uma linearidade cronológica nem a enorme diversidade de propostas e atividades dos artistas, pois sabemos que não há linearidade possível na história da arte.

As relações entre o tempo e movimento, e as novas possibilidades perceptivas que delas derivam são algumas questões marcantes tanto para o campo da teoria quando para os próprios artistas dos anos 70. A exploração se torna o modo de perceber a obra, fazendo assim com que a experiência se dê no tempo, negando categorias pré-concebidas de espaço e de tempo e se construindo a

partir de ajustes múltiplos da memória tanto em relação ao esquecimento quanto em relação posturas antecipatórias. O frágil, o efêmero, o instável, o transitório, tornaram-se temas dominantes nas propostas artísticas desta época. O tempo tornou-se não apenas um tema recorrente, mas também a metodologia que define a própria natureza do trabalho de arte. Ver o tempo, distorcê-lo, rasgá-lo, fazê-lo desaparecer, de acordo com Christine Buci-Gluckmann, foi um dos grandes sonhos artísticos do ocidente que não cessou de fabricar máquinas de visão e de criar trajetórias que desestabilizassem o regime de centramento postulado pelas leis da perspectiva linear.

A idéia de obra-de-arte sofre importantes abalos como a videoarte. Os objetos dão lugar aos ambientes e instalações que propõem sempre uma duração exploratória a ser determinada pelo visitante que buscará por sua experiência. Tanto as performances dos anos 70, que exigiam uma presença do observador, quanto os *happenings* do Fluxos, tornam-se eventos únicos e irreprodutíveis, incorporavam os acidentes, o acaso e a audiência, em uma tentativa de aproximação entre as dimensões da vida e do cotidiano, sempre em um obsessivo esforço para incluir todas as suas incertezas e seus devires.

A arte videográfica coloca em evidência seu próprio funcionamento, seu estatuto e as suas apostas de representação, desafiando violentamente a crítica de arte tradicional. Obras que produzem acontecimentos e oferecem processos, expondo em si mesmas as suas condições de possibilidade. Trata-se de pura processualidade criadora, pura virtualidade, que mobiliza todos os corpos do artista, da imagem e do visitante para novas compreensões da imagem em diferentes modalidades temporais.

Em Bellour, o vídeo é capaz de estender diretamente a analogia do movimento ao tempo. Um tempo real, instantâneo que duplica e espalha o tempo do filme, e no qual a vídeo vigilância oferece a imagem pura. A questão da vigilância é retomada em muitas obras através dos circuitos fechados de captação e projeção. À primeira vista, um modo autônomo de funcionamento que supõe um olhar delegado à máquina que exclui o sujeito do processo. Mas, se muitas obras propõem a eliminação do sujeito a partir da introdução de tecnologias eletrônicas que ocupam o suposto lugar do olhar do artista, é preciso rever as próprias bases operatórias que classificam a possibilidade de uma visão sem olhar. Muitas vezes, trata-se mesmo de convocar o espectador para o papel de sujeito da percepção, outras de provocar uma indefinição ou uma processualidade deste sujeito, e não simplesmente difundir uma modalidade de arte desprovida de subjetividade.

De modo geral, são dispositivos criados para serem ativados. Se ninguém acioná-los, as obras permanecem em puro estado de virtualidade. O observador é constantemente convidado a fazer intervenções, a participar de modo ativo e a produzir suas próprias experiências a partir das possibilidades apresentadas. São dispositivos onde nada é representado, tudo deve ser experimentado.

A aproximação entre arte e público poderia indicar, à primeira vista, um forte sintoma da busca pelo desenvolvimento de uma estética do presente. A necessidade de estar presente, no tempo presente de uma obra que acontece na imediaticidade do agora, caracterizando iniciativas marcadas pelo privilégio da ação e do instante. No entanto, sabemos que muitas das propostas da vídeo-arte são inegavelmente investidas e até mesmo constituídas a partir da duração de seus registros, pela manifestação de diferentes processos, pelo próprio ato artístico, e também por novas situações temporais que permitem inusitados confrontos perceptivos que nos remetem as relações entre corpo e imagem. Se o corpo torna-se o lugar privilegiado dessas experimentações é sempre na sua relação com o dispositivo e com a imagem em questão.

