

# A LABYRINTH IN TIME AND SPACE: COULIBEUF'S *DÉDALE* AND THE ARCHITECTURE OF THE MOVING IMAGE

Andrew V. Uroskie



Search my most hidden breast! By truth's own tongue  
I have no daedale heart: why is it wrung  
to desperation?

John Keats, *Endymion*, Book IV, 1818

"The world is round," says a woman who is and is not Ariadne, "you can go on it around and around..." The story of *Dédale* is dreamt into shape by conjunctions: of screens, of paintings, and, most importantly, of Camargo and Siza. Several timelines weave together; characters double and redouble, and frames and doorways open onto yet more frames and doorways. Loops intersect. A man and a woman meet, over and over—in the space created by Siza, in front of Camargo's paintings, in an automobile in a parking deck, at the intersection of land and water. And throughout, there is no thread that will lead to an exit.

Coulibeuf's film constantly folds back in on itself, in a sequence of between and juxtapositions. The space is that created by Siza—primarily white and gracefully sunlit, yet networked with an abundance of unexpected pathways and passages that articulate an indeterminate, confusing interiority. This space is punctuated with Camargo's paintings—themselves described by Coulibeuf as a "living nucleus," or a "nucleus in expansion," in a reference to the title of one of his works. Dark, and thick with impasto and trapped figuration, they simultaneously seem to expand and implode [Fig. 1 and 2].

The story is familiar: Daedalus, master of *techné*, built a labyrinth for King Minos of Crete, who wanted to imprison his mons-

trous foster-son, the Minotaur.<sup>1</sup> Theseus arrived by trickery, as part of a sacrifice—he took the place of one of the 14 youths meant for the Minotaur.<sup>a</sup> For Ariadne, Minos's daughter, it was love at first sight. She gave him a skein of thread, so that after slaying the Minotaur, he could escape the labyrinth, in exchange for a promise: that he would take her with him from Crete. But like Borges's "Garden of Twisting Paths," this labyrinthine tale itself has multiple and contradictory endings. In one, she is abandoned by Theseus while sleeping on the isle of Naxos. In a second, she is killed by Artemis for breaking her earlier betrothal to Dionysus, in a third, she weds Theseus and lives to birth the rulers of many island nations, and in a fourth, she weds Dionysus and ascends to the heavens.

But in Coulibeuf's film, neither Theseus nor Ariadne ever leave the labyrinth. The various loops of the film offer different relationships between them: in the parking deck, she speaks quietly to him, and leaves the car. In the museum, they are *tourists*, carefully examining the paintings. They seem as strangers, caught up in a complicated dance of watching. On the beach, they are lovers, until she slowly goes mad, writhing on the sand in her grey dress, while he paces in circles. At different times, each takes on the characteristics of the Minotaur, held trapped in the center of the maze.

## Situating Film Art

By invoking this ancient name of Daedalus for his intervention, Pierre Coulibeuf defocuses our attention from the present to recall a period in which the purpose and significance of the arts was very different from our own. Twenty-five centuries before Da Vinci, Daedalus was

---

1. As we will see, this is but one of the many variations of the story. See Rebecca Armstrong, *Cretan Women: Pasiphae, Ariadne, and Phaedra in Latin Poetry* (Oxford: Oxford University Press, 2006), 32-7.

simultaneously an artist and an engineer. No mere maker of images, Daedalus was a genius of invention. The Ancient Greeks used a single word *techne* to describe Daedalus's particular conjunction of skill, craft, artistry and technology. The epitome of this conjunction in the ancient world can be seen in the realm of architecture. The epitome of this conjunction in the contemporary world might be understood to lie in the realm of cinema. Cinema does not replace architecture, but neither does it merely coexist alongside it. Rather, as Sergei Eisenstein toward the end of his life sought to articulate, cinema and architecture are symbiotically imbricated: the moving image incorporates an architectural construction of space, but, as well, the spatial pathways of even the most ancient architecture reveal an essentially cinematic organization of perspective.

*Dédale* is a work of film situated within an art museum. This situation or sitedness is not merely a matter of its physical installation. Any film can be so projected, and such a superficial conception of "film installation" does little justice to either the aesthetic or theoretical complexity of the problem Coulibeuf's work seeks to engage. Rather, *Dédale* is consciously oriented and deliberately structured by the space of the museum and, by metonymic extension, the space of the art world. In so doing, Coulibeuf engages with an old and particularly intransigent question: that of the place of cinema within modern and contemporary art. This interest in place is rhetorical, discursive – an understanding of how our descriptions of this medium work to situate it in relation to particular institutional traditions, particular modes of spectatorship, while cordoning it off from others. It is also material, phenomenological – an understanding of how our perceptual experience of sculpture or architecture is itself articulated within a kind of temporal and spatial progression, and how that progressive vision dovetails with our experience navigating the virtual worlds of the cinematic.

The French *Dédale* can be translated by the English words "tangle" or "muddle"; it is a physical or metaphorical place in which one becomes entwined, mixed-up, baffled. This lexical confusion is particularly apt in that the French term has come to stand in for both the architect and the labyrinth of his creation. Two thousand years ago, Daedalus and his labyrinth had already long existed in a

nebulous area between historical fact and mythological fiction. The Greek geographer Pausanias claimed that wooden images called *daidala* existed before Daedalus's time. Others say the name was a generic title for royalty. We know it is associated with Bronze Age Crete, but as this was a time just prior to written history, much else remains a mystery.

The origin of the classical arts, too, remains shrouded in a prehistoric mystery. Theater, literature, poetry, dance, music, painting and sculpture have all existed, in one form or another, since the dawn of civilization. Film and photography, by contrast, have occupied the merest sliver of human history. They are perhaps the only major art forms whose historical origins are available to inspection, whose subsequent development can be readily traced. As was perhaps inevitable with such a late-born art, their origins are filled with confusion as to essential nature and aesthetic possibilities. The vexed relationship of art and film is revealed by the semantic labyrinth one immediately enters upon attempting to articulate the conjunction of the two terms. This semantic complexity is even manifest at the level of colloquial language: the term "artistic" is usually a compliment, while "artsy" is a somewhat diffuse pejorative condemning films with aesthetic pretensions.

While classical film theory and criticism was overtly concerned with how and why film could be differentiated from theater and the other arts so as to claim its proper autonomy as an artistic medium, the question of the artistic status of film has largely disappeared from contemporary film scholarship. Books like Kristen Thompson and David Bordwell's popular textbook *Film Art* describe all manner of film practice as simply so many genres or styles of production.<sup>2</sup> In contrast to this trajectory of scholarship, a long line of "experimental film" criticism has refused the idea that the "cinematic avant-garde" constitutes a mere "genre" of industrial cinema, linking it instead to the broader cultural and intellectual traditions of artistic Modernism. To further the confusion, film scholars recognize the "Art Film" or "Art House Film" – a third major tendency which considers the qua-

---

2. Kristen Thompson and David Bordwell, *Film Art: An Introduction*, 8<sup>th</sup> edition (New York: McGraw-Hill, 2006). I am here already having to oversimplify what has long been a complex and heated debate within the discipline.

si-industrial, quasi-experimental practice ascribed to the French New Wave of the 1960s – as both a distinct genre of industrial cinema *and* as an inheritor of artistic Modernism.<sup>3</sup> Recent scholarship has even drawn attention to a totally different group – sometimes now called “artist filmmakers” – who made use of the technology of film in their artistic practice, but are not themselves interested in considering film in medium-specific terms.<sup>4</sup> Last but not least, there is a tradition of films *about* art and artists, which themselves make use of both documentary and fictional forms.

As should by now be clear, there is no single or straightforward way of connecting the ideas “art” and “film,” but rather a diversity of approaches, all of which emphasize particular qualities to the exclusion of others. Within this complex discursive terrain, it is not enough to say that Pierre Coulibeuf makes films *about* artists, for this would imply a documentary approach that significantly distorts both the intentions and results of his practice. Yet neither is it entirely inappropriate. For Coulibeuf begins his works from a formal and conceptual investigation of another artist’s practice. His works are, in some sense, *about* the artists on which he chooses to focus. Yet they are neither biopic narratives about these artists’ lives, nor straightforward documentations of these artists’ works. Rather, they effect a translation of these preexisting practices – from painting and sculpture, to architecture and dance – into an autonomous, novel, and independent work of film art.

Coulibeuf’s work is difficult to conceptualize in terms of traditional antinomies of industrial versus experimental film practice in that it reconceptualizes an industrial cinematic mode – the adaptation – that is absolutely integral to mainstream industrial cinema, but somewhat foreign to the cinematic avant-garde. Historically, cinematic adaptation has been conceptualized as moving from language to image: a novel or play is visualized within a cinematic landscape.

---

3. See, for instance, András Kovács’ *Screening Modernism: European Art Cinema, 1950-1980* (Chicago: University of Chicago Press, 2007).

4. Chrissie Illes’ remarkable exhibition *Into the Light: The Projected Image in American Art* (New York: Whitney Museum of American Art, 2000) was not really concerned with slide projection, despite the connotations of its title. Rather “the projected image” has emerged as a kind of neologistic dodge, a way of deliberately side-stepping the often rancorous debates over the correct application of the already-colonized terms “film” and “cinema.”

But what of an adaptation of work which itself originates in the *visual* domain? How can the artistic expression of dance or performance, of architecture or the plastic arts, be translated, reimagined, within a cinematic form?

It was just such a question which arose in the hybrid works of cinematic documentation made by the artists of the 1960s and 1970s. While some employed the technologies of film and video in an exclusively self-reflexive vein, others self-consciously returned to a primitive model of straightforward documentation articulated in the first films of Edison and the Lumieres. For these artists, the technology of the moving image allowed them to enact a bridge between the gallery space and the outer world, to bring the gallery viewer into the artist’s studio, or out into the landscape, in a direct manipulation of the viewer’s experience of local space and time.<sup>5</sup> Stan VanDerBeek, Robert Breer and others left behind their own experimental cinematic investigations to collaborate on the documentation of Claes Oldenburg’s Happenings, and projects like the Judson Dance Theater works of people like Robert Morris, Carolee Schneeman, Alex Hay and Caroline Summers. By 1970, a range of artists were working with film in such a way as to problematize any hard and fast distinction between documentation and independent work. Robert Smithson’s *Spiral Jetty* existed not only as a 40 ton sculpture in Utah’s Great Salt Lake, but as an essay, a series of photographs, and a film of the same name. Smithson’s film is neither documentary nor documentation; it is an independent cinematographic work that nevertheless forms part of a complex unity with the sculpture whose name it shares.<sup>6</sup>

### Translation and Adaptation

Artists and writers have long questioned even the philosophical concept of originality, and the very idea of there being “nothing new under the sun” can be found in the Pre-Socratic philosophy of He-

---

5. I am giving here the briefest of summaries. I present a much fuller elaboration within my book, *Between the Black Box and the White Cube: The Emergence of the Moving Image in Contemporary Art* (Forthcoming) (Chicago: University of Chicago Press, 2010).

