



## SOBRE O TEMPO SAMPLEADO E O ESPAÇO INTERMEDIAL<sup>1</sup>:

### PÓS-PRODUÇÃO, VÍDEO-INSTALAÇÃO

### E *THE CLOCK* DE CHRISTIAN MARCLAY<sup>2</sup>

Margot Bouman

**Resumo:** Como outros trabalhos contemporâneos de pós-produção feitos por artistas e fornecedores de cultura popular, o vídeo do artista, músico e compositor Christian Marclay usa as acumulações culturais de dados extraídos de milhares de filmes (e programas de TV) como matéria-prima para a diegese. O que distingue a instalação de Marclay, *The Clock* (2010), de outras instalações e filmes nesta categoria, é a inter-relação estabelecida entre sua estética de pós-produção e suas condições de exibição específicas. Ao combinar o tempo na tela com o tempo real num contexto de exibição cuidadosamente projetado, *The Clock* simultaneamente reifica a transformação psicossomática do espectador identificado por Roland Barthes e desmonta a natureza hermética do dispositivo cinematográfico. Ao fazê-lo, Marclay mobiliza aspectos latentes da instalação de vídeo para produzir novas experiências fenomenológicas e reorganizar a relação entre a estética e a vida cotidiana.

**Palavras-chave:** Christian Marclay, *The Clock*, vídeo-instalação, pós-produção, filme na arte, experiência cinematográfica

---

<sup>1</sup> No original, “sampled time” é o tempo submetido a essa operação característica da reciclagem e da remixagem e ainda é o tempo “em amostra”, indício do tempo na instalação em sincronia com o tempo na realidade; “intermedial space” também se refere ao espaço intermédio, representado entre-meios (cinema, vídeo, instalação, arte, museu / galeria). (N.T.).

<sup>2</sup> Publicado originalmente em inglês no *Journal of Curatorial Studies*, v. 3, n. 1, 2014, p. 2-25. A autora gostaria de agradecer Carlos Adriano, por sua tradução inteligente e perspicaz, e Daniela Sandler, por sua leitura meticulosa da mesma.



**Abstract:** Like other postproduction work by contemporary artists and purveyors of popular culture, the videos of artist, musician and composer Christian Marclay use accumulations of cultural data extracted from thousands of films (and television shows) as raw material for the diegesis. What sets Marclay's installation *The Clock* (2010) apart from other installations and films in this category is the interrelationship established between its postproduction aesthetic and its specific display conditions. By matching on-screen time with actual time in a carefully designed exhibition context, *The Clock* simultaneously reifies the psychosomatic transformation of the moviegoer identified by Roland Barthes and dismantles the hermetic nature of the cinematic apparatus. In so doing, Marclay mobilizes latent aspects of video installation to produce new phenomenological experiences and reorganize the relationship between aesthetics and everyday life.

**Keywords:** Christian Marclay, *The Clock*, video installation, postproduction, film in art, cinematic experience

A vídeo-instalação de Christian Marclay, *The Clock* (2010), é uma compilação de 24 horas de trechos de filmes e de programas de televisão em que o tempo real do espectador coincide com o tempo exibido na tela. Seu uso de um arquivo de referências culturais existentes que estão embutidas na memória coletiva integra parte de uma tendência mais ampla que ajudou a definir a década de 1990, que o curador Nicolas Bourriaud identificou como “pós-produção”.<sup>3</sup> Estruturado a partir de uma premissa enganosamente fácil, os efeitos que precipitam-se a partir de *The Clock* são complexos e de grande alcance: especificamente a intensificação das e a sobreposição entre as experiências estética e cotidiana. Estes efeitos são possíveis em parte por causa da decisão de Marclay de correlacionar o tempo real ao tempo na tela, e assim ligar o arquivo reproposto à memória coletiva. Tão críticas quanto o alinhamento temporal do trabalho e o uso de materiais de arquivo são as condições de exposição e exibição que Marclay estabeleceu para *The Clock*: a colocação dos sofás, a aplicação da possibilidade (quando viável) para os visitantes entrarem e saírem à vontade 24 horas por dia, e a exigência de que nenhum limite de tempo seja definido para quem se instala na galeria ou museu, onde o trabalho é exibido.

<sup>3</sup> Cf. BOURRIAUD, Nicolas. *Postproduction: Culture as Screenplay: How Art Reprograms the World*. Nova York: Lukas & Sternberg, 2010.



A amostragem, o alinhamento e as condições de exibição temporais o diferenciam de outros exemplos da arte da vídeo-instalação. As diretivas de Marclay referentes ao dispositivo de exibição são rigorosamente aplicadas onde quer que *The Clock* seja mostrado. Ele recusou ofertas, por exemplo, para adaptar a instalação como uma projeção ao ar livre no Museu de Arte Contemporânea de Los Angeles, para colocá-la no Turbine Hall da Tate Modern em Londres, e para mostrá-la num átrio com janelas no Museu de Belas Artes de Boston, por razões de acústica pobre, de invasão de luz ambiente e distrações desnecessárias.<sup>4</sup> A seguir, argumento que, por meio da regulação cuidadosa das condições de exibição da instalação e o alinhamento de tempo do espectador com o tempo da tela, Marclay produz uma consciência fenomenológica aumentada da passagem simultânea dos tempos diegético e atual. Por incitar a consciência da continuidade e da descontinuidade entre a experiência ao vivo no local e o arquivo de referências culturais existentes internalizado no visitante, *The Clock* definitivamente reorganiza tanto a relação entre o dispositivo cinematográfico e a vida cotidiana como a relação entre a vida cotidiana e o contexto de exibição. A especificidade de sua instalação, em outras palavras, estabelece uma tensão produtiva entre o cotidiano, o cinemático e o estético.

### Pós-produção

Como a apropriação, a colagem e a sampleagem, a arte da pós-produção concebe produtos de cultura como músicas, filmes, outras obras de arte e de design como matérias-primas para serem reaproveitadas, repropostas e reformadas. Ao contrário da apropriação ou da colagem, as obras de arte da pós-produção fazem referência às fontes culturais sem qualquer submissão ou redução a elas. Em vez disso, trabalhos de pós-produção estão inseridos numa cultura mais ampla de circulação e compartilhamento conhecida como sampleagem, e que inclui também hip-hop, mashups, supercuts e memes, cada um oscilando com fluidez entre os modos de produção e de consumo. Transmissão comercial de televisão, filme hollywoodiano, análise brechtiana ou as últimas tendências em design

---

<sup>4</sup> Cf. BURNS, Charlotte. "Coming Soon? Movie Montage for L.A.", in *The Art Newspaper*, n. 223, 2010; e ZALEWSKI, Daniel. "The Hours: Christian Marclay's Around the Clock Art", in *The New Yorker*, 12 de março de 2012, p. 60.



são, como Bourriaud caracteriza, “muitos armazéns preenchidos com ferramentas que deveriam ser usadas”, e formam “um mundo de produtos culturais e de obras de arte”.<sup>5</sup>

Normalmente, os vídeos de Marclay são compostos por acumulações de dados culturais extraídos de milhares de filmes e, em menor grau, programas de televisão. Ele compartilha esta abordagem com artistas contemporâneos como Philippe Parreno, Douglas Gordon, Candice Brietz, Thomas Hirschhorn, Mike Kelley e Daniel Pflumm, e artistas alternativos de dança e hip hop como Dr. Dre, Eminem, Coolio e Big Audio Dynamite, assim como aqueles consumidores de cultura popular que, por sua vez, produzem memes, supercuts, mashups e remixes. Estes artistas, músicos e produtores culturais exibem o que Bourriaud descreveu como uma “vontade de inscrever a obra de arte [ou produto da cultura] dentro de uma rede [mais ampla] de signos e significações, ao invés de considerá-la uma forma autônoma original”.<sup>6</sup> Enquanto proliferam desde os anos 1990, e especialmente na última década, exemplos de trabalhos de pós-produção datam de meados do século vinte, e devem ser diferenciados daqueles de artistas como Cindy Sherman ou Sherrie Levine. Tanto Sherman como Levine apropriaram-se de arte ou cultura popular a fim de criticar o quadro institucional mais amplo ao qual o artista e o produtor cultural pertencem, dando uma qualidade de citação, ou de enquadramento para a relação que os artistas estabelecem entre o produto original e a arte. Em *Untitled Film Stills* (1977-1980), Sherman se apropriou da linguagem visual de filmes comerciais de Hollywood para expor os mecanismos de ficções da mídia de massa e representar a impossibilidade de identificação e desejo. Em *After Walker Evans* (1981), Levine refotografou imagens canônicas da era da Depressão feitas por Walker Evans para interrogar noções de originalidade e o papel do artista-autor na mercantilização da arte.