As instalações se tornam o modo privilegiado para a apresentação dos trabalhos de arte. Não mais um objeto a ser contemplado, mas uma instalação a ser percorrida. É o percurso que autoriza a experiência. *Obras em situação* é o termo usado por Robert Morris para definir essa nova concepção artística através da qual a atenção não se fixa mais sobre os objetos, mas nas situações que os colocam em cena, produzindo um efeito de reversão, de duplicidade, onde o espectador se encontra reenviado diretamente à sua própria atividade receptiva.

O dispositivo eletrônico permite integrar diversos elementos heterogêneos, oferecendo aos artistas maior liberdade em seus agenciamentos. Desse modo, o dispositivo pode ser tanto conceito da obra, como instrumento de sua realização. Se o vídeo multiplica as possibilidades de difusão de imagem vista é porque *não há uma maneira específica de ver televisão*. (DUGUET, 2002, p 23). Segundo Anne-Marie Duguet, a instalação é o modo privilegiado de expor o processo de reflexão sobre os dispositivos originários de produção de imagem, da caverna platônica a *tavolleta* e desta aos sistemas modernos de vigilância. Trata-se de uma revisão da história das relações entre ver e perceber. Nas instalações, a imagem é colocada em situação e não é nada além de um dos termos dentro de um conjunto de relações que conjugam: máquina ótica, espaço ou arquitetura, corpo do visitante.

O olho já não tem o privilégio da percepção, pois é o corpo inteiro que é mobilizado pela obra, e solicitado em todas as suas partes. Se o vídeo, desde os anos 60, já reivindicava um corpo perceptivo interrogando a visão como modo de relação com as imagens, hoje a presença do corpo é fundamental na definição das próprias bases da percepção. Mais uma vez, é possível localizar em algumas obras recentes, o interesse por uma imagem que já não tem o privilégio da visão ocular, organizada a partir de centro e baseada nas leis do espaço perspectivo, mas de uma visão que enfatiza uma dimensão tátil, endereçada ao corpo como um todo. Trata-se de um corpo a corpo com as imagens que ao mesmo tempo em que nos envolve em um jogo de distanciamentos e aproximações, nos faz penetrá-las, cavá-las, adentrá-las. Aqui somos afetados pelas imagens e elas se tornam o lugar de nossas experiências individuais ou coletivas.

Diante das hibridizações e reversões artísticas, parece haver outra solicitação de resposta do espectador que é convidado a agir ao mesmo tempo em que curtos-circuitos são provocados em seus modelos habituais de reconhecimento. Não nos referimos aqui apenas à interatividade tecnológica, com sua gama de interfaces sensórias, mas a obras que solicitam o observador tanto fisicamente quanto mentalmente, corpo e pensamento produzindo intervalos em seu processo perceptivo. Tais questionamentos encontram na arte contemporânea um de seus objetos privilegiados de pesquisa, propostas onde as modalidades de implicação do observador são problemáticas essenciais nas obras junto a novas articulações temporais e espaciais. A imagem torna-se um lugar onde é possível entrar e interagir, transformando-se ela mesma no próprio lugar da experiência. Não mais uma tentativa de ter a experiência da imagem, mas de ver a imagem como uma experiência.

O dispositivo na arte contemporânea

Os anos 90 são marcados por novas formulações do fazer cinematográfico, a partir de questões apresentadas por artistas plásticos, responsáveis pelo transporte do cinema para o campo das artes plásticas. Trata-se de um deslocamento também das funções do dispositivo cinema agora atravessado pela imagem eletrônica e numérica, que promovem cada vez mais o deslizamento das obras audiovisuais para dentro dos museus e galerias.