6. See my “*La Jetée en Spirale: Robert Smithson’s Stratigraphic Cinema*,” *Grey Room*, Spring 2005, n° 19 (Cambridge: MIT Press).

raclitus as well as in the Old Testament book of Ecclesiastes. More interesting than the claim of “originality” then, which is always, strictly speaking, either false or trivial, is rather the conscious and intentional work of derivation. It is here that Coulibeuf chooses to work, intentionally throwing himself into this difficult terrain, acknowledging his indebtedness – indeed his dependency – on other artists and writers for his own creation. His work seeks neither complete originality nor blind derivation, but rather an intermediary space of translation or adaptation.

Throughout the 20th century, a range of individuals have considered this alternative model of film as a medium of translation for artistic practice. It is neither that of a pure and mechanical transcription of a preexisting work, nor an autonomous and independent work of film art. Rather, it is a translation, an adaptation, even a collaboration with a preexisting body of work – whether literary, philosophical, plastic, or performative. Such “resituation” is both a citation and a reperformance, as well as a displacement, a reconfiguration – removing the body of work from its current situation, and placing it in new and different circuits of exchange. Film, as Benjamin famously put it in the Artwork essay, “brings things closer spatially and humanly.”<sup>7</sup> A singular object, previously inseparable from a location remote in time or space, becomes newly mobilized.

In Coulibeuf’s native France, two films that form a locus classicus for this tradition of cinematic “translation” emerge in the decade after the Second World War: Alain Resnais’s *Van Gogh* of 1948 and Henri-George Clouzot’s 1956 *The Mystery of Picasso*. Clouzot’s work, made in collaboration with the artist himself, is perhaps the most famous documentary recording of an artist ever created. Clouzot’s concern is not with the narrative biography of Picasso’s life, but with his process of artistic creation. Clouzot reveals the cinematic medium as one uniquely able to capture this temporal process of a work as it is coming into being. The camera was situated opposite the artist, behind a translucent sheet. As Picasso paints upon the surface of the sheet, it is as if he is painting directly upon the cinematic screen. The result is a record of a process: marks are initiated, supplemented, reworked, painted over, ever being transformed into new creations

before our eyes. An identification is articulated between the artist and the viewer as we inhabit the space of this typically private experience of creation. Running the film backwards at one point, we are made to experience the deconstruction of the painting, to view both the chaos and order of its unfolding from finished form back to its initial strokes. And by revealing his own camera setup in the middle of the film by means of a second camera, Clouzot underlines this as the documentation of a process of creation – both of Picasso’s, and of his own. By contract, almost all of these paintings were destroyed when the film was completed, ensuring that the final products would not be privileged over the process of their creation.

Resnais’s *Van Gogh* is also visually dominated by painting, but its life and movement comes not from a present process of creation – it was made a half-century after the artist’s death – but from the temporal process of recollection and narrativization. Visually, Resnais constructs a world totally enclosed by the space of the Dutch painter’s canvases. There are no characters and no spaces other than those constructed by Van Gogh himself. While the canvases change, the frame of the camera never exceeds the limit of the canvas itself. The result is less a film about Van Gogh’s painting than a narrative about his life told *by means* of his painting. We move through these images as if within an alternate, autonomous world, a world removed from diegetic space and time, while a laconic narration of key events in the artist’s life is given in voiceover, and music by Jacques Besse fills the interstice. Though produced twenty years later, in a very different time and place, Jean-Marie Straub and Danièle Huillet’s *The Chronicle of Anna Magdalena Bach* (1968) [Fig. 3] would look back to Resnais’s vision of formal austerity and aesthetic restraint. Here, the artists act as historical anthropologists, revealing chronological fragments of the composer’s life through narration of his wife’s extant letters. Fragments of key musical works are performed, by renowned harpsichordist Gustav Leonhardt and others, using authentic period instruments, in period costumes, in period locations. While theatrical, it presents itself less as fiction than as a documentary or reconstruction.

At an opposite pole from the documentary style of Clouzot, the Spartan formality of Resnais, or the anthropological disposi-

---

7. “The Work of Art in the Age of its Mechanical Reproducibility” from Howard Eiland and Michael W. Jennings eds., *Walter Benjamin: Selected Writings, Volume 4, 1938-1940* (Cambridge: Harvard University Press 2006).

tion of Straub and Huillet, Vincente Minnelli's *Lust for life* (1956) [Fig. 4 and 5], a fictional dramatization of Van Gogh's life starring Kirk Douglas as the artist, presents itself as the quintessence of artifice. In a sterling exemplar of classical Hollywood production, a simulacrum of 19<sup>th</sup> century Paris and its environs was meticulously recreated on a Los Angeles studio set. Yet the world from which this simulacrum is constructed is based not on photographic documentation or on anthropological research, but on the imagery of Van Gogh's painting itself. It would be easy to see Minnelli's work as lacking verisimilitude, authenticity, or even respect for the painter. But to do so is perhaps to neglect the emotional landscape, the cinematic expressionism that Minnelli is able to conjure by means of this melodramatic artifice. Though its Technicolor aesthetics are as lurid as Resnais's black and white renditions are stark, both works attempt a form of cinematic expressionism, depicting Van Gogh's psychological state by situating the viewer within a world of the artist's creation. As we see the world through the Dutch artist's eyes – as interpreted by Minnelli – what emerges is less a biographic account of an artist's life than a hallucinogenic encounter with a picture of that artist's world.

While these early precedents necessarily loom large in any discussion of the idea of artist filmmaking, the most important figure for understanding the aesthetic and philosophical terrain in which Coulibeuf seeks to engage can be found in the works of Jean-Luc Godard. From his first film *Breathless* (1960) [Fig. 6], Godard has sought to reimagine the narrative theatrical feature as a complex intertextual space, an audiovisual laboratory for the montage of concepts. In his first films, this primarily takes the form of aesthetic quotation, where various works from the history of arts, literature, and philosophy are woven into the fabric of a more traditional Hollywood narrative, displacing the traditional concern with narrative progression into a newly speculative form of cinema.

The filmmaker Harun Farocki once succinctly described Godard's conception of art as the creation of "texts which are in a dialogue with other texts" and the transformation that occurs "in shifting from one form or textual system to another."<sup>8</sup> Over the course of the 1980s, Godard's films deliberately explored this idea of the

film as artistic intertext – conjoining classical music and opera with painting, literature and the prior history of moving images.<sup>9</sup> Long before Bill Viola's celebrated video tableaux, Godard's *Passion* (1982) – one of the artist's greatest ruminations on relation of the still and the moving image – employed the medium of cinema to pose basic questions about the afterlife of the Western painterly tradition and the place of cinema within the art historical tradition [Fig 7]. The film "reconstructs" versions of Rembrandt's *The Night Watch* (1642); Ingres's *Small Bather in the Harem* (1828); Delacroix's *Constantinople Taken by the Crusaders* (1840); El Greco's *The Virgin of the Immaculate Conception* (1603); Watteau's *Pilgrimage to Cythera* (1719), and de Goya's works *The Nude Maja* (1800), *The Parasol* (1777), *The Family of Charles IV* (1800), and *The Executions on the Third of May, 1808* (1814).

In his *Scenario du Film Passion* the following year, Godard describes having wanted to create a film not by writing a story, but by seeing it: "It goes back to the Bible: Was the Law originally written? Or was it first seen, and only after, written by Moses onto his tablets? For myself, I believe that you see the world first." This image of thought – that thought itself can, perhaps must, invariably arise from an image – is one that has animated Godard's project of cinematic philosophy since the 1960s. As the philosopher Gilles Deleuze describes it in the epigraph to his *Cinema* books:

For many people, philosophy is something which is not 'made', but pre-existent, ready-made in a prefabricated sky. However, philosophical theory is itself a practice, just as much as its object... The theory of cinema does not bear on the cinema, but on the concepts of the cinema, which are no less practical, effective or existent than cinema itself... Cinema's concepts are not given in cinema. And yet they are cinema's concepts, not theories about cinema... Cinema itself is a new practice of images and signs, whose theory philosophy must produce as conceptual practice.<sup>10</sup>

9. Thus Godard's next film, *Prénom Carmen*, would make reference to "Prosper Mérimée's short story, Preminger's *Carmen Jones* and Bizet's musical version... citations from Beethoven's notebooks, Giraudoux's *Électre*, Harry Langdon and Rodin's sculptures." See Phil Powrie, "Godard's *Prénom: Carmen*, Masochism and the Male Gaze" in *Forum for Modern Language Studies* 31.1, 64-67.

10. Gilles Deleuze, *Cinema 2: The Time-Image* (Minneapolis: Minnesota UP), 280.

8. Kaja Silverman & Harun Farocki, *Speaking About Godard* (New York: New York University Press, 1998), 171 -173.

Deleuze here reverses the usual direction of film theory and criticism. The point is not – as has unfortunately become a trend within contemporary film philosophy – to “explain” the workings of cinema by recourse to already-established concepts taken from other domains. Rather, Deleuze insists that the philosopher should wrestle with the concepts – expressed not simply in language, but through the synaesthetic audiovisual medium of the moving image – to which the great works of cinema give rise. Here it is the cinema, not the philosopher, which “thinks” – the task of the film philosopher, in Deleuze’s conception, is something more like a translator.

Godard’s work attains its conceptual power through its recursivity- the way that cinematic concepts are developed in the course of the production and are continually fed back into it, changing the direction of the work midstream, giving rise to other images of thought. This reflexive commitment can threaten to suffocate the viewer in a miasma of self-reflexivity, a recursive loop of mirroring in which problems seem to beget other problems *ad infinitum*. What rescues *Passion* from an arid conceptualism is its unmitigated devotion to the power of the image. These constructions – filmed by Raoul Coutard – simultaneously animate and reimagine some of the great masterworks of the western painterly tradition within the cinematic medium. These recreations are themselves translations, transpositions which cross historical and technological eras. They are scenes of idealized beauty, but unfixed - works-in-construction, embodying a living and unstable temporality. They also are shown to occupy a somewhat Faustian intersection of art and commerce.

Godard’s adaptation of these works seeks to force a question upon the viewer, exchanging the traditionally passive receptivity of the narrative feature for a more active mode of interrogation. The rough outline of a story we are given is nothing but a house of mirrors: a director seeks to make a film involving restaged painterly tableaux but is having trouble finding a story to knit them together. In the glimpses we see of the characters’ lives, the tedium of work and the banalities of routine are juxtaposed with the incandescent visuality of the tableaux they are able to briefly recreate at the studio. But what is their relation? What is the narrative that holds these two halves together? Godard offers us a few clues, but on the whole, he leaves it for his viewers to decide.

It is this mode of adaptation as interrogation that seems to animate Coulibeuf above all. It is a form of questioning that opens up a space that cannot be closed by the artist alone, but which confronts each viewer in their particularity, making them collaborators in an ongoing project of adaptation and translation. *Dédale* occupies a space between art, architecture and cinema, between movement and stasis, between the blank immediacy of the phenomenal present, and the layered sedimentation of history through which we navigate iconic forms and cultural narratives. Like Godard, Coulibeuf sees contemporary film and art – above all, their conjunction or conjugation of the two – as a vehicle for thought, for the audiovisual formulation of novel concepts. It is a cross-disciplinary project that, in this case, brings together architecture, choreography, cinema, video installation and photography. The work seeks to create a novel space at the border of these separate disciplines. Coulibeuf consistently describes his works as navigating the spaces “in between.”<sup>11</sup> This spatiality of this metaphor is crucial. In order to explore this dimension of his work, we need to step back to consider the broader interaction of film and space within the architecture of the cinematic.

