

**SOBRE ARTE E TECNOLOGIA:  
OS FILMES DE LUZ SÓLIDA DE ANTHONY MCCALL**

**Ma. Cássia Takahashi Hosni<sup>1</sup>**

**Resumo**

O presente ensaio aborda a obra do artista britânico Anthony McCall, em especial, a série de filmes de luz sólida, produzida inicialmente na década de 1970 e retomada pelo artista nos anos 2000. A trajetória do artista passa por diferentes áreas como a performance, o cinema, a instalação, entre outros meios. Desse modo, busca-se pensar a obra, o espaço arquitetônico e a relação com os espectadores, em conjunto com a poética do artista e as suas relações com a tecnologia.

Palavras-chave: Arte. Tecnologia. Anthony McCall. Filmes de luz sólida.

**Abstract**

This essay focuses on the work of British artist Anthony McCall, in particular the series of solid light films, first produced in the 1970s and retaken by the artist in the 2000s. In his trajectory, the artist goes through different areas such as performance, cinema, installation, among other media. Thus, the essay aims to think about McCall's work, the architectural space and spectatorship, along with the poetics of the artist and his relations with technology.

Keywords: Art. Technology. Anthony McCall. Solid light films.

Muitas vezes, ao observarmos a luz que entra pela janela nas primeiras horas do dia, vemos pequenas partículas de pó dançando no ar. Embora as partículas de poeira já estivessem ali, é apenas quando um fecho de luz invade o espaço escuro, é que podemos ver a existência daquilo que até então era invisível aos olhos. O mesmo acontece quando cai uma garoa. Ao mirarmos para um poste de luz, percebemos melhor a intensidade das gotas em direção ao solo. Ao olhar para essa luminosidade, parece até que nossos sentidos ficam mais apurados e conseguimos escutar mais claramente a chuva cair.

---

<sup>1</sup> Cássia Takahashi Hosni é graduada em artes visuais pelo Centro Universitário Belas Artes de São Paulo e mestra em Multimeios pela Universidade Estadual de Campinas. Autora do livro "Inventário audiovisual da obra de Cao Guimarães", publicado em 2016. É professora convidada na pós-graduação em Cenografia e figurino. Atualmente cursa o doutorado na Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, em Projeto, Espaço e Cultura, na Universidade de São Paulo. Email: cassiath@gmail.com.

Às vezes, algumas obras de arte permitem uma compreensão diferente dos elementos ordinários do dia a dia. Entrar em contato com a obra do artista britânico Anthony McCall é um desses casos em que o espectador se pergunta onde e quando acontece a obra.

Imagine, por exemplo, uma sala escura, um ambiente expositivo em que a princípio seus olhos não enxergam com muita definição o que está ocorrendo a sua volta. Aos poucos, ao caminhar pelo espaço você vê um fecho de luz que sai do projetor e segue até a parede. Andando em direção a luminosidade, é possível perceber que a luz tem um volume diferente, uma densidade material quase física. Caminhando ainda mais perto o olhar pousa na parede, o lugar onde a luz encontra seu fim. Ali, encontra-se um pequeno ponto branco que forma uma linha e que traça vagarosamente um círculo. Além de contemplar, o desejo de quem vê é de esticar os dedos, emergir a mão em direção a luz e perceber como é possível que algo imaterial se assemelhe a um elemento escultórico, tridimensional.

A obra mencionada acima é *Line Describing a Cone* (Linha descrevendo um cone) e faz parte de uma série de trabalhos chamados de filmes de luz sólida<sup>2</sup> produzidos pelo artista britânico Anthony McCall. Experienciar a obra permite que espectador perceba que o cone, descrito no título, é feito da luz que parte do projetor e que o que está sendo desenhado na parede é a sua base cônica maior. O artista diz que a obra é “o primeiro filme a existir no espaço real tridimensional” (GODFREY, 2012, p. 1) e, de fato, o espectador acompanha a progressão da obra ao mesmo tempo em que vê o seu corpo imerso na luminosidade. Todos os elementos estão em sintonia, o espaço expositivo, a projeção, o conteúdo projetado e o espectador. Envoltos a tudo isso, uma névoa é expelida por uma máquina, sendo ela totalmente presente, mas quase imperceptível diante todos os elementos da instalação.