Hoje, a diversidade de discursos sobre os dispositivos imagéticos é quase tão grande quanto a diversidade de imagens por eles produzidas. São os dispositivos híbridos que nos permitem importantes complexificações sobre o trabalho de arte na atualidade ao deslocarem discursos e concepções previamente estabelecidos. A partir desta grande variedade de elementos em cena, que permite um cenário cada vez mais amplo e diversificado de criações artísticas, percebemos também a construção de uma multiplicidade de discursos que apontam para modalidades de experiência que escapam aos discursos de previsibilidade que seus dispositivos propõem. É nesse deslocamento, nessa relação disjuntiva, mas absolutamente potencial entre dispositivo e sujeito, imagem e linguagem, onde incide nossa aposta de que a experiência com o dispositivo imagético pode ser sempre reinventada, nos permitindo tecer novas reflexões sobre o estatuto da imagem e do observador na atualidade.

Observa-se um distanciamento cada vez maior da condição de imobilidade do espectador cinematográfico, que se transforma em uma espécie de espectador-visitante. Esse novo espectador restituído de suas qualidades sensório-motoras cria junto com as imagens novos intervalos e com

elas novas modalidades de experiência se apresentam. O chamado cinema de museu² radicaliza importantes temáticas exaustivamente exploradas pela vídeo-arte, como a criação de modalidades de solicitação do espectador que envolvem dispositivos, temporalidades e espacialidades múltiplas, e também uma percepção dependente de um corpo, em um processo em que o observador é móvel e age determinando sua própria experiência.

Nesse novo ambiente, artistas com diferentes indagações e trajetórias se vêem diante de novas modalidades de espaçamentos da duração, reversões do móvel em imóvel, e proposições sobre a reinvenção do lugar do espectador. Intervalos são criados de modo a construir uma imagem que poderá ser apreendida apenas a partir das dinâmicas do corpo, convocando tanto ações físicas quanto as virtualidades da memória. O corpo é convocado pelas artes a penetrar na imagem com seus próprios ritmos e temporalidades. A percepção do movimento, mais lento ou mais rápido, e a questão do reconhecimento, maior ou menor analogia na imagem, tornam-se temas evidentes em muitos trabalhos. Muitas são as obras onde a relação entre tempo e movimento é o personagem que vai promover tais deslocamentos criadores de novas subjetividades: sejam obras onde o tempo é problematizado através de movimentos aberrantes, lentíssimos ou acelerados ao extremo; sejam obras que multiplicam os tempos de modo a torná-los inapreensíveis, rizomáticos, paradoxais, ou obras onde o espectador é elemento fundamental na construção de novas temporalidades.

O trabalho de Pipilotti Rist, *Himalaya's sister's living room*, 1998, cria um efeito de espacialização das imagens construindo uma narrativa de modo inovador, inevitavelmente ligada ao percurso do espectador e a sua exploração temporal. A artista apresenta um ambiente tridimensional que convida o visitante a percorrer as múltiplas telas distribuídas pela instalação criando uma narrativa. Tal percurso é então o que constitui a obra. Esse percurso, fragmentário, que multiplica a imagem e define os planos, se faz na forma de montagem e desmontagem sistemáticas em um espectador transformado em *flâneur* (PAINI, 2002, p71). Trata-se de um modo televisual de perceber o mundo: prática



Pipilotti Rist
Himalaya's sister's living room, 1998
 Vídeo instalação

fragmentária, múltipla, planos curtos, plano fechados que despedaçam os corpos, flou, lentidão, percepção absolutamente diferente da proporcionada pela montagem cinematográfica convencional, ainda que esta tenha permitido ao espectador viver simultaneamente múltiplas vidas em lugares diferentes. De espectador imóvel e coletivo, cativo dentro da sala de cinema, o observador de uma instalação contemporânea torna-se um *flaneur*, móvel e solitário.

Por outro lado, trabalhos como os de Eija-Liisa Ahtila e Ann-Sofi Sidén questionam o lugar do espectador, mas impossibilitam qualquer *flanerie*. Em *Today/Tanaan* (1996), Eija-Liisa Ahtila apresenta em três telas depoimentos de personagens da mesma família relatando um episódio da morte de um parente próximo. Tal evento acaba por revelar dramas e problemas afetivos entre os membros desta família. A obra da artista desafia o modelo narrativo do cinema a partir da apresentação de imagens em diferentes telas que têm relação evidente entre si. Personagens, corpos, paisagens, discursos organizados de tal modo que a leitura não se dá de modo instantâneo sem um esforço do visitante.