### Film and Space

The so-called “moving image” does not simply represent place; it also “takes place” in the act of its exhibition and spectatorship. What does it mean for the film to have “changed places,” as it were, moving from the “black box” of the traditional cinematic theater to the “white cube” of the contemporary art museum or gallery space? Since the 1960s, the idea that an artistic work, presented straightforwardly within a neutral space, would constitute the focus – indeed, the totality – of the aesthetic encounter has slowly shifted towards a conception of the work as a function of its site, always already enfolded within a cultural frame which guides and structures our encounter well in advance of any specific work. As such, art takes on the status of an intervention into the site of its exhibition, and the more general cultural field for which that site has come to metonymically stand.

---

11. See Pierre Coulibeuf and Robert Fleck, *Le Même et l’Autre* (Paris: Editions Yellow Now, 2008), 19-20, 34-36, 54-70 and *passim*.

Contemporary moving image installation specifically foregrounds the liminal or hybridized space between the black box and the white cube. The liminality of this space is both physical – embedded within the material structures of spectatorial institutions– and psychological, bound up with the problem of interiority and exteriority foundational to human subjectivity. The strongest work has tended to take cognizance of this dynamic by integrating its exhibitionary situation into the aesthetic and conceptual framework of the piece. It makes a virtue of constraint by deliberately foregrounding its ambivalent cultural location between the long-opposed realms of art and film culture [Fig. 8].

In her ongoing and multifaceted investigation of cinema and place, Giuliana Bruno has drawn attention to the hybrid conceptual valence of the seemingly commonplace term “*motion picture*.”<sup>12</sup> Motion can at once be understood as material, spatial, and psychological. Materially, film consists of a series of singular photographic transparencies shuttled across a projection lamp so as to produce an illusion of continuous movement due to the slowness of the human eye. Yet this mechanistic operation is uniquely capable of a kind of both affective and imaginative transport. Bruno writes, “there is a mobile dynamics involved in the act of viewing films, even if the spectator is seemingly static. The (im)mobile spectator moves across an imaginary path, traversing multiple sites and times. Her fictional navigation connects distant moments and far-apart places.”<sup>13</sup> Film *moves* us, as we say, both spatially and emotionally. And it does so because it seems to substitute for the very interiority of our mental processes: “making visibly tangible all psychic phenomena, including the work of memory and of the imagination, the capacity for attention, the design of depth and movement, and the mapping of affects [...] exposing modern memory as an image and pictures as the very architecture of memory.”<sup>14</sup>

---

12. See Giuliana Bruno, *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture, and Film* (New York: Verso, 2002) and *Public Intimacy: Architecture and the Visual Arts* (Cambridge: MIT Press, 2007).

13. Bruno, *Public Intimacy*; 55–6.

14. *Ibid.*, 4.

15. See Sergei Eisenstein, “Montage and Architecture” (1938); “Synchronization of the Senses” (1942); and his “Untitled (Piranesi, or the Fluidity of Forms)” (1946).

This association between the architecture, memory and spatiotemporal movement can be traced back to ancient civilization. Roman scholars commonly used the idea of the “memory palace” as a pedagogical tool for organizing mental experience within the phenomenological experience of architectural space. The items to be recalled would be imaginatively stationed within individual chambers of a palace, and the pupil would map out a mental itinerary of the space. Memories were intentionally hidden from consciousness within the labyrinth of one’s own mind, only later recalled through a process of mnemonic circumambulation [Fig. 9].

But if memories could be implanted by movement through an architecture, architecture itself seemed to exert an almost cinematic control over the framing and duration of its visibility. The great Soviet filmmaker and theoretician Sergei Eisenstein was captivated by this essentially “cinematic” nature of ancient architectural sites, going so far as to claim that a precinematic history of montage existed both cross-culturally and transhistorically. In his essay “Montage and Architecture,” he writes of what he calls the “spatial eye” present already for the Ancient Greeks: “it is hard to imagine a montage sequence for an architectural ensemble more subtly composed, shot by shot, than the one which our legs create by walking among the buildings of the Acropolis.” He would later explore the labyrinthine construction of space within Piranesi’s *Prisons* as one which seemed to “explode” the fixity of architectural form in a decidedly cinematic way [Fig. 10].<sup>15</sup>

The frame of the canvas is the limit of its world. What the painter places within that frame is coextensive with the world of the painting. The photographic or cinematographic frame, by contrast, both includes and excludes. The world continues beyond its confining rectangle, extending out spatially in all dimensions. Yet in contrast to the static frame of the photograph, the cinematographic frame is placed in motion through montage – creating a poetic encapsulation of space and time that is both the condensation of potentially lived experience, as well as an impossible creation that could exist nowhe-

---

15. See Sergei Eisenstein, “Montage and Architecture” (1938); “Synchronization of the Senses” (1942); and his “Untitled (Piranesi, or the Fluidity of Forms)” (1946).

re outside the world of the film itself. Eisenstein fellow constructivist colleague Vertov earlier declared,

I am the cinema-eye. I am a builder. I have placed you, whom I've created today, in an extraordinary room which did not exist until just now, when I created it... free of the limitations of time and space, I put together any given points in the universe, no matter where I've recorded them. My path leads to the creation of a fresh perception of the world. I decipher in a new way a world unknown to you.<sup>16</sup>

Vertov's 1923 manifesto proclaimed his future cinematographic pioneers to be "builders", exhorting them to create new worlds within cinema so as to create new worlds outside of it. Nor was this early interest in the spatiotemporal architectonics of the medium confined to the Soviet revolutionaries. For simultaneously with Vertov, the French art historian Elie Faure coined the term "cineplastics" to describe this general temporal animation of form, the ability to express form both at rest and in movement. Faure viewed cineplastics as fundamental operative within diverse artistic traditions, from painting and sculpture to dance. But he saw their greatest potential within the medium of film, an art which "incorporates time to space. Better, time, through this, actually becomes a dimension of space."<sup>17</sup>

Thus from the earliest theorizations of the medium, there has been a strong and bilateral exchange between the similarly "comprehensive" arts of architecture and cinema. Coulibeuf's work seems to flow naturally from this conceptual tradition in its particular and sustained attention to the cinematic translation and transformation of Siza's architecture for the Iberê Camargo Foundation [Fig. 11 and 12]. Within *Dédale*, the construction of space – a blend of the architectural and the cinematic, of Coulibeuf and Siza – is as important as the two characters. While the museum may literally serve as the location for the shooting, its cinematic expression makes it seem

more a protagonist in the drama than a stage on which the drama is played. We might say that *Dédale* operates at the interstice of film and architecture, translating the emotional intensity of Camargo's painting into an expressionistic encounter with the labyrinthine phenomenology of Siza's space [Fig. 13, 14 and 15].

For Coulibeuf to take the Iberê Camargo Foundation as the site of his cinematic investigation is to address the modern art museum as a social and cultural space, a space within which traditionally static, plastic forms are exhibited for a diverse range of peripatetic viewers. Siza himself reacted to the implied fixity and stasis of the museal idea in stating, "an architectonic proposition that intends to be more than a passive materialization, refuses to reduce that same reality... can't find support in the fixed image, can't follow a linear evolution."<sup>18</sup> It seems needless to say that the durational, almost cinematic character of Siza's architecture for the Iberê Camargo Foundation cannot be reduced to a single iconic image or even a series of easily assimilable photographic views [Fig. 16 and 17].

In the 1960s, the American artist Robert Morris famously described the simple, unitary forms of minimalist sculpture as being instantly recognizable as a gestalt. One look, from any given vantage, and one understood immediately the work's form and extension. Despite its austere, blank walls, and strong formal lines, Siza's building offers us almost the precise antithesis of this kind of experiential gestalt. One can look at dozen of interior photographs, taken from dozens of places and angles, and still fail to understand – on a basic, experiential level – how the space actually "works." Its simplicity is beguiling, a kind of formalist lure [Fig. 18 and 19].

For Siza, a youthful interest in sculpture seems to have led naturally to a hybrid form of architecture whereby a dedication to strong, Modernist form is masterfully balanced by a regionally-grounded contextualist sensitivity. In the case of the Iberê Camargo Foundation, this contextualism is not simply based in the topography of the site, but in its dedication to Camargo – like Siza, a dedicated

16. Annette Michelson, ed., *Kino-Eye: The Writings of Dziga Vertov*, translated by David O'Brien (Berkeley: California UP, 2004), 17.

17. "Le cinéma incorpore le temps à l'espace. Mieux. Le temps, par lui, devient réellement une dimension de l'espace." Élie Faure, «De la cinéplastique» in *Fonction du cinéma. De la cinéplastique à son destin social* (Paris: Éditions d'Histoire et d'Art, Librairie Plon, 1953), 14.

18. "Siza, 'To catch a precise moment of the fluttering image in all its shades' A+U, 123 (Dec 1980).

and idiosyncratic Modernist – whom the arms of Siza’s structure are manifestly enclosing. Do these arms seek to embrace? To hold up for praise? Or to grasp, to clench, to wrestle the dead master whose works its walls exist to enclose? Undecidably, these “arms” spin round and round, through a dizzying whirlwind of elevation, an exquisite *pas de deux* as spiraling, labyrinthine dance [Fig. 20].

And this movement is refracted in *Dédale* through both the dance-like movements of the actors, and the purely cinematographic animation of the space. As Siza’s building was created in dialogue with the paintings it was designed to house, Coulibeuf’s film is a kind of meditation on a meditation – taking not only Camargo’s life and work, but also its spatial transfiguration by Siza, as its subject. Coulibeuf hallucinates a space that is and is not true to the experience of Siza’s architecture. It is a translation of this architecture, filtered through stories and images both real and imagined. And if the film is already architectural and mnemonic, then the film’s physical installation within the space of the museum becomes a form of additional reduplication or recursivity – a reflexive relation to the construction of a spatialized mnemonic experience. For Coulibeuf’s film and photographs not only reference the architectural space, but are themselves situated within it. In watching the film, or gazing at the photographs, viewers are situated as virtual characters in the film. Like Siza, like Coulibeuf, Daedalus is an architect – a constructor of encompassing views, a cinematographer, but also a philosopher, one who thinks through the construction of spaces [Fig. 21].

Like the architectural historian Kenneth Frampton, Coulibeuf visualizes Siza’s architectural construction through a metaphors of the labyrinth.<sup>19</sup> So far, I have done so as well, simply assuming that the significance and implications of the labyrinth metaphor are clear. But upon entering the historical and philosophical history of the labyrinth, we find the terrain full of twists and turns. And yet this idea of the labyrinth might itself be a guiding thread that allows us to navigate Coulibeuf’s *Dédale*.