Em contraste com Levine e Sherman, *A Movie* (1958) de Bruce Conner não incorporou uma distância crítica entre o material original e a reformulação do artista. Um dos primeiros e mais influentes exemplos de cinema de *found footage*, ele intercalou os filmes encontrados – cinejornais, filmes não-comerciais, industriais e educacionais – numa série de relações formais. Como a diegese permaneceu insistentemente livre da narrativa, os intervalos sônicos do filme se tornaram seu princípio organizador. O ponto culminante do filme ocorre numa série crescente de sequências associativamente ligadas e repetidamente interrompidas por retornos recursivos para o quadro de filme icônico, “The End”. A filmagem de cowboys sendo perseguidos é sucedida pela de um elefante de carga e

<sup>5</sup> BOURRIAUD, *Postproduction*, p. 14 e 17.

<sup>6</sup> *Ibid.*, p. 16.



então por um trem acelerado; um tanque militar mergulha sobre um barranco e um carro de corrida derrapa na virada de uma curva e colide. O filme de Conner prenuncia o trabalho de Marclay em sua dependência da música como uma forma de estruturação, porém permanece dissociado pois o local de exibição projetado em *A Movie* era o cinema.

Mais recentemente, o fácil acesso a ferramentas de edição e a plataformas de distribuição tem dado ao público a chance de reagir aos produtos de comunicação popular – como debates políticos, vídeos musicais e programas de televisão – que formam o discurso cultural. Ao absorver e remodelar seu vasto e compartilhado vocabulário de imagem e som, as plateias expressam identificação, criticam ou constroem inteiramente novos conteúdos. Estes vídeos re-editados são então compartilhados on-line pelo segmento do público que tem dispendido uma quantidade crescente de tempo social em ambientes conectados em rede, mudando de forma fácil e fluida entre os papéis do consumidor e do produtor. Algo semelhante dessa relação “de e para” foi integrado ao processo de feitura de *The Clock*. Marclay contratou seis assistentes para assistirem a DVDs e extraírem arquivos digitais de qualquer cena de filme mostrando relógios ou alguma outra alusão ao tempo. A relação entre Marclay e seus assistentes evoluiu para algo da ordem de um consumo compartilhado, que fez uma transição sem problemas para a produção. Marclay identificou o elemento de acaso envolvido em contratar assistentes para tomar decisões de gosto em seu nome, e reconheceu a maneira pela qual ele construiu isso tudo dentro da obra daí resultante: “Você tem que aceitar o que as pessoas trazem para você [...]. [V]ocê não controla as coisas sempre [...]. Assim é que é a vida, suponho. O que quer que aconteça, você lida com isso”.<sup>7</sup> O que separa este processo tanto da colagem desenvolvida do início até meados do século vinte, como da arte de apropriação do fim dos anos 1970 e do começo dos anos 1980, é a indisposição da parte de Marclay de diferenciar entre produção e consumo, de separá-los um do outro por meio de uma crítica a qualquer um deles.

Os filmes de Hollywood são uma veia da cultura popular especialmente rica que tem sido trabalhada e retrabalhada por múltiplos artistas desde o final dos anos 1970. Enquanto os artistas de apropriação se propõem a criticar as ideologias encontradas na cultura de massa (Levine e Sherman, entre outros), assim como seus estereótipos de gênero e raça, os artistas de “pós-produção” têm uma abordagem que primordialmente pressupõe os prazeres de um fã/ colecionador e traz para primeiro plano aspectos formais do material acima de uma crítica sociocultural. No entanto, alguns dos trabalhos que

<sup>7</sup> Citado em ZALEWSKI, “The Hours...”, p. 54.



resultam têm sucesso tanto em tirar prazer do trabalho como em comentar sobre o trabalho original. Por exemplo, *Home Stories* (1990), de Matthias Müller, costura e sutura um conjunto enciclopédico de um ato aparentemente neutro encontrado em filmes de Hollywood – uma mulher fechando uma porta. A repetição chama a atenção para a natureza estereotipada do melodrama, sem tirar os prazeres visuais e auditivos que são também inerentes a este gênero: a superfície brilhante de uma camisa de seda feminina; as formas graciosamente esculpidas dos braços de diferentes mulheres; ou o impulso decisivo que um ator dá ao gesto de fechar uma porta e causar um estrondo retumbante.

*Telephones*, um vídeo monocanal de Marclay (1995), utiliza um método de pós-produção similar para editar conversas telefônicas extraídas de uma grande variedade de filmes. A narrativa do trabalho consiste de uma conversa editada a partir de dezenas de fragmentos de filmes. Personagens interpretados por atores como Fred McMurray, Ray Milland, Tippi Hedren, Whoopie Goldberg e Charles Bronson discam um número. Telefones cujos estilos contam uma história dos gostos culturais e das mudanças tecnológicas do século vinte repetidamente tocam ao longo de mesinhas de cabeceira, mesas de escritório, topos de listas telefônicas precariamente empilhadas e aparadores. Personagens interpretados por Meg Ryan, Shelley Duvall, Tom Selleck, James Cagney e Humphrey Bogart, entre outros, atendem à chamada com o aparelho em mãos. Saudações que soam do protocolar à rouca sedução e ao vivamente enfático são entoadas por atores como Michael Keaton, Sean Connery, Cary Grant, Geena Davis e Louise Fletcher. A conversa unilateral mais breve e estereotipada é encenada através de fragmentos de diálogos entre atrizes e atores como Joan Crawford, Tom Hanks, Katherine Hepburn, Warren Beatty e Jimmy Stewart. Finalmente, Dylan McDermott, Clint Eastwood, Danny de Vito e Barbara Stanwyck, entre outros, trazem as conversas, e o trabalho, a um fim. Como *Home Stories* de Müller, *Telephones* de Marclay expôs a natureza prescrita dos filmes de Hollywood, enquanto instala instantaneamente o artista no papel de um consumidor comprometido e um conhecedor de Hollywood, em vez de um observador crítico ou distanciado.

### **Pós-produção na vídeo-instalação**

Em galerias de arte e museus, vídeos de pós-produção adquirem um significado marcadamente diferente, como resultado das condições de exibição e do contexto



institucional, cada um dos quais moldam a resposta do público ao trabalho. A temporalidade diegética da arte de vídeo-instalação é distinta da temporalidade cotidiana do contexto de exibição.<sup>8</sup> Dependendo das condições de exposição, estas duas formas de tempo podem ou funcionar em conjunto ou colidir uma com a outra. Enquanto as vídeo-instalações produzem uma miríade de formas de tempo, todas elas implicam a quantia de tempo que o espectador deve gastar na contemplação da obra. Boris Groys observou que esta sugestão implícita provoca as mesmas ansiedades encontradas na temporalidade da vida cotidiana, e normalmente emerge quando os visitantes entram na galeria após uma sequência da vídeo-instalação aparentemente ter começado, ou antes de ter chegado ao fim – mesmo num trabalho que é projetado para se entrar (ou sair) a qualquer momento. O espectador é “preenchido com esse mesmo sentimento de ter perdido algo crucial e não [tem] mais [...] a certeza do que está realmente acontecendo na instalação”.<sup>9</sup> As temporalidades duais do tempo finito e linear da exposição e do multifacetado tempo interno da vídeo-instalação podem criar assim uma tensão insolúvel para os visitantes. Isto frequentemente resulta numa visão crítica negativa da arte da vídeo-instalação. O desafio para os artistas e os curadores é de manipular com sucesso as duas camadas de tempo e fazê-las servir a instalação e o público, em vez de trabalhar contra eles e entre si.

Além do tempo, o espaço é ativado em vídeo-instalações. Mudar as condições de apresentação normativas do cinema e da televisão pode resultar em experiências dramaticamente diferentes. Espectadores que têm de ficar em pé ou que têm de ficar sentados em bancos ordenadamente dispostos ou que têm de ficar girando em cadeiras de escritório se envolvem em diversos tipos de recepção.<sup>10</sup> A curadora Lynne Cooke sublinha a ausência de assento fixo como uma vantagem para os trabalhos de vídeo-instalação, no que isso impede a audiência de se tornar “espectadores totalmente imersos, encarnados” que caso contrário experimentam passivamente o cinema popular, enquanto “encasulados em um quarto escuro”.<sup>11</sup> Se existem condições de luz ambiente, isso produz um espaço totalmente diferente daquele onde o visitante está mergulhado na escuridão ao entrar na galeria e tende a tropeçar nos móveis e nas pessoas já presentes. Usando uma analogia similar, a curadora Chrissie Iles enfatiza que o “modelo [do cinema como um casulo] é

<sup>8</sup> Cf. BOUMAN, Margot. *'A Broken Piece of an Absent Whole': Experimental Video and Its Spaces of Production and Reception*. Tese de doutorado. Rochester: University of Rochester, 2009.

<sup>9</sup> GROYS, Boris. “On the Aesthetics of Video Installations”. In: *Stan Douglas: Le Détroit*. Basileia: Kunstalle Basel, 2001, s. p.

<sup>10</sup> Para o último, ver *Mapping the Studio I* de Bruce Nauman (Fat Chance, John Cage) (2001).