Françoise Parfait relaciona tal descentramento da narrativa às estruturas rizomáticas, desenvolvidas por Deleuze e Guattari. Diferentemente de estruturas arborizadas, os elementos parecem não ter relação entre si. "(...) o rizoma se refere a um mapa que deve ser produzido, construído, sempre desmontável, conectável, reversível, modificável, com múltiplas entradas e saídas, com suas linhas de fuga" (DELEUZE, 2006, p. 33). O espectador, sem as coordenadas lineares de um dispositivo convencional, não sabe onde se instalar ou o que fazer, não sabe se deve permanecer no recinto na tentativa de encontrar ligações entre os elementos oferecidos pela artista ou se deve apenas circular livremente entre as imagens e sons.

A multiplicação das telas é um procedimento bastante comum nas instalações contemporâneas. A tela única do cinema convencional é substituída pelas múltiplas nos telas dentro de museus e galerias que multiplicam também as instâncias de enunciação da narrativa. Trata-se de um fenômeno capaz de promover a explosão das temporalidades em lógicas não lineares, criando conexões imprevistas através da dispersão das telas. Se no passado o cinema experimentou a multiplicação das telas,³ o mesmo procedimento é cada vez mais freqüente no domínio das instalações.

O modelo de percurso que o visitante realiza nas instalações contemporâneas é reconhecido como uma nova maneira de construir a narrativa, onde a imagem em movimento não mais a condiciona. A tela transformada em escultura luminosa se opõe ao movimento de uma narrativa, expondo o tempo em suas múltiplas modalidades e promovendo experiências eminentemente temporais.

Se a experiência guarda íntimas relações com a temporalidade, é na busca de um tempo fluido, desdobrado, múltiplo e simultâneo que muitas obras da atualidade parecem se empenhar. O trabalho de David Claerbout é sintomático de um tempo em fluxo, para usar o termo de Christine Buci-Glucksmann, um tempo transparente que explora as qualidades do efêmero, em que o instante se comprime em um presente auto-suficiente construído a partir de uma “temporalidade ultra-rápida e flexível, de uma consciência efêmera e frágil da relação com o mundo”. (BUCI-GLUCKSMANN, 2003, p60). O desenvolvimento das tecnologias digitais, das chamadas culturas dos fluxos de informação teria dado lugar a uma temporalidade cada vez mais complexa, efêmera e eternamente presente, meio maquínico e meio humano, que solicita uma nova epistemologia e a reconfiguração de nossas práticas cotidianas.

Em *Sections of a Happy Moment* (2007), David Claerbout constrói um filme, a partir de 180 fotografias que apresentam as qualidades de um tempo paradoxal que só pode ser compreendido por um observador que se oferece inteiramente à experiência da obra. O momento apresentado pelas imagens ao longo de aproximadamente 26 minutos de projeção mostra uma família chinesa brincando com um balão em um espaço ao ar livre localizado ao centro de uma construção imobiliária, por onde também passam outras pessoas. Partindo das imagens de um antigo arquivo fotográfico, Claerbout decide re-fotografar a mesma cena, a partir de múltiplos pontos de vista. O trabalho é em parte produzido no próprio cenário onde esteve a família nas fotos e em parte produzido em estúdio, sobre um fundo azul, para serem re-trabalhadas por tecnologias digitais.

A passagem de uma imagem à outra se dá em um tempo prolongado que corresponde ao tempo necessário para que a imagem seja possa atingir o corpo que a contempla. É também um tempo cíclico, o filme está em *loop*. Trata-se, porém de uma circularidade singular que supõe uma montagem anacrônica que não corresponde a nenhuma sucessão temporal, nem linearidade narrativa. O filme se constrói na explosão de um instante que dura por 26 minutos, onde a unicidade do instante acontece na presença do



David Claerbout

The Algerier's Section of a happy moment, 2007

Vídeo Instalação - Johnen Gallery, Berlin, 2008

Fotografia de Luciano Vinhosa a partir do vídeo exibido na internet



David Claerbout

The Algerier's Section of a happy moment, 2007

Vídeo Instalação - Johnen Gallery, Berlin, 2008

Fotografia de Luciano Vinhosa a partir do vídeo exibido na internet

balão que é sempre o mesmo e sempre no mesmo lugar. O instante é uma duração, que multiplicado pelas imagens, nos fazer crer que ele passa, que estamos diante de uma sucessão de ações. A força destas imagens está exata-mente na duração desta passagem de um fotograma a outro que permite a criação de novas imagens-tempo ancoradas nos ritmos, nos corpos e na memória dos observadores. É uma temporalidade paradoxal que configura uma experiência de virtualidade.