---

19. See Kenneth Frampton, “Museum as a Labyrinth” in *Iberê Camargo Foundation-Álvaro Siza*, Flavio Kiefer, ed., (São Paulo: Editora Cosac & Naify and Porto Alegre: Fundação Iberê Camargo, 2008), 90-105.

## The Idea of the Labyrinth

Then it seemed like falling into a labyrinth: we thought we were at the finish, but our way bent round and we found ourselves as it were back at the beginning, and just as far from that which we were seeking at first.

Plato, *Euthydemus* (380 BC)

In a certain sense it is a labyrinth of the mind.

You can see that it becomes quite complex,

but at the same time everything falls in very, very simply.

Tony Smith, describing his sculpture *Maze*

While the basic labyrinthine design appears all over the world from before the emergence of writing, the first architectural labyrinth seems to have been constructed in Hawara, Egypt around 1900 BC as part of the pyramid complex of Amenemhat III. In his *History*, the Greek historian Herodotus describes this labyrinth as the largest structure of the ancient world:

I visited this place, and found it to surpass description; for if all the walls and other great works of the Greeks could be put together in one, they would not equal, either for labour or expense, this Labyrinth... for the passages through the houses, and the varied windings of the paths across the courts excited in me infinite admiration as I passed from the courts into chambers, and from the chambers into colonnades, and from the colonnades into fresh houses, and again from these into courts unseen before.<sup>20</sup>

Despite such an outsized reputation, the labyrinth that would come to define the term within the next two millennia of Western art and literature was not this labyrinth of Egypt, but the much smaller structure built by Daedalus on the island nation of Crete. Now we would seem to know all about this Daedalian labyrinth – its story is a commonplace. And yet, at its heart, the very idea of this mysterious place – which has never been discovered – seems to contain within it

---

20. Herodotus (ca. 484-430 BCE): *Histories*, Book II, 148. The Greek geographer Strabo (63BC–27AD) was the only other extant eye witness record, though it is described by Pliny the Elder (CE 23-79): *Natural History*, Book 36, 84-89; Pomponius Mela (1st CE): *Chorographia*, Book I, 9, 56; and Diodorus Siculus (1st century BCE): *History*, Book I 61.1-2 also 66.3-6.

a basic ambivalence, even a fundamental contradiction: is the structure devilishly complex or serenely simplistic? Is its navigation an arduous challenge or a virtual inevitability? Could it perhaps be both?

The labyrinth Daedalus created to imprison the ghastly Minotaur is said to be of such complexity, so filled with twists and turns, with false passages and dead-ends, that even its maker could only escape his creation with outside assistance. And yet in every representation of this labyrinth, from the ubiquitous late Medieval designs to the earliest Cretan coins on which they were based, reveal the same archetypal structure: a single, curving, unmistakable path [Fig. 22]. There is not a single example of that which in English – and English seems to be one of the only languages to contain this distinction – we call a ‘maze.’ Modern scholars employ the term “labyrinth” for so-called “unicursal” constructions and depictions of this single winding path, while reserving the term “maze” for the later, “multicursal” constructions offering choices and dead ends. One never comes to a “fork in the road” within a labyrinth.

The origins of the multicursal labyrinth or maze are not well understood. They seem to have evolved out of the elaborate unicursal hedge mazes of 14<sup>th</sup> and 15<sup>th</sup> century France and Italy. A spectacular example, certainly the largest and most extravagant of all the great European mazes, was that constructed by Hardouin-Mansart at the Palace of Versailles for the “Sun King” Louis XIV in 1677.<sup>21</sup> Much more common – indeed, a form that is virtually universal across time and space – is the unicursal labyrinth. It has variations in virtually every known culture, from Africa and Asia to Europe and the Americas [Fig. 23].

Neither the location of the legendary Cretan labyrinth, nor the etymology of the term itself has been definitively ascertained. The word may have come from an Egyptian reference to “palace,” or the Greek for “mine shaft,” or perhaps the Lydian for “axe”: a common ancient symbol associated with the Palace of Knossos on Crete. Yet already by the time of the Greek historian Siculus (50BC), the Cretan Labyrinth – whatever it was – had disappeared.

Representationally, the idea of the labyrinth seems to have been split between these two forms – the multicursal and the unicursal – which we might describe as its referential and symbolic dimensions. The multicursal representation is like a diagram – it shows an engineer how to build a material structure in space. The unicursal, by contrast, is symbolic – it describes not a material structure in space but a subjective encounter with this structure that occurs not only in space, but also in time. The diagrammatic rendering of Daedalus’ creation – its presentation from a “god’s eye perspective” – worked to undermine the concept of near-infinite complexity the figure was supposed to convey. Representations could only *evoke* or *allude* to this complexity, never depict it directly. For the whole point of such a labyrinth was that it could never be seen or experienced from this “privileged” perspective – the labyrinth was no longer a labyrinth, but a simple puzzle, easily solved. The concept of the labyrinth necessitated more than lines on a surface – it required a human experience with space and with time.

These two representations of the labyrinth contain dramatically different visions of its function: as structure or space, and as narrative, or time. Our familiar idea of the maze evokes the loss of direction, the endless turning and ceaseless repetition of the caged Minotaur within his strangely open-doored prison. Yet the iconic representation presents us rather with the narrative of the *quest*: through twists and turns, we become disoriented, seemingly lost, but if we persist along the path, we eventually come upon our destination, and the narrative’s conclusion. It is this idea of the Theseus’s quest, his journey into the heart of the labyrinth, and back out again, that would blossom into the Medieval tradition of the labyrinth walk. At the center of the Cathedral of Notre Dame, or Amiens, or among thousands of recent structures built since, members of the congregation are encouraged to walk the path of the labyrinth as a form of reflection and penitence. Within the traditional representation of a labyrinth, it is impossible to become lost. This would seem obvious, for there is but a single path to follow. Yet it really depends on what we mean by the term “lost.” If our idea is merely spatial and architectu-

---

21. W. H. Matthews, *Mazes and Labyrinths* [1922]. Matthews writes, “This labyrinth is described in a book, now very rare, entitled “Labyrinthe de Versailles,” by C. Perrault, printed at the royal press, Paris, in 1677, and illustrated by Sebastien le Clerc” on page 117. Matthews describes the labyrinth as being destroyed in 1775.

ral, this is the case. But within the temporal, or narrative conception of the labyrinth as a quest, then the idea of “remaining on the path” acquires an entirely new meaning [Fig. 24 and 25].

In our earlier discussion of Eisenstein, we observed how he conjoined the physical, material space of architecture with the temporal, cinematic conjunction of views, by means of the idea of the “path.” This conceptualization of the labyrinth not as a space but a “path” was not an invention of the medieval church. In fact, it was contemporaneous with, perhaps even predated, the story of the Minotaur. For when Daedalus is originally mentioned by Homer in the *Iliad*, it is for his building of a dancing-ground for the king’s daughter Ariadne. The same Ariadne would later thread Theseus through another of Daedalus’s creations: the labyrinth, built to house the Minotaur. That is, if the labyrinth and the dancing-ground were separate things. For in another version of the story, the labyrinth was not a prison, but rather an inscription for bodily movement through space. For we know from Homer that Ariadne danced with a whole consort at the Palace of Knossos on Crete on a great performative space Daedalus constructed. This dance had a complicated choreography of twists and turns, and the dancers were bound a cord they held between them (Ariadne’s “thread?”) In the *Iliad*, it is said that Hephaestus modeled the labyrinthine pattern Achilles’ shield upon “that famous one Daedalus made at Knossos for Ariadne,” and later describes a white marble relief Daedalus carved at Knossos by the title, *The Dance of Ariadne*.<sup>22</sup> Thus alongside the spatial conception of the labyrinth as prison, there always existed a parallel vision of the labyrinth as a path of ritualistic movement.

I previously mentioned Robert Morris’s description of minimalism through the idea of gestalt form. Yet in the “Notes on Sculpture” within which this idea is elaborated, the artist goes on to connect the importance of this gestalt to the viewer’s phenomenological experience of her environment. This experience was crucially understood as a temporal process of movement. In a later text entitled, “The Present Tense of Space,” Morris elaborated upon this “intimate inseparability of the experience of physical space and that of an ongoing immediate present.” He writes of a radically different kind of sculptural practice developing in the 1960s and ‘70s “whose implication,

if not always its conscious intentions, are qualitatively different from sculpture produced in the earlier 20<sup>th</sup> century. Now images, the past tense of reality, begin to give way to duration, the present tense of spatial experience. Time is in this newer work in a way it never was in past sculpture.”<sup>23</sup> This inclusion of temporality changes our nature of space, and consequently the project of sculptural form [Fig. 26 and 27]. “Real space is not experienced except in real time. The body is in motion, the eyes make endless movements at varying focal distances, fixing on innumerable static or moving images. Location and point of view are constantly shifting at the apex of time’s flow.” He specifically contrasts this with the “past-tense recollection” of spatial experience, in which “static views flash into the mind’s space. A series of stills replaces the filmic real-time experience.”<sup>24</sup> These new kinds of spaces are “known behaviorally rather than imagistically” in that they are able to “bind time more than images.”

From its beginning, minimalism was conceived not simply as a practice of sculpture, but as an intermedial interrogation of space that brought the previously autonomous sculptural object into a more “expanded field” of spectatorship and performativity. Thus in light of our current discussion, it seems natural that so many minimal and postminimal artists were attracted to the idea of the labyrinth in the late 60s and 70s, from Robert Morris, Tony Smith, and Brian O’Doherty, to Dennis Oppenheim, Terry Fox, and Alice Aycock. Within this body of work, the labyrinth becomes a way of conjoining sculpture and architecture to produce a particularly intense encounter with “the present tense of space.” But the Janus-faced conception of the labyrinth we have seen allows us to reflect on two different ways in which this experience might be imagined. On the one hand, the artists evoked an experience of being frustrated and trapped the walls of a labyrinth, contained and disciplined by a structure that stood as a more or less diffuse allegory for sociopolitical repression. On the other, narrative and temporal dimensions of the labyrinth

---

22. *Iliad*, book 18 lines 590-606.

23. Robert Morris, “The Present Tense of Space” in *Continuous Project Altered Daily* (Cambridge: MIT Press, 1994), 175-6.

24. *Ibid.*, 177-8.

metaphor lead *away* from these overarching social and political narratives, back toward an *individual* experience of encounter, of struggle, of personal transformation. Within this alternate tradition, the twists and turns of the labyrinth are not indicative of a loss of control or a corralling of opportunity, but precisely the epitome of self-control or self-disciplining [Fig. 28 and 29].<sup>25</sup>

To take Siza's museum as a labyrinth is to take in this structural ambivalence within the concept of the labyrinth itself. And it is this very ambivalence that animate Coulibeuf's cinematic adaptation of Siza's space. The endlessly turning movements, the circling structure, the repetition with minor variation – all these aspects of Coulibeuf's cinematography serve to translate the real space of the museum into a ritualistic progression, a space of encounter, of transformation [Fig. 30]. By installing the film physically within the space of the museum – re-siting it within the very space it cinematically transforms – he not only associates the experience of his protagonists to the experience of his viewers, but asks his viewers to revisit their own experience, outside of the film, through the terms of encounter imagined inside the film. This conjunction of inner and outer space, of film and architecture, of the still and moving image, is the in between space Coulibeuf's *Dédale* allows us to travel.