<sup>11</sup> COOKE, Lynne. “B(e)aring Meaning”. In: *Marijke van Warmerdam: Single, Double Crosswise*. Eindhoven: Van Abbemuseum, 1998, p. 8.



rompido pelo desdobramento do espaço escuro do cinema no cubo branco [modernista] da galeria”.<sup>12</sup> A metáfora de uma caixa preta formando um ninho dentro de um cubo branco é potente e repetida com frequência. A escala, a quantidade e o modo de projeção do vídeo desempenham um papel tão importante quanto a presença ou a ausência de escuridão. Se múltiplos monitores em miniatura estão espalhados no chão por toda a galeria, os vídeos exibidos ali carregam uma carga diferente daquela em que um vídeo é projetado numa tela monumental cobrindo a parede de uma galeria, diminuindo o público.<sup>13</sup> Projeções múltiplas, maiores que a escala humana, são mostradas em telas que descrevem o perímetro da galeria com um resultado semi-circular, numa experiência diferente de fluxo narrativo no caso de dois vídeos projetados em cada lado de uma única tela no centro de uma galeria.<sup>14</sup> Cada uma produz uma relação física diferente entre o trabalho e o visitante, onde o movimento da audiência ajuda a determinar o impacto estético da vídeo-instalação.

A forma como o espaço está organizado em instalações de vídeo e de cinema pode alterar a percepção de tempo do visitante. Em alguns casos, os artistas expressamente fazem uso da inter-relação entre tela e corpo, tempo e espaço. Marclay faz precisamente isto em suas vídeo-instalações. Por exemplo, em *Video Quartet* (2002) ele reúne principalmente fragmentos de filmes da produção audiovisual de Hollywood em que atores e músicos cantam, dançam, representam ou de outra forma geram ruído através de uma vídeo-instalação de quatro canais. O trabalho é dependente tanto da brilhante manipulação que Marclay faz dos estoques existentes de dados culturais como de sua apresentação no espaço expositivo. A formação de Marclay como compositor e músico e também como artista visual torna-o sensível para as possibilidades abertas pelas múltiplas camadas de tempo e espaço em vídeo-instalações. Dentro de *Video Quartet*, o espectador é convidado a percorrer uma galeria escura de uma maneira que é espacialmente organizada usando convenções semelhantes a uma composição musical, tais como escalas e desescalas visuais e sonoras. A metáfora do cometa feita por Edmund Husserl fornece uma ferramenta útil para conceituar a temporalidade da experiência do “agora” que é produzida pela interação entre os componentes do filme, da vídeo-instalação e do público

<sup>12</sup> ILES, Chrissie. *Into the Light: The Projected Image in Contemporary Art, 1964–1977*. Nova York: Whitney Museum of American Art, 2001, p. 34.

<sup>13</sup> Por exemplo, considere *Set* (2003) de Irit Batsry para o primeiro, e *No Forever (Golden)* (1997) de Christophe Girardet para o último.

<sup>14</sup> *Where is Where?* (2008) de Eija-Liisa Ahtila demonstra o primeiro, e *The Casting* (2007) de Omer Fast o último.



em *Video Quartet* em particular, e em vídeo-instalações em geral. Fenomenologista trabalhando no começo do século vinte, Husserl não estava interessado no tempo empiricamente mesurável ou no tempo objetivo, mas sim na forma como a consciência do tempo era internamente vivida. Ele concebeu a consciência do tempo como uma sucessão de pontos do agora que primeiro se materializam na consciência e, com a mesma rapidez, mudam para a memória. Husserl usou a música para pensar sobre o que considerava o lugar especial de “o que acaba de se tornar passado”<sup>15</sup>, ou o tempo que segue imediatamente após o momento presente. Este tipo de memória produziu uma consciência não só de uma sucessão de notas que formam uma melodia, mas também da própria presentidade do presente. Ouvir o som de uma nota presente é ser consciente de sua ocorrência; mas seu ocorrer é precisamente sua superação do antecessor.<sup>16</sup> Quando o visitante da galeria se move ao redor da instalação de Marclay, sua experiência do quarteto de vídeo muda continuamente. Com efeito, seu corpo torna-se integrante da composição da partitura.

A manifestação da presentidade do presente no *Video Quartet* de Marclay é dependente em partes iguais dos espectadores, do espaço da galeria, do caráter reconhecível do material de origem e do virtuosismo de Marclay com as convenções da composição musical. Uma sequência começa com o ator Billy Redden arrancando as primeiras notas da composição *Feudin' Banjos* (1955) de Arthur Smith no filme *Deliverance* (*Amargo Pesadelo*, 1972, dirigido por John Boorman). Na cena original, a Redden (no papel de um homem das montanhas do Apalache) junta-se o cantor / músico Ronny Cox na guitarra. Cox interpreta um morador suburbano de Atlanta que sai num fim de semana para andar de canoa e caçar, viagem que afinal saiu bem errada. Depois que ele e três amigos se perdem na vastidão da Geórgia, um choque inicial com os moradores locais leva-os a confrontos cada vez mais violentos, resultando em estupro, assalto, assassinato e mutilação. Seguindo o sucesso comercial e de crítica do filme, a peça instrumental *Feudin' Banjos* (também conhecida como *Duelling Banjos*) simultaneamente tornou-se sua representação e uma evocação do conflito inicial e seus agravamentos subsequentes. Marclay entra em seu papel como compositor quando traduz o vídeo na linguagem da composição musical ao duplicar e triplicar imagens de Redden em múltiplas telas. Por vezes, a linha de banjo é visualmente substituída por e sonoramente sobreposta

<sup>15</sup> No original em inglês, “just-pastness”. A frase de Husserl é provavelmente “soeben Gewesenheit” (N.T.).

<sup>16</sup> Cf. HUSSERL, Edmond. *The Phenomenology of Internal Time-Consciousness*. Bloomington: Indiana University Press, 1964, p. 33.



a cenas de tocadores de piano e converge em cadências de puro ruído antes de inverter o curso e dar lugar à imagem de arquivo de Jerry Lee Lewis e a atores no papel de Jerry Lee Lewis interpretando *Great Balls of Fire* (1957). Tornar-se consciente da mudança entre a linha de banjo, que evoca um conjunto de associações culturais, e *Great Balls of Fire*, que evoca um outro conjunto, é chegar à consciência intensificada – o que Husserl descreve como a “cauda do cometa” – que vai atrás do momento presente, em que o presente e o passado imediato estão completamente fundidos.<sup>17</sup> Usando trechos de momentos fílmicos icônicos – tanto sonoros como visuais – Marclay exacerba esta sensação de presentidade-passada dentro da instalação.

Na sequência de *Video Quartet*, Marclay continua a usar ecos visuais e sonoros em *The Clock*, aumentando a consciência dos espectadores sobre a passagem do tempo. Conforme as cenas mudam, seções sonoras se sobrepõem, precedem ou se estendem além das seções visuais. Alguns trechos sonoros se referem aos trechos visuais que vêm a seguir. Uma cena termina com o som de uma porta se fechando, e é sucedida pela imagem de uma porta se abrindo na próxima cena. Estas associações formais intensificam ainda mais a consciência do tempo, ou a cauda do cometa de Husserl. De fato, em *The Clock*, o tempo torna-se um fator nas linhas do diálogo e da história dos trechos de imagens, em acréscimo ao sentido de experiência mais geral que tenho discutido até agora. A consciência do tempo se estende para o conteúdo de muitos trechos que são escolhidos, e que mostram atores / personagens envolvidos em intensas trocas sobre o tempo. Trechos de *Back to the Future* (*De Volta para o Futuro*, 1985) mostram os personagens de Michael J. Fox e de Christopher Lloyd debatendo apaixonadamente sobre a necessidade de cronometrar suas partidas e suas chegadas, do e ao passado, do e ao presente, do e ao futuro. Em *Groundhog Day* (*Feitiço do Tempo*, 1993), o personagem de Bill Murray está condenado a repetir um dia específico em sua vida até adquirir auto-consciência e empatia. *Run Lola Run* (*Corra, Lola, Corra*, 1998) manipula a natureza de causa e efeito com três versões de uma narrativa em que uma jovem mulher, Lola (interpretada por Franka Potente), corre para salvar seu namorado da morte nas mãos de mafiosos, com três resultados dramaticamente diferentes.