McCall produziu *Line Describing a Cone* em 1973, e tanto essa como outras obras do período eram projetadas em película de 16mm, exibidos em galpões e armazéns, geralmente no período noturno. Além da obra de Anthony McCall, o público assistia às projeções de diversos artistas e cineastas em pé, pois não costumava ter cadeiras nas sessões, que tinham horários pré-definidos. Tudo se assemelhava a uma sala de cinema, mas por meio dessa forma de apresentação, os eventos buscavam desconstruir a passividade do espectador. O projetor fazia menção ao cinema, mas o filme por ele transmitido não era narrativo, pois o conteúdo apresentado era muitas vezes de cunho abstrato. Outro fator é que não havia propriamente uma tela para projeção, sendo as paredes dos lugares o suporte adotado para as imagens em movimento.

---

<sup>2</sup> No original, solid light films

Durante as exposições, conforme os espectadores chegavam, era necessário que eles partilhassem o espaço um com os outros, criando uma atmosfera em que se visualizava e discutia as projeções, tornando as sessões eventos participativos, tanto para os artistas como para os espectadores.

Assim, para McCall, a fisicalidade da luz do projetor e o papel do espectador que caminha pelo espaço são igualmente importantes. É um modo de visualizar o filme diferente do modo tradicional, pois as pessoas se deslocam pelo espaço, observando a evolução das imagens sendo projetadas na parede. Nesse local, o espectador é o elemento mais ativo se comparado a velocidade da animação que se forma no entorno. Em *Line Describing a Cone*, o desenho que é formado progressivamente na projeção, leva trinta e um minutos para completar o círculo. O espectador que se movimenta pelo espaço tem maior velocidade, possibilitando ser um espectador ativo perante a obra.

O interesse pelo deslocamento dos corpos já estava presente antes da realização dos filmes de luz sólida, além de outros elementos, como a neblina e a luminosidade. Em 1972, McCall realizou uma série de curtas-metragens relacionados a performance, *Landscape for Fire* (Paisagem para fogo), *Earthwork* (Trabalho em terra) e *Smoke without Fire* (Fumaça sem fogo). Os filmes, antes de serem apenas um registro da performance, exploravam a reversibilidade temporal que era possível realizar na montagem fílmica. A questão da duração dos filmes era algo muito importante a ser trabalhada pelo artista, sendo que uma das formas de manipular o tempo, era do filme ser apresentado de modo reverso. A edição do filme *Landscape for Fire* possui uma edição que em nada se parece com um registro de performance, apresentando, por exemplo, planos de cabeça para baixo.

A experiência com a performance foi importante para que McCall se conscientizasse de algo que seria uma das bases de seus trabalhos posteriores, a busca pelo tempo presente. O maior problema com a performance era que o filme, mesmo que editado, se transformava em um documento passado em vez de ser o objeto em si. O artista então procura uma forma em que a obra exista em um presente contínuo, apenas no momento da projeção. Ao partir para as novas relações com o espaço e com o público, inevitavelmente outras questões apareceram, e assim, após os curtas-metragens performáticos surgiu *Line Describing a Cone*.

Apresentada pela primeira vez em Nova York, *Line* foi o resultado de quase um ano de reflexões em Londres e é o primeiro trabalho em que McCall concretizou as ideias sobre a relação entre o público e a obra, tendo o projeto do filme como um meio. A luz do projetor deixa de ser apenas algo que transportava a informação até a parede e passa a ser parte integrante da obra. Esse modo de pensar além do conteúdo do filme a ser projetado, o qual

buscava discutir elementos como o projetor, a película e os espectadores foi popular dentro das correntes experimentais e estruturalistas na década de 1960 e 1970, principalmente em cidades como Nova York, Viena e Londres.