---

25. On the labyrinth as an allegory of sociopolitical repression, see the Marcusean reading of Robert Morris's labyrinth works in Maurice Berger, *Labyrinths: Robert Morris, Minimalism, and the 1960s* (New York: Harper, 1990) and its revision in Branden Joseph, "The Tower and the Line: A Genealogy of Minimalism" *Grey Room*, N<sup>o</sup>. 27 (Spring 2007), 69-75. (Cambridge: MIT Press). Joseph has recently discussed the Morris's Carceral drawings – of which the labyrinth series is a contemporaneous variation – in terms of a shift from an earlier belief in the Marcuse's emancipatory paradigm of sociopolitical "liberation" in the 1960s, to the theorization of discipline and surveillance as the paradigmatic modalities of social control. Yet I am here suggesting that the bifurcated and ambivalent idea of discipline presented in the figure of the labyrinth might allow us to understand a further philosophical shift in the theorization of subjectivity: that between Foucault's 'middle' period writings like *Discipline and Punish* and his 'late' writings such as *The Care of the Self*. See Michel Foucault, *The History of Sexuality, Vol. 3: The Care of the Self*, translated by Robert Hurley (New York: Vintage, 1988). Interestingly enough, Foucault models his late theorization of subjectivity on his study of the Ancient Greeks.

# UM LABIRINTO NO TEMPO E NO ESPAÇO: *DÉDALE* DE COULIBEUF E A ARQUITETURA DA IMAGEM EM MOVIMENTO

Andrew V. Uroskie

Procure no meu íntimo mais recôndito! Pela própria língua da verdade  
Não tenho coração dedáleo: por que se crispa  
de desespero?<sup>1</sup>

John Keats, *Endymion*, Livro IV, 1818

“O mundo é redondo,” diz uma mulher que é e não é Ariadne, “você pode andar em torno dele sem parar...” A história de *Dédale* é sonhada em conjunções: de telas, de pinturas e, o que é mais importante, de Iberê Camargo e Álvaro Siza. Diversas linhas de tempo são entretecidas; personagens duplicam e reduplicam, enquadramentos e portas abrem-se em ainda outros enquadramentos e portas. Circuitos se cruzam. Um homem e uma mulher se encontram e reencontram — no espaço criado por Siza, em frente às pinturas de Camargo, em um automóvel em um estacionamento, na intersecção de água e terra. E, do começo ao fim, não há fio que leve a uma saída.

O filme de Coulibeuf dobra-se constantemente sobre si mesmo, em uma sequência de entremeios e justaposições. O espaço é aquele criado por Siza — predominantemente branco e graciosamente iluminado pelo sol e, no entanto, entrecortado por uma abundância de caminhos e passagens inesperadas que articulam uma interioridade indeterminada e confusa. Este espaço é pontuado pelas pinturas de Camargo – descritas por Coulibeuf como um “núcleo vivo” ou um “núcleo em expansão”, em referência ao título de uma de suas obras. Escuras, com espessas camadas de tintas e formas presas, elas parecem simultaneamente expandir e implodir [Figs. 1 e 2].



1. Texto original:

*Search my most hidden breast! By truth's own tongue  
I have no daedale heart: why is it wrung  
to desperation?*

1. Iberê Camargo  
*Figura*, 1964  
Óleo sobre tela | *Oil on canvas*  
130 x 184 cm  
Coleção | *Collection Gerard Loeb*, São Paulo  
Fotografia Fábio Del Re

2. Iberê Camargo  
*Forma rompida*, 1963  
Óleo sobre tela | *Oil on canvas*  
65,5 x 92,5 cm  
Coleção Particular | *Private Collection*, Porto Alegre  
Fotografia Fábio Del Re

A história é familiar: Dédalo, mestre da *techne*, construiu um labirinto para o rei Minos de Creta, que queria aprisionar seu monstruoso filho adotivo, o Minotauro. Teseu chegou lá por intermédio de um truque, como parte de um sacrifício — ele tomou o lugar de um dos quatorze jovens que seriam entregues ao Minotauro.<sup>2</sup> Para Ariadne, filha de Minos, foi amor à primeira vista. Ela deu-lhe uma meada de fios para que, depois que matasse o Minotauro, ele pudesse escapar do labirinto, em troca de uma promessa: que a levaria embora de Creta. Mas, como o “Jardim dos Caminhos que se Bifurcam” de Borges, esse conto de labirinto tem finais múltiplos e contraditórios. Em um deles, ela foi abandonada por Teseu enquanto dormia, na ilha de Naxos. Em um segundo, ela foi morta por Artêmis por romper seu noivado anterior com Dionísio. Em um terceiro, ela se casa com Teseu e vive para dar à luz os soberanos de várias nações insulares e, em ainda um quarto sonho, ela se casa com Dionísio e ascende aos céus.

Mas, no filme de Coulibeuf, nem Teseu ou Ariadne saem do labirinto. Os vários circuitos do filme oferecem diferentes relações entre os dois: no estacionamento, ela conversa calmamente com ele, e sai do carro. No museu, eles são *turistas*, examinando com cuidado as pinturas. Parecem estranhos entre si, presos em uma complicada dança de observação. Na praia, são amantes, até que ela lentamente enlouqueça, debatendo-se na areia em seu vestido cinza, enquanto ele caminha em círculos. Em momentos diferentes, cada um deles assume características do Minotauro, aprisionado no centro do labirinto.

### Situando a Arte Cinematográfica

Ao invocar o nome antigo de Dédalo para sua intervenção, Pierre Coulibeuf desvia nossa atenção do presente para lembrar-nos de um período em que o propósito e o significado das artes eram muito diferentes dos nossos. Vinte e cinco séculos antes de Da Vinci, Dédalo era simultaneamente artista e engenheiro. Não era um mero criador de imagens, mas um gênio da invenção. Os gregos antigos usavam uma única palavra, *techne*, para descrever a particular conjunção de Dédalo, de habilidade, ofício, arte e tecnologia. O epítome desta conjunção, no mundo antigo, pode ser visto no campo da arquitetura. No mundo contemporâneo, pode-se entender que este epítome esteja no campo do cinema. O cinema não substitui a arquitetura, mas também não coexiste, meramente, com ela. Ao invés disto, como procurou articular Sergei Eisenstein no final de sua vida, cinema e arquitetura estão simbio-

---

2. Como veremos, esta é apenas uma de muitas variações da história. Ver Rebecca Armstrong, *Cretan Women: Pasiphae, Ariadne, and Phaedra in Latin Poetry* (Oxford: Oxford University Press, 2006), 32-7.

ticamente imbricados: a imagem em movimento incorpora uma construção arquitetural do espaço, mas, igualmente, os caminhos espaciais da arquitetura, mesmo a mais antiga, revelam uma organização da perspectiva essencialmente cinemática.

*Dédale* é uma obra em filme situada em um museu de arte. Esta situação ou localização não é simplesmente uma questão de instalação física. Qualquer filme pode ser projetado deste modo e uma concepção superficial como “filmeinstalação” faz pouca justiça à complexidade estética ou teórica do problema que a obra de Coulibeuf busca abordar. Em vez disto, *Dédale* é orientado conscientemente e estruturado deliberadamente pelo espaço do museu e, por extensão metonímica, pelo espaço do mundo artístico. Ao fazê-lo, Coulibeuf aborda uma pergunta antiga e particularmente intransigente: aquela do lugar do cinema dentro da arte contemporânea. Este interesse em lugar é retórico, discursivo — um entendimento de como trabalham nossas descrições deste meio para situá-lo em relação a determinadas tradições institucionais e modos particulares de olhar, enquanto o isolam de outros. É também material, fenomenológico — um entendimento de como nossa experiência perceptual da escultura e da arquitetura é ela mesma articulada dentro de um tipo de progressão temporal e espacial, e de como esta visão progressiva encaixa-se em nossa experiência ao navegar pelos mundos virtuais da cinemática.

A palavra francesa *Dédale* pode ser traduzida como “confusão” ou “entrelace”, é um lugar físico ou metafórico onde alguém se torna enredado, confuso, perplexo. Esta confusão léxica é particularmente adequada, já que o termo francês define tanto o arquiteto quanto o labirinto por ele criado. Há dois mil anos, Dédalo e seu labirinto já existiam em uma área nebulosa entre fato histórico e ficção mitológica. O geógrafo grego Pausânias afirmava que imagens de madeira chamadas *daidala* existiam antes da época de Dédalo. Outros dizem que o nome era um título genérico de realeza. Sabemos que está associado com a Creta da Idade do Bronze, mas como essa época é anterior à história escrita, muito sobre ela permanece misterioso.

A origem das artes clássicas permanece, da mesma forma, encoberta por um mistério pré-histórico. Teatro, literatura, poesia, dança, música, pintura e escultura existem, sob uma forma ou outra, desde a aurora da civilização. Filme e fotografia, por outro lado, ocupam uma porção insignificante de tempo na história humana. São talvez as únicas formas importantes de arte cujas origens históricas estão disponíveis para exame, cujos desenvolvimentos subsequentes podem ser acompanhados com facilidade. Como talvez seja inevitável em artes tão tardias, suas origens estão repletas de confusão sobre sua natureza essencial e possibilidades estéticas. A controversa relação arte e filme é revelada pelo labirinto semântico onde imediatamente se entra ao tentar articular a conjunção dos dois termos. Esta

complexidade semântica manifesta-se até mesmo na linguagem coloquial: o termo “artístico” é normalmente usado como elogio, enquanto “artsy” é um termo pejorativo um tanto difuso, usado para condenar filmes com pretensões estéticas.

Apesar de a teoria e a crítica clássicas de cinema se ocuparem manifestamente de como e por que o cinema poderia ser diferenciado do teatro e de outras artes, de modo a reivindicar sua devida autonomia como meio de arte moderna, a questão do status artístico do cinema praticamente desapareceu dos estudos do cinema contemporâneos. Títulos como o popular livro acadêmico *Film Art*, de Kristen Thompson e Bordwell, descrevem todos os tipos de prática do filme simplesmente como vários gêneros ou estilos de produção.<sup>3</sup> Em contraste com esta trajetória acadêmica, uma longa linhagem da crítica de “filmes experimentais” tem rejeitado a ideia de que a “vanguarda cinematográfica” constitui um mero “gênero” de cinema industrial, ligando-a, ao invés disto, às tradições culturais e intelectuais mais amplas do modernismo estético. Para aumentar a confusão, acadêmicos do cinema reconhecem o “cinema de arte” [Art Film] ou “cinema de ensaio” [Art House Film] — uma terceira tendência importante, que considera a prática semi-industrial, semi-experimental atribuída à *Nouvelle Vague* dos anos de 1960 — como um gênero diferente de cinema industrial e como um herdeiro do modernismo artístico.<sup>4</sup> Por fim, estudos recentes têm chamado atenção até mesmo para um grupo totalmente diferente — às vezes chamado de “artistas cineastas” — que fizeram uso da tecnologia do cinema em suas práticas artísticas, mas não estão interessados em considerar o cinema em termos de meio específico.<sup>5</sup> Por último, mas não menos importante, há uma tradição de filmes *sobre* arte e artistas, que usam tanto a forma documental quanto a ficcional.