Em *The Clock*, o meio-dia confirma o significado da hora do meio do dia. A montagem que conduz ao meio-dia inclui uma série de trechos, como as crescentes calamidades no faroeste *High Noon* (*Matar ou Morrer*, 1952), no faroeste *The Quick and the Dead* (*Rápida e Mortal*, 1995), e um breve aceno para *Run Lola Run*. Na marca d' água do

---

<sup>17</sup> *Ibid.*, p. 32.



alto do meio-dia, o drama humano é ofuscado por uma rápida série de relógios dobrando as doze badaladas, e culminando numa cena de *The Hunchback of Notre Dame* (*O Corcunda de Notre Dame*, 1939), em que Quasimodo (Charles Laughton) cambaleia para trás e para a frente, gritando, no topo de um repicante sino da torre da catedral de Notre Dame em Paris, enquanto Esmeralda (Maureen O'Hara) rasteja, ensurdecida, nos arredores. Os segundos e minutos decorrentes, e que se seguem, afundam gradualmente desde este clímax contínuo até o cotidiano tranquilamente repressivo. A partir de *The Hudsucker Proxy* (*Na Roda da Fortuna*, 1994), Sidney J. Mussberger (interpretado por Paul Newman) se inclina para fora de uma janela de vidro laminado quebrada há pouco, debaixo de um relógio gigante que marca 12h01, e investiga a calçada abaixo, acompanhando o curioso suicídio do diretor executivo de sua empresa. Do episódio *Time Enough at Last* de *Twilight Zone* (*Além da Imaginação*, 1959), Henry Bernis (interpretado por Burgess Meredith) coloca um aviso (“próximo guichê, por favor”) no seu posto de caixa no banco, a fim de ter sua pausa para o almoço – sozinho, no cofre do banco, lendo um livro. Simultaneamente um marcador temporal e uma pedra-de-toque cultural, esta sequência faz uma ponte entre a crise e a banalidade de se contar o tempo<sup>18</sup>.

### Arrasto

O tempo do agora identificado por Husserl torna-se intensificado e destilado em experiência estética na configuração espacial e temporal da vídeo-instalação. Embora a estetização do tempo-agora seja uma condição presente em vídeo-instalações em geral, esta experiência é posteriormente incorporada a fragmentos de filmes de Hollywood nas vídeo-instalações que recorrem à pós-produção. A legibilidade das vídeo-instalações de pós-produção em geral, e de *Video Quartet* em particular, depende, em grande parte, de *memes*, ou unidades ubíquas de dados culturais que circulam e recirculam rapidamente através de múltiplas plataformas multimeios e múltiplas conversas. Em visita à instalação, o espectador de *Video Quartet* ativa um intercâmbio pré-existente entre *meme* e lugar<sup>19</sup> que Chris Rojek primeiro identificou como “arrasto”.

<sup>18</sup> No original, “telling time” alude ainda à indagação para “dizer as horas” (N.T.).

<sup>19</sup> No original, “site” também poderia aludir à situação *site specific* da instalação (N.T.).



Originalmente teorizada com referência ao turismo, Rojek definiu o “arrasto<sup>20</sup>” como o intercâmbio cultural que ocorre entre um artefato como um filme, um cartão-postal ou uma lembrança, e suas origens de representação em (por exemplo) Paris (Torre Eiffel), China (a Grande Muralha) ou Londres (Big Ben). Rojek descreve um anel de retornos<sup>21</sup> em que o significado cultural dos lugares é em parte produzido através da cultura de representação, o que por sua vez “aumenta a acessibilidade da visão na vida cotidiana” através de suas representações ubíquas.<sup>22</sup> Por exemplo, em 1972 a cena do duelo de banjos de *Deliverance* estabeleceu os estereótipos que norteiam o resto do filme, quando os visitantes urbanos (residentes de Atlanta) são tipificados como desprezíveis e arrogantes, e os residentes rurais (o povo da montanha dos Apalaches) são tipificados como nativos, violentos e dotados de talento inato. Posteriormente ao lançamento do filme, a cena do duelo de banjos tornou-se sua evocação, estabelecendo uma relação sinedócica entre o *meme*, ou os banjos em duelo, e a história original no trailer e nos comentários do filme.

Décadas mais tarde, a cena do duelo de banjos difundiu-se num dublê simbólico para a divisão urbana / rural que ainda é representativa de partes do sul profundo do país, bem como uma celebração da riqueza e complexidade da herança cultural dos Apalaches. Quarenta anos após o lançamento, o prazer inerente em assistir a *Video Quartet* surge em parte do reconhecer e re-situar o duelo de banjos e os outros múltiplos *memes*, como *Great Balls of Fire*, que se combinam para formar o trabalho de Marclay. A noção de Rojek sobre o arrasto identifica esta instável oscilação de influência entre a visão e o lugar:

Seleções de imagens, símbolos e associações são extraídas a partir de arquivos de representação para criar novos valores para a visão (...). O arrasto opera em ambos os níveis, consciente e inconsciente (...). Eventos cinematográficos são arrastados para a paisagem física e a paisagem física é assim reinterpretada em termos dos eventos cinematográficos (...). Uma reserva de vistas (...) precede a exploração física da visão [e os] lugares imaginários têm uma influência direta sobre a estrutura do espaço físico.<sup>23</sup>

<sup>20</sup> No original, “dragging” (N.T.).

<sup>21</sup> No original, “feedback loop” também poderia se traduzir como “circuito fechado de comentários”, mas invariavelmente perdendo o sabor do *loop* como eterno retorno de uma exibição de vídeo (N.T.).

<sup>22</sup> ROJEK, Chris. “Indexing, Dragging and the Social Construction of Tourist Sights”. In: ROJEK, Chris; URRY, John (ed.). *Touring Cultures: Transformations of Travel and Theory*. Nova York: Routledge, 1997, p. 53.

<sup>23</sup> *Ibid.*, p. 54.



Semelhante ao arrasto que ocorre entre o lugar turístico e sua lembrança, a localização e sua representação cinematográfica, o significado da obra de arte de pós-produção é determinado tanto pelo reconhecimento do público sobre o original como por seu redirecionamento para um novo lugar. Em vídeo-instalações, um ciclo de comentários<sup>24</sup> é estabelecido entre o lugar da instalação, o vídeo e as origens do trecho de filme reciclado. Em *Video Quartet*, um dado visitante poderia experimentar o prazer ao recordar as origens do fragmento, bem como a forma como é manipulado e alterado pelo seu novo contexto. O resultado deste tipo de experiência torna-se algo que envolve tanto o prazer de reconhecimento como aquele de não-reconhecimento. A sequência do duelo de banjos de *Deliverance* é esteticamente atraente por seu próprio mérito, e pode, na mente dos espectadores / ouvintes familiares com sua história, simultaneamente evocar uma narrativa de classe e preconceito regional e um rico patrimônio cultural. Sua repetição e eventual subsunção nos solos de piano subsequentes em *Video Quartet* atua para desfamiliarizar o público a partir do fragmento original, e os traz de volta à estrutura específica e às ressonâncias da vídeo-instalação total.

### O Dispositivo Cinematográfico na Era da Arte da Vídeo-Instalação

Na arte da vídeo-instalação de pós-produção, o *meme* é “arrastado” em duas direções, ancorando-se por meio da manipulação artística do espaço e do tempo na galeria, e pela sensação intensificada da presentidade do presente percebida por seu público. Marclay traz uma intensidade temporal renovada para o arrasto ao combinar temporalidades ficcionais e reais em *The Clock*, sua vídeo-instalação monocanal de 2010. O trabalho consiste de milhares de diferentes trechos de cinema e de televisão emendados num conjunto, e que não só retrata relógios de todos os tipos, mas também alinha cada minuto na tela com o tempo real do dia. Uma obra de arte de 24 horas e um cronômetro descontroladamente elaborado, *The Clock* estende os limites conceituais da sampleagem, enfatizando suas dimensões intermediais, e estende as expectativas temporais da arte da vídeo-instalação, dissolvendo ainda mais as fronteiras entre experiência estética e vida cotidiana.

---

<sup>24</sup> No original, “feedback loop”, conforme nota anterior (N.T.).



A instalação é configurada de acordo com instruções precisas de Marclay. Os visitantes do trabalho estão autorizados a permanecer durante o tempo que quiserem. Mesmo se a duração da obra exceder a capacidade do mais determinado espectador, a forma temporal de *The Clock* ainda opera como um loop. Como qualquer vídeo-instalação em loop, sua lógica operacional estabelece que qualquer ponto é tão bom quanto qualquer outro para a obra começar. Quando possível, a galeria ou o museu deve permanecer aberto durante a noite por vários dias consecutivos, permitindo aos visitantes a experiência da obra a qualquer hora do dia ou da noite, como Marclay comentou:

*The Clock* não é afinal um filme. Um filme tem um começo definido e um final definido. Todo mundo vai [ao cinema] junto - e juntos os espectadores deixam a sala. *The Clock* não tem nem um começo nem um fim. Começa quando você entra na sala e para quando você sai.<sup>25</sup>

Marclay estrutura a circulação desimpedida tanto na diegese do trabalho (*The Clock* é concebido como um loop) como em seu dispositivo (a galeria e / ou o museu recebe instruções meticulosas sobre quando e como permitir que os visitantes entrem e saiam, e os sofás são dispostos de modo a facilitar estas idas e vindas). Um conjunto de diretrizes produzidas pela White Cube, a representante de Marclay sediada em Londres, demonstra o grau com que cada elemento da instalação está rigidamente controlado e precisa ser adaptado especificamente para cada galeria ou espaço museológico. Em todos os pontos, as necessidades do público são estabelecidas como a força motriz para as decisões, reforçando a troca fluida entre consumo e produção que estava presente na concepção inicial do trabalho e na produção subsequente. Ao discutir as possibilidades de armadilhas luminosas, o documento afirma que “[o] artista prefere (...) não ter uma cortina em frente das entradas, para permitir que o livre fluxo de público seja mais fluido”.<sup>26</sup> Em relação ao som, as orientações demonstram um desejo por parte do artista de que o visitante controle a duração da sua permanência: “o som [deve] ser audível, mas não excessivo. A intenção é torná-lo confortável para o público, de modo que este possa ficar por algum tempo”.<sup>27</sup> Numa entrevista, Marclay indicou que o arranjo dos sofás era destinado a diferenciar *The Clock* de uma experiência cinematográfica padrão:

<sup>25</sup> AMMANN, René. “Christian Marclay – Die Zeit läuft. 41 Minuten und 10 Sekunden mit *The Clock*”, in *Kunstbulletin*, setembro de 2012. [No original, “cortesia da tradução Philip Schauss”. (N. T.)]