Desse modo, pensar em colocar um trabalho com essas características no museu, durante os anos 1970, não era algo muito comum, pois se tratava de uma produção experimental, onde não obrigatoriamente o que era realizado era revertido como um produto para o mercado de arte. Dessa forma, muitas projeções eram apresentações improvisadas, em estúdios de artistas e em lugares que passavam filmes avant-garde como o Millennium Film Workshop, o Collective for Living Cinema e London Filmmakers Co-operative, na Inglaterra.

Nesses locais, tanto o pó acumulado quanto a fumaça do cigarro dos espectadores, criavam o ambiente necessário para que a obra fosse exibida. Pelo fato da poeira e da fumaça serem fonte de visibilidade, McCall conta que em 1977, quando exibiu a projeção em um grande espaço expositivo na Suécia, percebeu que a obra não acontecia tridimensionalmente. Isso porque o ambiente limpo e asséptico do lugar não permitia que a projeção criasse matéria densa o suficiente para que ocorresse a obra. Ao visualizar que durante os primeiros minutos nada acontecia, o artista correu a tabacaria e trouxe consigo três cigarros acesos, o que resolveu parcialmente o problema, pois a segurança estava logo atrás e não permitiu a fumaça no ambiente expositivo.

Os museus não permitiam a informalidade que existia nos galpões. Algo que só foi solucionado com o avanço da tecnologia. Na década de 1990, McCall chegou a utilizar a máquina de fumaça, que ainda provocava uma série de empecilhos, mas a partir dos anos 2000, as máquinas de neblina produziam uma fumaça mais controlada e também menos tóxica e sem odor. Durante a década de 1980 e 1990 a produção de McCall (e também de muitos outros artistas estruturalistas) sofreu um hiato pelo desinteresse do mercado de arte. Em parte porque essa produção era considerada muito cerebral e por outro lado pelo surgimento de novas tecnologias, como o vídeo. Nesses vinte anos longe das exposições, McCall trabalhou como designer gráfico para uma série de publicações.

Essa filiação ao designer gráfico fica aparente quando vemos os estudos preparatórios que o artista realiza em seus cadernos de anotações. Coberto de esboços sobre o alcance da luz e por vezes com alguns cálculos, os estudos também apresentam os pormenores tridimensionais. Na descrição de *Film foi Ambient Light* (Filme para luz ambiente), há um roteiro sobre a progressão da luz e como ela se desenvolve no espaço, ao longo do tempo. Nesse sentido, entende-se que as obras de McCall não são obrigatoriamente um *site-specific*,

ou seja, uma obra que é produzida para ser justamente exibida em um local específico. Antes de tudo, as obras são adaptadas e sensíveis aos locais que serão apresentadas.

A partir da década de 2000, McCall passou a realizar novas obras e a rerepresentar os trabalhos da década de 1970. O artista coloca uma série de questões relevantes para pensar a tecnologia nos museus e nas galerias nos dias de hoje. Uma delas é a dificuldade de conseguir um ou diversos projetores analógicos que possam exibir os filmes em película. Além disso, a manutenção do equipamento exige uma mão de obra especializada, e, junto a isso, enfrentar a escassez de certos materiais, como as lâmpadas que não são mais produzidas pelas fábricas.

A película também, com o passar dos anos, não apresenta a mesma qualidade de antes, pois a emulsão desbota inevitavelmente, revelando, como o artista diz, a idade da sua própria matéria. Apesar de todas as dificuldades relacionadas a tecnologia analógica, McCall considera relevante que em uma exposição, principalmente de caráter retrospectivo, tenha pelo menos alguma obra que tenha esse indicativo da tecnologia das décadas passadas.

Para ele, o desgaste esbranquiçado provocado pelo tempo nas pontas da película tem um charme especial, pois são como uma tempestade de estrelas sendo disparadas pelo equipamento analógico. Juntamente a película, existe todo o carinho do artista pelo projetor e pelo tremor das imagens, provocado pela movimentação da passagem da película, o aquecimento e a passagem do ar. Essa movimentação reproduz um som específico que ecoa pela sala de exposição. Esse tremor não existe nas projeções das imagens digitais, em razão de serem firmes por natureza, perdem essa qualidade do projetor analógico.