Como já deve ter ficado claro, não há maneira única ou direta de conectar as ideias de “arte” e “filme”, mas uma diversidade de abordagens, todas as quais enfatizam qualidades particulares em detrimento de outras. Dentro deste complexo terreno discursivo, não é suficiente dizer que Pierre Coulibeuf faz filmes *sobre* artistas, já que isto implicaria em uma abordagem documental, que distorce significativamente tanto as intenções quanto os resultados de sua prática. No entanto,

---

3. Kristen Thompson e David Bordwell, *Film Art: An Introduction*, 8<sup>th</sup> edition (New York: McGraw-Hill, 2006). Tive aqui de simplificar em excesso o que há muito tem sido um debate complexo e inflamado dentro da disciplina.

4. Ver, por exemplo, András Kovács’ *Screening Modernism: European Art Cinema, 1950-1980* (Chicago: University of Chicago Press, 2007).

5. A notável exposição de Chrissie Illes *Into the Light: The Projected Image in American Art* (New York: Whitney Museum of American Art, 2000) não tratava realmente de projeção de slides, apesar das conotações de seu título. Ao invés disso, a “imagem projetada” surgiu como uma espécie de manobra neologista, um modo de desviar dos debates, amiúde ressentidos, sobre a aplicação correta dos já estabelecidos termos “filme” e “cinema”.

dizê-lo não seria inteiramente impróprio. Porque Coulibeuf começa suas obras a partir de uma investigação formal e conceitual da práxis de outro artista. Suas obras, de certa forma, são *sobre* os artistas que escolheu focar. No entanto, não são narrativas biográficas sobre as vidas destes artistas ou simples registros dos trabalhos deles. Mais do que isso, efetuam uma tradução destas práticas preexistentes — de pintura e escultura até arquitetura e dança — em uma obra de arte cinematográfica autônoma, nova e independente.

É difícil definir a obra de Coulibeuf nos termos das antinomias tradicionais de prática cinematográfica industrial versus experimental, uma vez que ela redefine um modo cinematográfico industrial — a adaptação — que é absolutamente integral ao cinema industrial convencional, mas um tanto estrangeiro à vanguarda cinematográfica. Historicamente, a adaptação cinematográfica tem sido definida como movimento da linguagem para a imagem: um romance ou peça de teatro é visualizado dentro de uma paisagem cinemática. Mas o que dizer da adaptação de uma obra cuja própria origem está no domínio *visual*? Como pode a expressão artística da dança ou da performance, da arquitetura ou das artes plásticas, ser traduzida, reimaginada, de forma cinematográfica?

Foi esta pergunta, precisamente, que surgiu nas obras híbridas de documentação cinemática feitas por artistas nas décadas de 1960 e 1970. Enquanto alguns empregavam as tecnologias de filme e vídeo de forma exclusivamente autorreflexiva, outros retornaram de forma consciente ao modelo primitivo de documentação direta, articulado nos primeiros filmes de Edison e dos irmãos Lumière. Para esses artistas, a tecnologia da imagem em movimento permitia construir uma ponte entre o espaço da galeria e o mundo exterior, levar o visitante da galeria para o estúdio do artista, ou para a paisagem exterior, manipulando diretamente a experiência de espaço e tempo locais do observador.<sup>6</sup> Stan VanDerBeek, Robert Breer e outros deixaram para trás suas próprias investigações cinemáticas experimentais para colaborar na documentação dos *Happenings* de Claes Oldenburg e projetos como o *Judson Dance Theater*, trabalhos como os de Robert Morris, Carolee Schneeman, Alex Hay e Caroline Summers. Em 1970, uma gama de artistas estava trabalhando com cinema, de modo a problematizar qualquer distinção estrita entre documentação e trabalho independente. O *Spiral Jetty* de Robert Smithson existia não somente como escultura de 40 toneladas no Grande Lago Salgado do Utah, mas como ensaio, série de fotografias, e um filme de mesmo nome. O filme

---

6. Dou aqui o mais breve dos resumos. Apresento uma explicação muito mais detalhada em meu livro, *Between the Black Box and the White Cube: The Emergence of the Moving Image in Contemporary Art* (a ser publicado) (Chicago: University of Chicago Press, 2010).

de Smithson não é documentário ou documentação; é uma obra cinematográfica independente que, não obstante, faz parte, junto com a escultura de mesmo nome, de uma complexa unidade.<sup>7</sup>

### Tradução e Adaptação

Artistas e escritores têm, há muito tempo, questionado até mesmo o conceito filosófico de originalidade e a própria ideia de “nada de novo sob o sol” pode ser encontrada na filosofia pré-socrática de Heráclito, e também no livro de Eclesiastes, no Velho Testamento. Mais interessante, então, do que a reivindicação de “originalidade” que sempre é, estritamente, falsa ou trivial, é na verdade a obra consciente e intencional da derivação. É aí que Coulibeuf escolhe trabalhar, jogando-se intencionalmente neste terreno difícil e reconhecendo a dívida, de fato dependência, que tem com outros artistas e escritores. Sua obra não busca completa originalidade nem derivação cega, mas um espaço intermediário de tradução ou adaptação.

Ao longo do século vinte, uma série de indivíduos tem considerado esse modelo alternativo de cinema como meio de tradução para a prática artística. Não é um modelo de transcrição pura e mecânica de um trabalho preexistente, ou um trabalho autônomo e independente de arte cinematográfica. É antes uma tradução, uma adaptação, até mesmo uma colaboração com um corpo de trabalho preexistente — seja literário, filosófico, plástico ou performativo. Tal “resituação” é tanto uma citação quanto reapresentação, bem como deslocamento, reconfiguração — removendo o corpo da obra de sua situação atual e colocando-o em circuitos de troca novos e diferentes. O cinema, como Benjamin expressou notoriamente no ensaio *A Obra de Arte*, “aproxima as coisas espacialmente e humanamente.”<sup>8</sup> Um objeto singular, anteriormente inseparável de uma localização remota no tempo ou no espaço, torna-se mobilizado novamente.

Na França, onde Coulibeuf nasceu, dois filmes que formam o *locus classicus* desta tradição de “tradução” cinemática surgiram na década após a segunda guerra mundial: *Van Gogh*, de Alain Resnais, em 1948 e *O Mistério de Picasso*, de Henri-George Clouzot, em 1956. A obra de Clouzot, feita em colaboração com o próprio Picasso, é talvez o mais famoso documentário já realizado sobre um artista. A preocupação de Clouzot não é uma biografia narrativa de Picasso, mas mostrar seu processo de criação artística. Clouzot apresenta o meio cinemático como o único capaz de capturar o processo temporal de uma obra em criação. A câmera foi colocada em frente ao artista, atrás de uma tela transparente. Picasso,

---

7. Ver meu “*La Jetée en Spiral: Robert Smithson’s Stratigraphic Cinema*,” *Grey Room*, Spring 2005, n° 19 (Cambridge: MIT Press).

8. “The Work of Art in the Age of its Mechanical Reproducibility” de Howard Eiland e Michael W. Jennings eds., *Walter Benjamin: Selected Writings, Volume 4, 1938-1940* (Cambridge: Harvard University Press 2006).

ao pintar sobre a superfície desta tela, parece fazê-lo diretamente sobre a tela do cinema. O resultado registra um processo: traços são iniciados, complementados, retrabalhados, recobertos, transformando-se constantemente em novas criações diante de nossos olhos. Articula-se uma identificação entre artista e espectador, na medida em que passamos a habitar o espaço desta experiência de criação, tipicamente privada. Quando o filme é projetado ao contrário, em determinado momento, experimentamos a desconstrução da pintura, vemos o caos e a ordem de seu desenrolar partindo da forma final, de volta às pinceladas iniciais. Além do mais, ao revelar seu posicionamento de câmera, no meio do filme, através de uma segunda câmera, Clouzot enfatiza ser este a documentação de um processo criativo — tanto dele quanto de Picasso. Por contrato, quase todas as pinturas produzidas foram destruídas após o término das filmagens, assegurando que os produtos finais não tivessem primazia sobre o processo de sua criação.

O *Van Gogh* de Resnais também é dominado visualmente pela pintura, mas sua vida e movimento não vêm de um processo presente de criação — foi feito meio século depois da morte do artista — mas a partir de um processo temporal de reminiscência e narrativização. Visualmente, Resnais constrói um mundo totalmente contido no espaço das telas do pintor holandês. Não há personagens ou espaços que não sejam aqueles construídos pelo próprio Van Gogh. Enquanto a tela muda, o enquadramento da câmera nunca ultrapassa o limite da própria tela. O resultado é menos um filme sobre a pintura de Van Gogh do que uma narrativa sobre sua vida, contada *por intermédio* de sua pintura. Movemo-nos por entre estas imagens como se estivéssemos em um mundo alternativo, autônomo, um mundo retirado do tempo e espaço diegéticos, enquanto que uma narrativa lacônica de eventos cruciais na vida do artista é proporcionada por um narrador e a música de Jacques Besse preenche os interstícios. Embora produzido vinte anos depois, em tempo e lugar muito diferentes, *A Crônica de Anna Magdalena Bach* (1968) [Fig. 3], de Jean-Marie Straub e Danièle Huillet, retomaria a visão de Resnais, de austeridade formal e contenção estética. Nele, os artistas agem como antropólogos históricos, revelando fragmentos cronológicos da vida do compositor através da narração das cartas ainda existentes de sua esposa. Fragmentos de suas principais obras musicais são executados, pelo renomado cravista Gustav Leonhardt e outros, usando instrumentos autênticos, trajes e locações de época. Embora seja teatral, apresenta-se menos como ficção e mais como documentário ou reconstrução.