<sup>26</sup> *The Clock Installation Instructions*. Londres: White Cube, 2010, p. 2.

<sup>27</sup> *Ibid.*, p. 6.



No cinema, todo mundo precisa se levantar se alguém quer sair. Eu queria evitar isso. Mostramos o filme em uma caixa preta. Com sofás confortáveis. Deve ser projetado em tempo real. Assim, se são 14h em Zurique, então também são 14h em *The Clock*.<sup>28</sup>

As instruções também estipulavam como o espaço de visualização e a mobília seriam configurados, independentemente de onde o trabalho seria mostrado (por exemplo, a Galeria Paula Cooper Gallery e o Museu de Arte Moderna de Nova York, a Bienal de Veneza e a galeria Power Plant em Toronto), ao permitir a livre circulação do público, a capacidade de os indivíduos permanecerem por tanto tempo quanto quisessem. Quando combinado com sua sincronização entre o tempo do rolo carretel? (ou o tempo mostrado na tela) e o tempo real<sup>29</sup> (ou o tempo experimentado pelo espectador), *The Clock* altera a experiência pré-existente de assistir a filmes, onde o sujeito é interpelado dentro do dispositivo cinematográfico. Originalmente teorizado no final dos anos 1960 e nos anos 1970, o dispositivo cinematográfico reúne dois termos franceses. Em primeiro lugar, refere-se ao “l’appareil”, ou as coisas e a infraestrutura necessárias para filmar, processar, editar e (especialmente relevante para a instalação de Marclay), projetar filmes. Este requisito tradicionalmente inclui o espaço teatral, assentos, um projetor escondido numa cabine acima do público na parte de trás do teatro, som, iluminação difusa, a luz que passa através da sala vinda do projetor para a tela, e, finalmente, a própria tela, em que são projetadas as imagens em movimento. Em segundo lugar, o conceito de dispositivo incorpora “le dispositif”, que se refere aos elementos sociais, perceptivos, psicológicos e fisiológicos necessários para a interação entre público e filme.

Através da interpelação, espectadores de filmes se “reconhecem” a si mesmos como destinatários, assim se identificando com os comandos cinematográficos. Dessa forma, eles são imaginativamente tecidos, ou suturados, na adesão ao filme, como Rosalind Krauss observou, “o lado do ator projetado”.<sup>30</sup> Tal como acontece com os outros componentes do dispositivo cinematográfico de *The Clock*, a interpelação é central para sua experiência. Contudo, ao mesmo tempo, Marclay perturba a narrativa cinematográfica por alinhar a sua temporalidade ao tempo real do espectador, ainda que este permaneça imbricado no tempo interno da tela. Em *The Clock*, a sincronização entre o tempo do rolo carretel? e o tempo real produz uma estranha derrapagem entre a cronometragem na tela e a temporalidade cotidiana, que, como a entrada e a saída do visitante, havia sido

<sup>28</sup> Citado em AMMAN, 2012. [No original, nota com “cortesia da tradução Philip Schauss”. (N.T.)]

<sup>29</sup> No original, trocadilho entre “reel time” e “real time” (N.T.).

<sup>30</sup> KRAUSS, Rosalind. “Clock Time”, in *October*, n. 136, 2011, p. 214-215.



experimentada só casualmente antes deste trabalho. Respondendo à sincronização semelhante de tempos cinematográfico e cotidiano em *The Clock*, o crítico Peter Bradshaw recordou o escritor tcheco Petr Král, que, ao assistir a série de filmes silenciosos *Judex* (1916), de Louis Feuillade, de repente percebeu que o tempo mostrado na tela era o mesmo tempo em que a plateia estava assistindo ao filme:

[N]a tela aparece um relógio no centro daquele salão suntuoso apreciado só na época e por Feuillade; ele mostra 16h40. Um de nós automaticamente consulta seu relógio: um segundo após 16h40. Por um instante, o nosso presente, passando pelas ruínas de várias décadas, tornou a reunir algo de uma tarde na década de 1910.<sup>31</sup>

Nem o espaço ficcional nem o factual são privilegiados na indexação e na vinculação de tempo diegético ao tempo atual empreendidas por Marclay. O prazer que incessantemente surge de *The Clock* – e sua persistência desconfortável – é devido precisamente a essa fusão entre os dois modos temporais. O membro da audiência é interpelado nas conceituações cinematográficas e televisivas de tempo que partem da experiência cotidiana. Elas são pronunciadas mais dramaticamente, e progridem de acordo com uma série de dispositivos da narrativa cinematográfica. Meia-noite é um evento catártico e apocalíptico. Às duas da madrugada, insones encaram o vazio; Lillian Gish interpreta uma avó em vigília por seus netos e que porta uma espingarda no colo, enquanto Robert Mitchum interpreta um pregador diabolicamente enlouquecido que ronda o horizonte.

Enquanto os eventos na tela são altamente pronunciados, as vidas interiores e sociais reveladas pelos críticos que resenham o espetáculo são extremamente ricas de incidentes. É impressionante que múltiplas resenhas da obra incluam relatos de experiências pessoais dos críticos: jantares fabulosos a altas horas da noite, chegadas sobre tapete vermelho, locais glamurosos, inveja de descolados, ansiedade com crianças e intimações de mortalidade são reveladas por meio das descrições publicadas. Em sua resenha da obra, David Velasco dedicou igual cuidado aos eventos que precederam sua visão do trabalho bem como à sua impressão do trabalho em si:

Quando vi pela primeira vez *The Clock*, já era tarde da noite da estreia em 14 de outubro na White Cube, em Mason's Yard, Londres. Cheguei após um longo jantar, caminhei pelo tapete vermelho, descí as escadas e sentei-me num sofá no teatro improvisado e cavernoso: as armadilhas reflexivas do

<sup>31</sup> Citado em BRADSHAW, Peter. "Christian Marclay's *The Clock*: A Masterpiece of Our Times", in *The Guardian*, 7 April de 2011.



cinema. Na tela gigante, cenas de alcova sinistras e inquietas prevaleciam. As pessoas iam fazer sexo ou tinham acabado de fazer sexo. Parecia sempre haver um banho de sangue iminente na esquina. Foram umas poucas tomadas antes do estalo para os relógios cintilarem o tempo real. 02h29... 02h30... 02h31. A percepção foi emocionante mas também indescritivelmente melancólica. Por mais que aquilo engula você, você está sempre consciente de quão tarde é, ou para qual compromisso você poderia estar atrasado.<sup>32</sup>

Nesta passagem, Velasco simultaneamente reconhece a incapacidade de escapar das pressões de sua vida cotidiana e mergulhar na obra de arte, enquanto dobra sua vida social na resposta crítica ao trabalho. A divisão entre o dia a dia (jantar e tapete vermelho) e o cinematográfico (a cena sinistra do quarto) é incerta tanto para o leitor como o crítico.

A vida “real” e as narrativas na tela dentro de *The Clock* foram amalgamadas em minha própria experiência também. Ao visitar o trabalho no meio da tarde, no Museu de Arte Moderna de Nova York, eu olhava para o meu celular para vê-lo marcar o tempo. Às 14h44, Robert Redford desiste de seu prato feito, engole seu café e sai do restaurante. Às 14h45, Harold Lloyd está suspenso, acima do tráfego, pendurado precariamente de um ponteiro de relógio afixado à fachada de um prédio de escritórios. Pensei comigo mesma, eu tenho meia hora antes de ter de sair para pegar meu filho em sua atividade pós-escolar. E em outro lugar na plateia, talvez em outro dia, talvez nesse dia, às 14h45 a romancista Zadie Smith estava fazendo a seguinte observação sobre as emoções intensamente conflituosas que a visão de *The Clock* despertou nela:

*The Clock* é uma jubilosa experiência de arte, mas é uma áspera experiência de vida porque não disfarça o que o tempo está fazendo com você. Às 14h45, quando Harold Lloyd está pendurado sobre a face daquele relógio, não pude acessar o prazer que sentia no passado ao assistir essa peça fabulosa de ficção, porque se Harold estava lá em cima naquela tela isso significava que eu tinha de alguma forma conseguido chegar na mesma hora outra vez, no início da tarde, apesar de todos meus esforços para encontrar um momento diferente, entre a creche e o trabalho. Olhei em volta das paredes da galeria onde todos jovens se sentavam, descolados, sem filhos, com um sanduíche em suas bolsas e a vontade de ficar até três horas da manhã. Eu invejei-os; odiei-os, mesmo. Eles pareciam ter todo o tempo do mundo.<sup>33</sup>

<sup>32</sup> VELASCO, David. “Borrowed Time: David Velasco on Christian Marclay’s *The Clock*”, in *Artforum*, v. 49, n. 6, 2011, p. 200.