Quando falamos em tecnologia é inevitável pensar que a obsolescência dos materiais e dos equipamentos tem sido uma preocupação cada vez mais urgente de reflexão. A transferência do analógico para o digital, apesar de ser uma das possibilidades cada vez mais frequente para os problemas relacionados a mídia, provoca outras questões, como a durabilidade desconhecida de algumas mídias, ou mesmo a dúvida se será possível acessar esse material no futuro. Não à toa, alguns trabalhos digitais tem sido transferidos para a película, pois ao menos na película analógica já se tem notícia de suas limitações, como a vida útil ao longo do tempo.

Apesar de todas as questões envolvidas com as mídias, a passagem para o formato digital tem ocorrido em algumas obras do artista, como algumas animações que estão sendo retrabalhadas e adaptadas para esse formato. Os filmes de luz sólida produzidos atualmente já são realizados por meio da tecnologia do vídeo digital.

Além dessa alteração para o digital, o artista tem trabalhado com obras que tem explorado outras formas de apresentação, que não seria possível se fossem exibidas em um

projektor analógico. Posicionadas verticalmente, com o projetor disposto próximo ao teto, *Breath e Between You and I*. Já outras, continuam a ser horizontais, como *Turning Under e You and I, Horizonte III*. Esta última foi exibida em 2009 em São Paulo, durante a exposição Cinema Sim: narrativas e projeções, no Itaú Cultural.

Desse modo, as adaptações e novos parâmetros para a obra acabam sendo criados constantemente, sendo intrigante observar a forma que o artista contemporâneo problematiza e traz reflexões sobre novos meios de apresentação de seus trabalhos. Se as obras ficassem restritas a década de 1970, possivelmente seriam exibidas de forma mais limitada, com o projetor correndo o risco de ser um objeto de culto, uma relação fetichista longe das propostas iniciais do artista. Interessante pensar que quando os trabalhos foram criados, o artista fazia uso da tecnologia que estava disponível em seu tempo e que hoje a tecnologia digital permite que as obras tenham um desdobramento e continuem a proporcionar diferentes formas de fruição para o espectador.

Diante dos vinte anos que separam a produção inicial para as mais atuais, uma mudança considerável ocorreu em 2001, quando o Whitney Museum realizou a exposição *Into the Light: The Projected Image in American Art 1964-1977*. A exposição foi a primeira vez em que *Linha* foi realizada de modo contínuo, e não por meio de sessões previamente agendadas, como era realizada anteriormente.

Nesse sentido, se antes o espectador acompanhava a progressão do círculo sendo traçado, atualmente os espectadores que entram em contato são passíveis de entrar quando o círculo já está quase construído. Isso, de certa forma, não obrigatoriamente diminui ou faz com que a obra perca em sua totalidade. Mas talvez seja indicativo de outros modos de apreensão de um espectador que já se dispõem no espaço expositivo de modo mais contemporâneo. Esse fenômeno, em que o espectador caminha pelo espaço, como se estivesse de passagem, tem sido estudado como cinema de exposição.

Cinema de exposição, cinema expandido e cinema de museu, são alguns termos utilizados pela crítica especializada, na tentativa de utilizar uma nomenclatura para o universo das imagens em movimento que estão no trânsito entre as artes visuais, o cinema e que consideram a arquitetura dos locais de exibição.

Dominique Païni nota que “a atmosfera cultural dos anos 1990 induziu o privilégio da acuidade sensorial de um espectador-visitante” (2008, p. 29), e é a atitude do espectador que será um dos pontos essenciais para o que se consolidará como o cinema de exposição. De acordo com Païni, se antes o espectador encontrava-se mudo e inerte na sala de cinema, no

ambiente expositivo há mobilidade e permissão para a conversa, onde há a passagem do espectador distraído pelas imagens.