Em um pólo oposto àqueles do estilo documental de Clouzot, da formalidade espartana de Resnais ou da inclinação antropológica de Straub e Huillet, *Sede de*



3. *Chronique d'Anna Magdalena Bach*, 1968  
 Direção de | Directed by Jean-Marie Straub e  
 | and Danièle Huillet  
 Still do filme | Film still  
 © Danièle Huillet and Jean-Marie Straub  
 Cortesia | Courtesy



4. Sede de Viver | *Lust for Life*, 1956  
 Direção de | *Directed by* Vincente Minnelli  
 Still do filme | *Film still*  
 A direita | *On the right* Kirk Douglas (como  
 | as Vincent Van Gogh)  
 © MGM – MGM/Photofest

5. Sede de Viver | *Lust for Life*, 1956  
 Direção de | *Directed by* Vincente Minnelli  
 Still do filme | *Film still*  
 Com | *With* Kirk Douglas  
 © MGM – MGM/Photofest

*Viver* (1956) [Fig. 4 e 5], de Vincent Minelli, uma dramatização ficcional da vida de Van Gogh, com Kirk Douglas no papel principal, apresenta-se como a quintessência do artifício. Em um exemplo genuíno de produção clássica de Hollywood, um simulacro da Paris do século 19 e suas cercanias foi meticulosamente recriado em um estúdio de Los Angeles. No entanto, o mundo a partir do qual este simulacro foi construído não se baseia em documentos fotográficos ou pesquisas antropológicas, mas nas imagens da própria pintura de Van Gogh. Seria fácil dizer que ao trabalho de Minelli falta verossimilhança, autenticidade ou mesmo respeito pelo pintor. Mas dizê-lo talvez seja negligenciar a paisagem emocional, a expressão cinematográfica que Minelli consegue produzir através desse artifício melodramático. Embora sua estética tecnicolor seja tão sentimental quanto as imagens em preto-e-branco de Resnais são rigorosas, as duas obras tentam uma forma de expressionismo cinematográfico, retratando o estado psicológico de Van Gogh ao situar o espectador no mundo criado pelo artista. Já que vemos o mundo através dos olhos do artista holandês — tal como entendido por Minelli — o resultado é menos um relato biográfico do artista e mais um encontro alucinógeno com um retrato do mundo deste artista.

Não obstante a importante presença desses pioneiros em qualquer discussão sobre a ideia de cinema artístico, a figura mais importante para o entendimento do terreno filosófico e estético que Coulibeuf explora pode ser encontrada em Jean-Luc Godard. Desde seu primeiro filme *Acossado* (1960) [Fig. 6], Godard tem buscado reimaginar o aspecto da narrativa cênica como um complexo espaço intertextual, um laboratório audiovisual para a montagem de conceitos. Em seus primeiros filmes isso toma a forma, principalmente, de citações estéticas, nas quais

várias obras da história das artes, literatura e filosofia estão entremeadas na estrutura de uma narrativa hollywoodiana mais tradicional, deslocando a preocupação usual com a narrativa para uma nova forma especulativa de cinema.

O cineasta Harun Farocki descreveu sucintamente, certa vez, a concepção de arte de Godard como a criação de “textos que dialogam com outros textos” e a transformação que ocorre “ao mudar de uma forma de sistema textual para outra”.<sup>9</sup> Durante os anos de 1980, os filmes de Godard exploraram deliberadamente a ideia do cinema como intertexto artístico — unindo música clássica e ópera à pintura, literatura e à história anterior das imagens em movimento.<sup>10</sup> Muito antes dos célebres *tableaux* de vídeo de Bill Viola, *Passion* (1982) de Godard — uma das melhores reflexões do artista sobre a relação das imagens estática e móvel — empregou o meio do cinema para propor questões básicas sobre a sobrevivência da tradição pictórica ocidental e o lugar do cinema dentro da tradição histórica da arte [Fig. 7]. O filme “reconstrói” versões de *A Vigília Noturna* (1642) de Rembrandt; *A Pequena Banhista* (1823) de Ingres; *A Entrada dos Cruzados em Constantinopla* (1840) de Delacroix; *A Virgem da Imaculada Conceição* (1608) de El Greco; *Peregrinação a Citera* (1719) de Watteau, e as obras de Goya *A Maja Nua* (1800), *O Guarda-sol* (1777), *A Família de Carlos IV* (1800) e *As Execuções de 3 de Maio de 1808* (1814).

Em seu *Roteiro do Filme Paixão*, do ano seguinte, Godard relata ter querido criar um filme não ao escrever uma história, mas ao *vê-lo*: “Isto remonta à Bíblia: teria sido a Lei escrita, originalmente? Ou foi primeiro vista e somente depois escrita nas tábuas por Moisés? De minha parte, acredito que você veja o mundo, antes de tudo”. Essa imagem do pensamento — que o próprio pensamento pode, e talvez deva nascer, invariavelmente, de uma imagem — tem animado os projetos de filosofia cinematográfica de Godard desde a década de 1960. Como descreve o filósofo Gilles Deleuze na epígrafe de seus livros *Cinema*:

Para muitos, filosofia é algo que não é ‘feito’, mas pré-existente, pronto para usar, em um céu pré-fabricado. No entanto, a teoria filosófica é ela mesma uma prática, tanto quanto o é seu objeto... A teoria do cinema não é relevante para o cinema, mas para os conceitos do cinema, que não são menos práticos, efetivos ou existentes do que o próprio cinema... Os conceitos de cinema não são dados em cinema... O cinema em si é uma prática nova de imagens e signos, cuja teoria a filosofia deve produzir enquanto prática conceitual.<sup>11</sup>

9. Kaja Silverman e Harun Farocki, *Speaking About Godard* (New York: New York University Press, 1998), 171-173.

10. Assim, o próximo filme de Godard, *Prénom Carmen*, faria referência ao “conto de Prosper Mérimée”, à *Carmen Jones* de Preminger e à versão musical de Bizet... citações dos cadernos de Beethoven, do *Électre* de Giraudoux, das esculturas de Harry Langdon e Rodin.” Ver Phil Powrie, “Godard’s *Prénom: Carmen, Masochism and the Male Gaze*” em *Forum for Modern Language Studies* 31.1, 64-67.

11. Gilles Deleuze, *Cinema 2: The Time-Image* (Minneapolis: Minnesota UP), 280.



6. Acoissado | A bout de soufflé, 1960  
Direção de | Directed by Jean-Luc Godard  
Still do filme | Film still  
© STUDIOCANAL – Société Nouvelle de Cinématographie



7. Paixão | Passion, 1982  
Direção de | Directed by Jean-Luc Godard  
Still do Filme | Film still  
© United Artists Classics

Deleuze reverte aqui a direção costumeira da teoria e crítica do filme. A questão não é — como a tendência que, infelizmente, instaurou-se no meio da filosofia do filme contemporânea — “explicar” o funcionamento do cinema recorrendo-se a conceitos já estabelecidos, retirados de outras áreas. Ao invés disso, Deleuze insiste para que o filósofo lute com os conceitos — expressos não simplesmente em linguagem, mas através do meio sinestésico audiovisual da imagem em movimento — aos quais as grandes obras do cinema deram origem. Aqui é o cinema, e não o filósofo que “pensa” — a tarefa do filósofo de cinema, na concepção de Deleuze, assemelha-se a do tradutor.

O trabalho de Godard atinge seu poder conceitual através de sua recursividade — o modo pelo qual conceitos cinematográficos são desenvolvidos no decurso da produção, criando um processo de retroalimentação contínua, que muda a direção da obra em execução, originando outras imagens de pensamento. Essa dedicação reflexiva pode ameaçar sufocar o espectador em um miasma de autorreflexão, um circuito recursivo de espelhamento no qual problemas parecem gerar outros problemas *ad infinitum*. O que resgata *Paixão* de um conceitualismo árido é sua devoção inabalável ao poder da imagem. Essas construções — filmadas por Raoul Coutard — animam e reimaginam simultaneamente algumas das obras primas da tradição pictórica ocidental, dentro do meio cinemático. Essas recriações são elas mesmas traduções, transposições que cruzam eras históricas e tecnológicas. São cenas de beleza idealizada, mas volátil — obras em construção, corporificando uma temporalidade viva e instável. São apresentadas também como ocupantes de uma intersecção um tanto faustiana entre arte e comércio.

A adaptação de Godard dessas obras busca impor uma pergunta ao espectador, substituindo a tradicional receptividade passiva do aspecto narrativo por um modo de interrogação mais ativo. O esboço de história que nos é dado não passa de uma casa de espelhos: um diretor pretende realizar um filme envolvendo a reprodução cênica de *tableaux* pictóricos, mas tem dificuldades em achar uma história que lhes dê estrutura. Nas rápidas visões que temos da vida dos personagens, o tédio do trabalho e as banalidades da rotina estão justapostos à incandescente visualidade dos quadros que conseguem recriar brevemente no estúdio. Mas, que relação há entre eles? Que narrativa une essas duas metades? Godard oferece-nos algumas pistas, mas, no todo, deixa a decisão para seus espectadores.

Este modo de adaptação como interrogação é que parece animar *Coulibeuf*, acima de tudo. É uma forma de questionamento que abre um espaço que não pode ser fechado somente pelo artista, mas que confronta cada espectador em sua particularidade, fazendo dele colaborador em um projeto corrente de adaptação e tradução. *Dédale* ocupa um espaço entre arte, arquitetura e cinema, entre movimento

e estase, entre o imediatismo vazio do presente fenomenal e a sedimentação da história, através da qual navegamos formas icônicas e narrativas culturais. Assim como Godard, Coulibeuf compreende a arte e o filme contemporâneos — acima de tudo, sua conjunção ou conjugação de ambos — como um veículo para o pensamento, para a formulação audiovisual de novos conceitos. É um projeto interdisciplinar que, neste caso, aproxima arquitetura, coreografia, cinema, videoinstalação e fotografia. O trabalho busca criar um espaço novo nas fronteiras dessas diferentes disciplinas. Coulibeuf descreve consistentemente seu trabalho com navegação nos espaços “entre”.<sup>12</sup> A espacialidade dessa metáfora é crucial. De modo a explorar essa dimensão de seu trabalho, devemos parar para considerar a interação mais ampla de filme e espaço dentro da arquitetura do cinemático.

## Filme e Espaço

A chamada “imagem em movimento” não representa simplesmente um local; ela também “ocorre” no ato da sua exposição e audiência do espectador. O que significa para o filme ter “mudado de lugar”, como ao trocar a “caixa preta” de um cinema tradicional pelo “cubo branco” do museu de arte contemporâneo ou espaço da galeria? Desde os anos de 1960, a ideia de que um trabalho artístico, apresentado de maneira direta dentro de um espaço neutro, constituiria o foco — realmente, a totalidade —, o encontro estético mudou lentamente para uma concepção da obra como uma função do seu local, sempre já envolta dentro de um enquadramento cultural que guia e estrutura nosso encontro bem à frente de qualquer obra específica. Como tal, a arte assume o status de uma intervenção no local da sua exposição, e no campo cultural mais amplo para o qual aquele local passou a se posicionar metonimicamente.

Instalações contemporâneas que contêm imagens em movimento especificamente colocam em primeiro plano o espaço liminar ou híbrido entre a caixa preta e o cubo branco. A liminaridade deste espaço é tanto física — embutida dentro das estruturas materiais das instituições do espectador — quanto psicológica, ligada inseparavelmente com o problema da interioridade e exterioridade fundamentais à subjetividade humana. O trabalho mais impactante tende a tomar conhecimento desta dinâmica integrando sua situação expositiva no enquadramento estético e conceitual da obra. Ela faz da limitação uma virtude ao colocar em primeiro plano deliberadamente sua posição entre os domínios há tanto tempo em lados opostos da cultura da arte e do cinema [Fig. 8].

12. Ver Pierre Coulibeuf e Robert Fleck, *Le Même et l'Autre* (Paris: Editions Yellow Now, 2008), 19-20, 34-36, 54-70 e *passim*.