<sup>33</sup> SMITH, Zadie. “Killing Orson Welles at Midnight”, in *The New York Review of Books*, n. 28, abril de 2011.



Em *The Clock* o ficcional e o factual não estão apenas imbricados, mas o ficcional reverte implacavelmente o espectador de volta para o factual ao lembrá-lo de que horas são. Às 14h46 um Sedan preto brilhante de quatro portas entra numa garagem de estacionamento iluminada com lâmpadas fluorescentes de colorido doentio. O motorista com expressão impassível verifica seu relógio Luminor Panerai quando um alarme dispara. O ator interpretando um agente bigodudo anuncia a hora. Quando meu telefone celular marca 14h47, um relógio embutido no painel de madeira lisa de uma sala de reuniões corporativa marca 14h47. “São 14h47”, uma voz fora de cena anuncia. Com “são 14h47”, Kyle MacLachlan (como a agente especial do FBI Dale Cooper) começa seu relatório, escudado de um lado por uma porção de rosquinhas extravagantemente decoradas, e, por outro, pela evidência de uma investigação de assassinato.

Patrick McGoohan, interpretando um ex-agente secreto britânico não-identificado, que é mantido numa prisão disfarçada como um bucólico resort à beira-mar, inspeciona seu relógio em busca de provas materiais. Às 15h15, próximo da hora em que eu tinha me levantado e saía do museu para pegar um trem do metrô que me levaria à escola de meu filho, a romancista Lynne Tillman poderia estar chegando a um acordo com a mortalidade de tempo:

E agora lembro de minha aguda ansiedade vendo o extraordinário vídeo de Christian Marclay *The Clock* (2010). Era quinta-feira – 15h15, 15h16, 15h17 – e eu estava vendo o tempo passar. Meu tempo. Estava passando, e eu estava assistindo. O que é este observar, o que estou esperando? Eu não faria isso, eu não poderia, aguardar pelo fim.<sup>34</sup>

O alinhamento temporal que *The Clock* promove entre o tempo do rolo e o tempo real tem dois efeitos. Como outras vídeo-instalações de pós-produção, baseia-se em e intensifica o intercâmbio pré-existente entre representação e cultura material identificado por Chris Rojek como “arrasto”, ancorando-o num novo lugar. Como outras vídeo-instalações, intensifica também o “tempo do agora” e a manifestação da presentidade-passado identificada por Husserl. Mais do que tudo, no entanto, reorganiza a relação entre a experiência estética e a vida cotidiana. Alguns críticos lamentaram esta experiência, como demonstram as seguintes perguntas retóricas de Jennifer Alleyn:

---

<sup>34</sup> TILMAN, Lynne. “Marking Time: Boredom and Death: Two Sides of the Same Coin?”, in *Frieze*, n. 153, março de 2013, p. 21. [O original – “I was watching time pass. My time. It was passing, and I was watching it. What is this watching, what am I watching for?” – joga com a ambiguidade da palavra “watch” em inglês, como múltiplo “verbo” e como substantivo “relógio”. (N. T.)]



Que fuga resta se o espaço ficcional é caçado e então regulado ao longo dos ponteiros de horas e minutos de nossas vidas? Onde podemos nos refugiar quando a tela, receptáculo de nosso imaginário, incessantemente nos lembra de nossa mortalidade, revogando toda fuga poética?<sup>35</sup>

Como indica a angustiada nostalgia de Alleyn por uma fuga para o espaço ficcional, o dispositivo cinematográfico da sala de cinema é tipicamente entendido como uma “pausa no tempo”<sup>36</sup> que é análoga à heterotopia de Michel Foucault ou a um “pedaço flutuante de espaço, um lugar sem um lugar, que existe por si mesmo, que é fechado em si mesmo e ao mesmo tempo é dado para o infinito do mar”.<sup>37</sup> Este “lugar sem um lugar” dota o tempo interno de uma certa espécie de atemporalidade, ou um “tempo fora do tempo” que é considerado crucial para a experiência do cinema. Christian Metz define o tempo da narrativa cinematográfica dentro do dispositivo como “um discurso fechado que procede por não perceber uma sequência temporal de eventos”.<sup>38</sup> Se a narrativa fílmica é para ser percebida como real dentro do dispositivo cinematográfico, ela deve tornar o pró-fílmico (ou elementos selecionados da realidade que são colocados na frente da câmera e deixam uma impressão sobre o filme) irreal.

O lugar sem um lugar e o tempo fora do tempo do dispositivo cinematográfico não se aplicam às condições espaciais e temporais da arte da vídeo-instalação que descrevi anteriormente. Juliane Rebentisch diferencia estas condições da experiência estética que resulta do ato de ir ao cinema como “uma mudança qualitativa longe do estado onírico de entretenimento”.<sup>39</sup> Ela identifica o movimento dos espectadores como o meio pelo qual a arte da vídeo-instalação traz a ansiedade do tempo cotidiano para a galeria. O movimento do público é possível pelas condições de exibição e a exposição da vídeo-instalação, cuja flexibilidade é repetidamente diferenciada da do cinema. Os requisitos especiais de exibição e exposição feitos por Marclay apoiam-se nas convenções de visualização tanto do cinema como do museu, e fora deles inventa uma nova estética que deliberadamente tece o estado de sonho do filme na vida cotidiana, criando fantasias de vigília que vivem além

<sup>35</sup> ALLEYN, Jennifer. “Christian Marclay, *The Clock*”, in *Esse: Arts + Opinion*, n. 73, 2011, p. 66 (tradução do francês feita pela autora).

<sup>36</sup> No original, “time out” refere-se aqui, basicamente, ao tempo para lazer (N. T.).

<sup>37</sup> FOUCAULT, Michel. *Of Other Spaces: Heterotopias*. In: *Diacritics*, v. 16, n. 1, 1986, p. 27.

<sup>38</sup> METZ, Christian. *Film Language: A Semiotics of Cinema* [1968]. Chicago: University of Chicago Press, 1991, p. 21, 28.

<sup>39</sup> REBENTISCH, Juliane. *Aesthetics of Installation Art*. Berlin: Sternberg Press, 2012, p. 181.



das paredes da galeria e radicalmente estetizam, por um período prolongado, a sensação de presentidade-passado produzida pelo rastro do cometa de Husserl.

### **Sobre os movimentos de entrar e de sair da vídeo-instalação**

A nova estética de Marclay também formaliza uma prática aleatória e intermitente de ir ao cinema previamente descrita por Roland Barthes. Barthes identificou as experiências imediatamente anteriores e posteriores aos filmes como psicossomaticamente transformadoras. Em *Ao sair do cinema*, ele parte de Jean-Louis Baudry, Christian Metz e outros, ao estender os efeitos do filme para além do dispositivo. Resumidamente, estes outros teóricos do cinema concordam que o sistema de visualização / realização somente irá “funcionar”, isto é, criar uma suspensão da descrença, se não chamar a atenção tanto para o dispositivo como para o aparelho que o torna possível. Pelo contrário, ele deve deixar o espectador sentindo-se como um sujeito sem corpo desencarnado? que se torna ligado ou identificado com a diegese. Consequentemente, os teóricos de cinema franceses sublinharam uma crítica materialista dos efeitos ideológicos do dispositivo cinematográfico, cuja presença é restrita do ponto de vista dos espectadores em relação ao tempo e ao espaço da sala de exibição. Se a “ocultação da base técnica vai (...) trazer um efeito ideológico específico”, Baudry argumentou, colocar em primeiro plano essa base deveria resultar numa “denúncia da ideologia”, ou uma “crítica do idealismo”.<sup>40</sup> Barthes, por outro lado, ao estender o transe estético produzido psicossomaticamente para além do recinto do dispositivo cinematográfico, descreve o espectador como alguém continuando seu papel de produtor / receptor da experiência cinematográfica para dentro do cotidiano.