A questão das instalações atravessa a maioria das obras aqui comentadas. Apesar ou graças a sua indefinição, ela se afirma como forma de arte na atualidade, singular, livre, com regras próprias. Ela autoriza as reinvenções e hibridações mais férteis. As instalações como um espaço de pesquisa onde as experiências do espectador respondem a dos artistas, onde a representação pode ser testada em todos os seus estados. O dispositivo revela instantaneamente o modo de concepção de tais obras e define as condições para a experiência. Nessas obras, as imagens funcionam como um sistema de relações, mas como um sistema metaestável, que não tende para equilíbrio e é sempre potencialmente ativo.

O questionamento apresentado pelo vídeo diante de toda a história da sistemática da representação preparou o terreno para as novas atitudes diante das imagens promovidas pelos agenciamentos dos dispositivos com as tecnologias informáticas. As preocupações com o tempo, a memória e a constituição do visível também fazem parte das propostas dos artistas contemporâneos que criam uma abertura ao olhar das impossibilidades. Modos de aparição e desaparecimento da imagem, sua fragilidade e instabilidade, apresentação do fluxo dessas imagens como um modo de se aproximar do processo do pensamento são propostas por seus dispositivos. São obras criadas dentro de um regime de variações e durações que propõem um universo incerto a ser negociado.

Referências Bibliográficas

BAUDRY, Jean-Louis. *L'effet cinéma*. Paris : Albatros, 1978.

BELLOUR, Raymond. "Querelle des dispositifs". IN : Art Press n. 262, 1999.

_____. *L'entre-images 2*. Paris: P.O.L ., 2000.

_____. *L'entre-images*. Paris: Ed. De la Différence, 1990.

BUCI-GLUCKSMAN, Christine. *Esthétique de l'éphémère*. Paris : Galilée, 2003.

CLAERBOUT, David. *David Claerbout*. Catálogo da exposição. Paris : Centre Georges Pompidou, 2008.

DELEUZE, Gilles. *Mille Plateaux. Capitalisme et Schizophrénie*. Paris : Minuit, 1971-1980.

_____. *Cinema II. L'image-temps*. Paris : Minuit, 1985.

_____. *Dialogues*. Paris : Flammarion, 1999.

DUBOIS, Philippe. *Movimentos Improváveis: o efeito cinema na arte contemporânea*. Catálogo da exposição. Rio de Janeiro : BB, 2003.

DUGUET, Anne-Marie. *Déjouer l'image. Créations électroniques et numériques*. Nîmes : Éditions Jacqueline Chambon, 2002.

PAINI, Dominique. *Le temps exposé: Le cinéma de la salle au musée*. Paris : Cahiers du Cinéma, 2002.

ROSEN, Ph. (org.) *Narrative, apparatus, ideology. A film theory*. New York : Columbia University Press, 1985.

SHAW, Jeffrey e WEIBEL, Peter (org.). *Future cinema the cinematic imaginary after film*. Cambridge :MIT Press, 2003.

Notas

¹ A teoria do Dispositivo foi basicamente desenvolvida por Baudry em seus dois ensaios: *Effets idéologiques produits par l'appareil de base*, 1970 e *Le dispositif: approches métapsychologiques de l'impression de réalité*, 1975.

² *Cinema de musée* é o termo utilizado por Dominique Paini para abordar o deslizamento do cinema para as galerias de arte e museus. *Op. Cit.*

³ O mais célebre exemplo é o de Abel Gance em seu *Napoléon*, utilizando três telas, em 1927.