É interessante observar que essa movimentação do espectador que ficou tão em voga especialmente a partir do século XXI, já era algo que existia na década de 1960-1970, quando os artistas estruturalistas estavam interessados em uma forma de apresentação em que o espectador não estivesse de modo passivo diante as imagens projetadas. Porém, o que antes era uma atitude comum dentro dos pequenos círculos artísticos e experimentais, só chegou aos museus recentemente.

Para McCall, os filmes de luz sólida antes de serem apenas projeções no espaço, são obras complexas que tem como base o desenho e a escultura. O desenho aparece inicialmente quando o artista realiza em seu caderno os esboços iniciais, traçando o comportamento da luz no espaço. Após a concepção da ideia, o desenvolvimento da animação que irá desenhar no espaço as formas geométricas, transformando o desenho em escultura.

Já dentro da tradição escultórica, a movimentação do corpo do espectador permite que ele possa ou não estar imerso diante a luz que se manifesta tridimensionalmente. Para o artista, o corpo é a medida que define a dimensão das projeções, é a referência inicial. Sobre isso, Hal Foster comenta que “essa referência corporal é o principal traço em comum com a escultura. Além disso, há o fato de o filme esculpir volumes no espaço” (2011, p. 43).

Pensar a obra, o espaço e as suas relações com o espectador é apenas um dos muitos caminhos possíveis para abordar os filmes de luz sólida. Diante um artista múltiplo como McCall, que tem uma produção consolidada, todo pensamento racional pode se tornar limitado, diante a complexidade das diversas relações presentes em suas criações. Entretanto, como qualquer objeto artístico, a reflexão que pode ser despertada pela obra já é válida, pois essa permite um olhar mais apurado da realidade.

Dentro de sua trajetória, desde as primeiras produções enveredadas na performance e nos filmes estruturalistas, McCall pôde ver sua obras serem criadas e recriadas ao longo do tempo. Nos vinte anos em que o artista esteve longe dos holofotes das exposições, a história da arte passou por diversos momentos de construção e desconstrução de sua própria linguagem. Inevitavelmente a tecnologia mudou e permitiu que o que antes era o acaso da poeira e da fumaça dos cigarros no local, foi adaptado e substituído por máquinas de neblina, possibilitando que a obra de McCall fosse novamente exibida e discutida, abrindo espaço para a produção atual do artista. Hoje seus trabalhos ultrapassam os museus e galerias, e passam a ocupar o espaço vivencial por meios de projetos de arte pública em grande escala, como *Night Ship* e *Spinning Column of Cloud a Mile High*.

Submetido em Dez 2016, Aprovado em Fev 2017, Publicado em Set 2017

Vivenciar os filmes de luz sólida, de Anthony McCall é uma experiência que vai além da retina. Ela predispõe que o espectador interaja com o ambiente que o cerca, tomando consciência física do lugar, como uma figura ereta diante a projeção que responde mútua e ativamente. Por essa e pelas questões discutidas, há necessidade do espectador presenciar a obra em um presente contínuo, como mencionado anteriormente. Dessa maneira, experimentar por meio dos sentidos algo que não pode ser reproduzido em uma imagem bidimensional, pois toda a potência da obra está no contato com todos os elementos da instalação.

### **Referências**

- GALERIA Luciana Brito. Anthony McCall. São Paulo: Galeria Luciana Brito, 2011. Catálogo.
- FOSTER, Hal. Jogos de Luz. In: *Anthony McCall*. Galeria Luciana Brito. 2011. Catálogo. p. 41-45.
- FOSTER, Hal. *O complexo arte-arquitetura*. São Paulo: Cosac Naify, 2015.
- GODFREY, Mark. Anthony McCall's Line Describing a Cone. *Tatepapers*. 2012. Disponível em: <<http://www.tate.org.uk/download/file/fid/7350>>. Acesso em 10 mar. 2017
- PAÏNI, Dominique. Reflexões sobre o “cinema exposto”. In: MACIEL, Katia. *Cinema Sim: Ensaios e reflexões*. São Paulo: Itaú Cultural, 2008. p. 26-36