Ao encontrar-se de novo na rua iluminada e um pouco vazia (é sempre à noite e em dia de semana que vai ao cinema), e ao dirigir-se molemente para algum café, anda silenciosamente (não gosta muito de falar do filme que acabou de ver), um pouco entorpecido, encapotado, friorento, em suma, sonolento: *ele está com sono*, eis o que pensa; o seu corpo tornou-se sopitável, doce, tranquilo: mole com um gato adormecido, ele

---

<sup>40</sup> BAUDRY, Jean-Louis. “Ideological Effects of the Basic Cinematic Apparatus”, in *Film Quarterly*, v. 28, n. 2, 1974–75, p. 41.



se sente um tanto desarticulado, ou ainda (para uma organização moral o repouso só pode estar aí) irresponsável. Enfim, é verdade, ele está saindo de uma hipnose.<sup>41</sup>

Barthes é cuidadoso ao descrever sua entrada e saída da sala de cinema como proposadamente aleatórias. Os lugares que ele visita, os temas que ele escolhe não discutir, isso tudo é projetado para estender a experiência do cinema para além das fronteiras do dispositivo. Além das operações de identificação e identificação errônea que se passam entre a imagem na tela e o público, o estado de alerta que desperta no espectador hipnotizado de Barthes aponta para uma brechtiana tomada de consciência através de uma operação simultaneamente psíquica e somática que complica a relação do público não apenas entre si, a imagem na tela e o lugar da sala de cinema, mas também entre as experiências que conduzem ao filme e se seguem ao filme:

Como se descolar do espelho? (...) Muitas coisas podem ajudar no despertar da hipnose (imaginária e/ou ideológica) (...). Mas há outra maneira de ir ao cinema (diferente de ir armado com o discurso da contra-ideologia); deixando-se fascinar *duas vezes*, pela imagem e pelo que está em torno, como se eu tivesse dois corpos ao mesmo tempo: um corpo narcísico que olha, perdido no espelho próximo, e um corpo perverso, pronto para fetichizar não a imagem, mas precisamente o que a excede: a textura do som, a sala, a escuridão, a massa escura dos outros corpos, os raios da luz, a entrada, a saída; em resumo, para distanciar-me, “decolar”, complico uma “relação” por uma “situação”.<sup>42</sup>

Em *The Clock*, minha relação com a ação na tela (a diegese) foi complicada pelo meu ambiente imediato (minha situação). Enquanto cada elemento do ambiente – o carpete, a iluminação, a qualidade do som – foi planejado para ser discreto, o desejo de Marclay em estabelecer uma instalação em que era possível para o público ir e vir à vontade criou uma dinâmica totalmente diferente da típica experiência de cinema. Os membros do público faziam fila junto às paredes, esperando por um assento desejável, mais perto da frente da sala ou de seu centro. Na galeria Paula Cooper, membros da plateia também escolhiam descansar no proscênio entre os sofás e a tela. O maior movimento ocorreu na marca que ocorre de meia em meia hora. Com o tempo, o fluxo e refluxo de pessoas parecia se assemelhar a uma inteligência coletiva, tal como um cardume de peixes, ou um rebanho de antílopes, ou uma colônia de formigas. Eu me percebi resistindo ao impulso de sair junto

<sup>41</sup> BARTHES, Roland. “Leaving the Movie Theatre” [1972]. In: *The Rustle of Language*. Nova York: Hill and Wang, 1986, p. 345. [Ênfase no original. Trad. bras. de Mario Laranjeira, revisão de Andréa Stahel M. da Silva. *O rumor da língua*. São Paulo: Martins Fontes, 2004, p. 427. (N.T.)]

<sup>42</sup> *Ibid.*, p. 348–349. [Ênfase no original. Trad. bras., p. 432–433. (N.T.)]



com este grupo ou aquele. Ao longo deste fluxo e refluxo, mais crucialmente, a constante consciência do tempo cotidiano identificada por todos os críticos continua fazendo o espectador de *The Clock* retornar para uma tomada de consciência de sua “situação”. Marclay descreve a relação comunal que resulta deste elo entre o espectador e a tela no interior da galeria:

O que faz [*The Clock*] funcionar é que você se torna parte desta experiência (...). Você está ciente de quando começou a olhar para ela, e você sabe quanto tempo passou ali – então você tem que fazer escolhas. Você podia ter um compromisso em meia hora – talvez você pudesse ficar por mais outros dez minutos e se atrasar, ou esquecer-se do compromisso e apenas permanecer ali. Estas escolhas fazem você hiper consciente, e você se torna um ator no filme. As pessoas se tornam totalmente conscientes de que suas vidas estão ligadas – as vidas delas estão sincronizadas – com esta coisa.<sup>43</sup>

Como resultado destas escolhas, e esta consciência reflexiva, o impacto de *The Clock* se estende bem além das fronteiras da galeria para alterar o “agora” percebido da vida cotidiana, estendendo assim o rastro estético da obra. Antes ou após assistir ao trabalho, vários críticos relataram que, por um breve período, o cinematográfico tornou-se adjunto à realidade vivida do indivíduo, trazendo consigo toda a beleza, centelha e verve potenciais do cinema, assim como a carga ideológica dos tropos narrativos que o definem. Esta hiperconsciência decorrente da sincronização de “tempo diegético” e “tempo real” ou “realidade temporal” e “realidade situacional” ficou mais evidente sobretudo nas filas formadas fora da instalação.

*The Clock* provou-se extremamente popular. Como aos membros da audiência era permitido ficar o tempo que quisessem no interior da instalação, e apenas um número limitado de pessoas era admitido em cada dado momento, filas se formavam. Como todas as filas, a fila para *The Clock* formou um lugar de antecipação e de memória. Como Erika Balsom observou, a fila para *The Clock* tornou-se uma mostruário visual da aspiração de experimentar a obra por dentro:

[A] experiência desta obra de arte trata da temporalidade em mais de uma maneira. Longas filas são normalmente propriedade de clubes noturnos ou lançamentos de iPhone, não de instalações em galeria. Mas a fila para *The*

---

<sup>43</sup> Citado em ROMNEY, Jonathan. “What Time Is It Where?”, in *Sight and Sound*, v. 21, n. 5, 2011, p. 31.



*Clock* cumpre a mesma função que a fila fora da loja da Apple [...]. É uma demonstração visual do desejo que por sua vez atiza o desejo.<sup>44</sup>

No entanto, como a obra de arte que ela antecedia, esta fila trazia consigo a dupla carga da estética e do cotidiano. Frequentemente estas filas duravam horas, adquirindo a qualidade de performances acidentais, happenings à la Kaprow. Para os visitantes que faziam fila para uma segunda ou terceira visita à instalação, o sentido de antecipação se sobrepunha às suas memórias de um trabalho que enfatizava a entrecruzada mistura temporal do cotidiano e da estética: isto resultou numa consciência reflexiva tanto do ato de espera como de seus arredores. A segunda vez que visitei *The Clock* em fevereiro de 2011, esperei por quase três horas numa noite amargamente fria no Chelsea, Nova York. A fila se estendia pela rua e dobrava o quarteirão. Do outro lado da rua, um enxame de clubbers fazia fila para entrar numa casa noturna, fornecendo munição para crítica e comentário do nosso lado. Naquela noite, uma artista de performance e uma arquiteta, feministas da segunda onda, estavam na fila à minha frente. Nossa consciência sobre o por quê estávamos na fila incitou-nos a ver nossas contrapartidas do outro lado da rua como um teatro não intencional e a apreciar suas qualidades performativas, em vez de passarmos pelos baladeiros sem lançar-lhes um segundo olhar. Ficamos impressionadas com a uniformidade dos rebanhos de vinte e poucos anos que se reuniam sob um toldo à luz de uma lâmpada violeta. Não poderíamos resistir a nos engajar numa crítica ideológica da cena que se desenrolava do outro lado da rua, e olhávamos de soslaio para a mesmice das micro-minissaias pretas das meninas, seus estiletos e penteados uniformes. Conforme as horas se arrastavam e a fila avançava, o ritmo da multidão do outro lado da rua adquiria uma qualidade pulsante, à medida que grupos chegavam, e eram admitidos num ritmo muito mais rápido do que o nosso. Na fila, eu ouvia por acaso as conversas entre galeristas e seus clientes, professores auxiliares amargurados por seu status marginal, recém-formados de minha universidade. Artistas aspirantes mostravam seus trabalhos nos telefones celulares para os amigos, um casal discutia o estado de seu relacionamento. Aqueles que formavam as filas tornavam-se por sua vez estetizados pela transformação em assunto para jornalistas que entrevistavam visitantes durante o verão de 2012, quando da instalação de *The Clock* no Lincoln Center em Nova York: um professor de inglês que tinha aparecido na plateia do programa do Ed Sullivan Show quando os Beatles fizeram sua primeira aparição em 1964, um irmão e uma irmã à espera de sua mãe, um estudante

<sup>44</sup> BALSOM, Erika. "Around The Clock: Museum and Market", in *Framework*, v. 54, n. 2, outono de 2013, p. 177-191.



de vinte e um anos de idade da universidade de Brown que lia um exemplar de *O Mito de Sísifo* pertencente à biblioteca; um engenheiro e cientista de pesquisa aplicada em sua quarta visita a *The Clock*.<sup>45</sup>

Assim como a espera que antecedia a instalação formalizava uma consciência escalonada de tempo e lugar, o efeito que sucedia a *The Clock* também deixava seus visitantes com a experiência estética estendida por causa de sua atenção tanto à relação como à situação. Vários críticos notaram esta experiência estética estendida e dupla: Jonathan Romney descreveu uma sensação de aguda consciência de tempo que foi sustentada no mundo subsequente à saída da galeria: “emergindo de *The Clock*, você pode esperar que sua percepção dos minutos que passam seja curiosamente intensificada por uma boa hora e tanto”.<sup>46</sup> Peter Bradshaw descreveu um efeito posterior produzido por *The Clock* em que ele saía da galeria Hayward pela passarela de concreto de South Bank, via o relógio no edifício Shell e percebia a hora. 12h55. “Ah!” disse para si mesmo. “cinco para uma! São cinco para uma. Você pode ver a hora no relógio nesta cena”. Momentos depois ele percebia que tinha voltado à vida real, e, naturalmente, os relógios que via ao redor de si dariam a hora atual.<sup>47</sup> E Jeffrey Zuckerman relatou sua experiência de deslocamento, na qual cenas de trabalhadores, público, ruas e relógios que de outra feita seriam comuns e banais tornavam-se extraordinárias:

Saí no crepúsculo de Nova York três horas depois de entrar, passando por descolados adormecidos e assistentes de galeria lanchando, em direção à luz solar que desvanescia. Peguei o ônibus de volta para o meu apartamento, e vi uma fileira de relógios ao longo da rua 57, cada um acertado para um fuso horário diferente. Na minha cabeça, eu ainda podia ouvir o tique-taque.<sup>48</sup>

Tive uma experiência idêntica de um pós-efeito estético quando saí da galeria Paula Cooper às 04h40 naquela noite de fevereiro. Os clubes locais ainda continuavam animados quando saí para o ar gelado, mas as filas em frente tinham acabado. Alguns bêbados cambaleavam pela Décima Avenida. Chamei um táxi para ir para casa. Enquanto atravessava a cidade, desorientada pela falta de sono, eu assistia aos edifícios deslizarem num verniz cinematográfico. Passei por um relógio que flutuava sobre mim no topo de um

<sup>45</sup> PAUMGARTEN, Nick. “Tick-Tock”, in *The New Yorker*, v. 88, n. 23, 2012, p. 20-21.

<sup>46</sup> ROMNEY, “What Time Is It Where?”, p. 30.

<sup>47</sup> BRADSHAW, “Christian Marclay’s *The Clock*”, 2011.

<sup>48</sup> ZUCKERMAN, Jeffrey. “13 Ways of Looking at Christian Marclay’s *The Clock*”, in *The Airship*, 19 de julho de 2012.



prédio de escritórios art déco delineado com luzes. O relógio digital no interior do táxi marcava os minutos enquanto acelerávamos sobre a ponte em direção aos bairros mais afastados. Entrei no meu apartamento ainda saturada num estado de maravilhamento cinematográfico e penetrei no sono que envolvia minha família como se eles flutuassem em seus próprios sonhos. Enquanto eu estava deitada na cama olhando para o relógio digital que brilhava fracamente na minha mesa de cabeceira, meu último pensamento consciente foi: “São 05:20. Olha, são 05:20.” Na manhã seguinte, acordei, e a sensação de estar nadando num filme tinha ido embora.

Com *The Clock*, Marclay amplia as fronteiras da vídeo-instalação e cumpre algo de seu potencial não realizado. Através de uma encenação meticulosamente planejada, a obra habilmente alinha o tempo cotidiano à temporalidade estética, e radicalmente expande a prática de pós-produção para dimensões experienciais e espaciais. A intermedialidade proporcionada na obra cria uma heterotopia que justapõe um cá e lá que é simultaneamente físico e mental, ao vivo e virtual. Ao quebrar as divisões entre o cotidiano, a caixa preta e o cubo branco, *The Clock* mina e confunde a autonomia tanto do dispositivo cinematográfico como do contexto de exibição.

Traduzido do original em inglês por Carlos Adriano<sup>49</sup>

**Margot Bouman** é professora assistente de cultura visual, The New School, Nova York. Publicações recentes incluem um ensaio sobre o uso da mise en abyme como um dispositivo retórico na cultura visual, e o paradoxo da anamorfose no espaço público televisivo. Está trabalhando num livro sobre a história das conseqüências não intencionais de televisão de vanguarda intitulado *Between the Revolutions: From Television's Avant-Garde to the Televisual and the Avant-Garde*.

---

<sup>49</sup> O tradutor agradece Daniela Sandler pela leitura e as sugestões.

### Referências bibliográficas

- ALLEYN, Jennifer. "Christian Marclay, *The Clock*", in *Esse: Arts + Opinion*, n. 73, 2011, p. 66.
- AMMANN, René. "Christian Marclay – Die Zeit läuft. 41 Minuten und 10 Sekunden mit *The Clock*", in *Kunstbulletin*, setembro de 2012.
- BALSOM, Erika. "Around The Clock: Museum and Market", in *Framework*, v. 54, n. 2, outono de 2013, p. 177-191.
- BARTHES, Roland. "Leaving the Movie Theatre" [1972]. In: *The Rustle of Language*. Nova York: Hill and Wang, 1986, p. 345-349.
- BAUDRY, Jean-Louis. "Ideological Effects of the Basic Cinematic Apparatus", in *Film Quarterly*, v. 28, n. 2, 1974-75, p. 39-47.
- BOUMAN, Margot. '*A Broken Piece of an Absent Whole*': *Experimental Video and Its Spaces of Production and Reception*. Tese de doutorado. Rochester: University of Rochester, 2009.
- BOURRIAUD, Nicolas. *Postproduction: Culture as Screenplay: How Art Reprograms the World*. Nova York: Lukas & Sternberg, 2010.
- BRADSHAW, Peter. "Christian Marclay's *The Clock*: A Masterpiece of Our Times", in *The Guardian*, 7 April de 2011. Disponível em:  
<[www.guardian.co.uk/film/filmblog/2011/apr/07/christian-marclay-the-clock](http://www.guardian.co.uk/film/filmblog/2011/apr/07/christian-marclay-the-clock)>  
Acessado em 4 de novembro de 2013.
- BURNS, Charlotte. "Coming Soon? Movie Montage for L.A.", in *The Art Newspaper*, n. 223, 2010.
- COOKE, Lynne. "B(e)aring Meaning". In: *Marijke van Warmerdam: Single, Double Crosswise*. Eindhoven: Van Abbemuseum, 1998, p. 7-15.
- FOUCAULT, Michel. *Of Other Spaces: Heterotopias*. In: *Diacritics*, v. 16, n. 1, 1986, p. 22-27.
- GROYS, Boris. "On the Aesthetics of Video Installations". In: *Stan Douglas: Le Détroit*. Basileia: Kunstalle Basel, 2001, s. p.
- HUSSERL, Edmond. *The Phenomenology of Internal Time-Consciousness*. Bloomington: Indiana University Press, 1964.
- ILES, Chrissie. *Into the Light: The Projected Image in Contemporary Art, 1964-1977*. Nova York: Whitney Museum of American Art, 2001.
- KRAUSS, Rosalind. "Clock Time", in *October*, n. 136, 2011, p. 213-217.

- METZ, Christian. *Film Language: A Semiotics of Cinema* [1968]. Chicago: University of Chicago Press, 1991.
- PAUMGARTEN, Nick. "Tick-Tock", in *The New Yorker*, v. 88, n. 23, 2012, p. 20-21.
- REBENTISCH, Juliane. *Aesthetics of Installation Art*. Berlin: Sternberg Press, 2012.
- ROJEK, Chris. "Indexing, Dragging and the Social Construction of Tourist Sights". In: ROJEK, Chris; URRY, John (ed.). *Touring Cultures: Transformations of Travel and Theory*. Nova York: Routledge, 1997, p. 52-74.
- ROMNEY, Jonathan. "What Time Is It Where?", in *Sight and Sound*, v. 21, n. 5, 2011, p. 30-31.
- SMITH, Zadie. "Killing Orson Welles at Midnight", in *The New York Review of Books*, n. 28, abril de 2011.
- TILMAN, Lynne. "Marking Time: Boredom and Death: Two Sides of the Same Coin?", in *Frieze*, n. 153, março de 2013, p. 21.
- VELASCO, David. "Borrowed Time: David Velasco on Christian Marclay's *The Clock*", in *Artforum*, v. 49, n. 6, 2011, p. 200-201.
- WHITE CUBE, *The Clock Installation Instructions*. Londres: White Cube, 2010.
- ZALEWSKI, Daniel. "The Hours: Christian Marclay's Around the Clock Art", in *The New Yorker*, 12 de março de 2012, p. 50-63.
- ZUCKERMAN, Jeffrey. "13 Ways of Looking at Christian Marclay's *The Clock*", in *The Airship*, 19 de julho de 2012. Disponível em: <<http://airshipdaily.com/blog/13-ways-looking-christian-marclays-clock>>. Acessado em 24 de setembro de 2013.