8. *Dédale*, 2009  
Vista parcial da instalação a partir da sala 3 | *Partial view of the installation from room 3*  
Fundação Iberê Camargo, Porto Alegre  
Fotografia Fábio Del Re e | and Carlos Stein

Na sua investigação contínua e multifacetada do cinema e local, Guiliana Bruno chamou a atenção para a validade conceitual híbrida do termo aparentemente lugar-comum “*motion picture*”<sup>13</sup>, em que *motion* pode ser ao mesmo tempo compreendido como algo material, espacial e psicológico. Materialmente, um filme consiste de uma série de transparências fotográficas singulares passadas por uma lâmpada de projeção de maneira a produzir uma ilusão de movimento contínuo devido à lentidão do olho humano. E ainda assim, esta operação mecânica é incomparavelmente capaz de uma espécie de transporte ao mesmo tempo afetivo e imaginativo. Bruno escreve, “há uma espécie de dinâmica móvel envolvida no ato de se ver filmes, mesmo se o espectador esteja aparentemente estático. O espectador (i)móvel se desloca através de um caminho imaginário, percorrendo múltiplos locais e épocas. Sua navegação ficcional conecta momentos distantes e lugares longínquos.”<sup>14</sup> Um filme *mexe* conosco, como se diz, tanto espacialmente quanto emocionalmente. E ele consegue isto porque um filme parece substituir a própria interioridade dos nossos processos mentais: “tornando visivelmente tangíveis todos os fenômenos psíquicos, incluindo o trabalho da memória e da imaginação, a capacidade para a atenção, o modelo de profundidade e movimento, e o mapeamento dos sentimentos [...] expondo a memória moderna como uma imagem e os filmes como a própria arquitetura da memória.”<sup>15</sup>

Esta associação entre a arquitetura, a memória e o movimento espaço-temporal pode ser rastreada até civilizações antigas. Eruditos romanos comumente usavam a ideia de um “palácio da memória” como uma ferramenta pedagógica para organizar a experiência mental dentro da experiência fenomenológica do espaço arquitetônico. Os itens a serem lembrados seriam imaginariamente colocados dentro de câmaras individuais de um palácio, e o pupilo mapearia um itinerário mental do espaço. As memórias eram intencionalmente escondidas da consciência dentro do labirinto da mente da própria pessoa e apenas posteriormente relembrados através de um processo de circungiração mnemônica [Fig. 9].

Mas se as memórias podiam ser implantadas pelo movimento através de uma arquitetura, a arquitetura em si parecia exercer um controle quase cinemático sobre o enquadramento e a duração da sua visibilidade. O grande cineasta e teórico Sergei Eisenstein foi cativado por esta natureza essencialmente “cinemática” dos sítios arquitetônicos antigos, chegando ao ponto de reivindicar uma história pré-cinemática de montagem tanto transculturalmente quanto trans-historicamente. No

13. Ver Guiliana Bruno, *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture, and Film* (New York: Verso, 2002) e *Public Intimacy: Architecture and the Visual Arts* (Cambridge: MIT Press, 2007).

14. Bruno, *Public Intimacy*; 55–6.

15. *Ibid.*, 4.



9. Vista da exposição | *Partial view of the exhibition*  
Iberê Camargo – *Moderno no Limite*, 1914-1994  
Fundação Iberê Camargo, Porto Alegre  
De 31 de maio a 31 de agosto de 2008  
Fotografia Fábio Del Rei

seu ensaio “Montagem e Arquitetura,” ele escreve sobre o que ele chama de “olho espacial” já presente para os gregos antigos: “é difícil imaginar uma sequência de montagem para um conjunto arquitetônico mais sutilmente composto, quadro a quadro, do que aquele que nossas pernas criam caminhando entre os prédios da Acrópole.” Mais tarde ele exploraria a construção labiríntica do espaço dentro das *Prisões* de Piranesi como uma construção que parecia “explodir” a fixidez da forma arquitetônica de uma maneira decididamente cinematográfica [Fig. 10].<sup>16</sup>

A moldura da tela é o limite do seu mundo. O que o pintor coloca dentro daquele quadro é coextensivo ao mundo da pintura. O quadro fotográfico ou cinematográfico, em comparação, tanto inclui quanto exclui. O mundo continua além do seu retângulo confinante, estendo-se espacialmente em todas as dimensões. No entanto comparando com o quadro estático da fotografia, o quadro cinematográfico é colocado em movimento através da montagem – criando uma encapsulação poética do espaço e do tempo que é ao mesmo tempo a condensação de uma experiência potencialmente vivida e uma criação impossível que não poderia existir em lugar algum fora do mundo do próprio filme. O colega construtivista de Eisenstein, Vertov, declarou anteriormente,

Eu sou o olho do cinema. Sou um construtor. Coloquei você, que criei hoje, em uma sala extraordinária que não existia há muito pouco tempo atrás, quando a criei... livre das limitações do tempo e do espaço, uni quaisquer pontos dados no universo, não importa onde os filmei. Meu caminho leva à criação de uma percepção fresca do mundo. Eu decifro de uma nova maneira um mundo desconhecido para você.<sup>17</sup>

O manifesto de 1923 de Vertov proclamou seus futuros pioneiros cinematográficos “construtores”, exortando-os a criar novos mundos dentro do cinema de maneira a criar novos mundos fora dele. Tampouco foi confinado aos revolucionários soviéticos este interesse inicial na arquitetura espaço-temporal do meio. Pois simultaneamente com Vertov, o historiador de arte francesa Elie Faure cunhou o termo “cineplastics” para descrever esta animação temporal da forma, a capacidade de expressar a forma tanto parada quanto em movimento. Faure via o *cine-*



10. Giovan Battista Piranesi  
Carceri d'invenzione | *Imaginary Prisons*, 1760  
Água tinta | *Etching*  
41 x 53,5 cm  
Kupferstichkabinett, Staatliche Museen zu Berlin.  
Fotografia Volker-H. Schneider  
© 2008. Imagen Scala, Florence/BPK, Bildagentur fuer Kunst, Kultur und Geschichte, Berlin

16. Ver Sergei Eisenstein, “Montage and Architecture” (1938); “Synchronization of the Senses” (1942); e seu “Untitled (Piranesi, or the Fluidity of Forms)” (1946).

17. Annette Michelson, ed., *Kino-Eye: The Writings of Dziga Vertov*, traduzido por David O'Brien (Berkeley: California UP, 2004), 17.

18. “Le cinéma incorpore le temps à l'espace. Mieux. Le temps, par lui, devient réellement une dimension de l'espace.” Élie Faure, «De la cinéplastique» in *Fonction du cinéma. De la cinéplastique à son destin social* (Paris: Éditions d'Histoire et d'Art, Librairie Plon, 1953), 14.

*plastics* como um operativo fundamental dentro de diversas tradições artísticas, da pintura e escultura à dança. Mas ele via o seu maior potencial dentro do meio do filme, uma arte que “incorpora o tempo e o espaço. Melhor, o tempo através dela, torna-se uma dimensão do espaço.”<sup>18</sup>

11. *Dédale*, 2009  
Still do filme | *Film still*



12. *Dédale*, 2009  
Still do filme | *Film still*



Assim sendo, das primeiras teorizações do meio, houve uma forte troca bilateral entre as artes similarmente “abrangentes” da arquitetura e do cinema. A obra de Coulibeuf parece fluir naturalmente desta tradição conceitual na sua atenção particular e continuada para a tradição cinematográfica e a transformação da arquitetura de Siza para a Fundação Iberê Camargo [Fig. 11 e 12]. Dentro de *Dédale*, a construção do espaço – uma mescla do arquitetônico e do cinemático, de Coulibeuf e Siza – é tão importante quanto os dois personagens. Embora o museu possa servir literalmente como a locação para a filmagem, a sua expressão cinemática faz com que ele pareça mais um protagonista no drama do que um palco sobre o qual o drama é atuado. Nós podemos dizer que *Dédale* opera no interstício do filme e da arquitetura, traduzindo a intensidade emocional da pintura de Camargo em um encontro expressionista com a fenomenologia labiríntica do espaço de Siza [Fig. 13, 14 e 15].

13. *Dédale*, 2009  
Still do filme | *Film Still*

14. *Dédale*, 2009  
Still do filme | *Film Still*

15. *Dédale*, 2009  
Still do filme | *Film Still*



Para Coulibeuf, escolher a Fundação Iberê Camargo como o local da sua investigação cinematográfica é abordar o museu de arte moderna como um espaço social e cultural, um espaço dentro do qual formas tradicionalmente estáticas, plásticas são exibidas para uma gama diversa de visitantes peripatéticos. O próprio Siza reagiu à fixidez implícita e estase do conceito museológico dizendo, “uma proposição arquitetônica que tem a intenção de ser mais do que uma materialização passiva, recusa-se a reduzir esta mesma realidade... não consegue encontrar apoio na imagem fixa, não consegue seguir uma evolução linear.”<sup>19</sup> Parece desnecessário dizer que o caráter duradouro, quase cinematográfico da arquitetura de Siza para a Fundação Iberê Camargo não pode ser reduzido a uma única imagem icônica ou mesmo uma série de cenas fotográficas facilmente assimiláveis [Fig. 16 e 17].

Nos anos de 1960, o artista norte-americano Robert Morris descreveu famosamente as formas simples, unitárias da escultura minimalista como sendo instantaneamente reconhecíveis como gestalt. Um olhar, de qualquer ponto de vista, e você compreenderia imediatamente a forma e extensão do trabalho. Apesar das suas paredes vazias, austeras, e fortes linhas formais, o prédio de Siza nos oferece quase a precisa antítese deste tipo de gestalt experiencial. Pode-se olhar para uma dúzia de fotografias interiores, tiradas de dúzias de lugares e ângulos, e ainda assim não conseguir compreender – em um nível básico, experiencial – como o espaço realmente “funciona.” A sua simplicidade é enganadora, uma espécie de atração formalista [Fig. 18 e 19].



16. Vista externa | *External view*  
Fundação Iberê Camargo, Porto Alegre  
Fotografia Fábio Del Re

17. Vista para o átrio a partir da rampa do térreo /  
*View of the atrium from the ground floor ramp*  
Fundação Iberê Camargo, Porto Alegre  
Fotografia Fábio Del Re

18. Vista externa | *External view*  
Fundação Iberê Camargo, Porto Alegre  
Fotografia Fábio Del Re

19. Vista interna das rampas de acesso | *Inside view of the access ramps*  
Fundação Iberê Camargo, Porto Alegre  
Fotografia Fábio Del Re

19. “Siza, ‘Capturar um momento preciso da imagem irrequieta em todas suas nuances’ A+U, 123 (Dez. 1980).



20. Vista da fachada | *View of the façade*  
Fundação Iberê Camargo, Porto Alegre  
Fotografia Fábio Del Re



21. *Dédale*, 2009  
Fundação Iberê Camargo  
Vista parcial da instalação a partir da sala 3 | *Partial view of the installation from room 3*  
Fotografia Fábio Del Re e | and Carlos Stein

Para Siza, um interesse em escultura, na sua juventude, parece ter levado naturalmente a uma forma híbrida de arquitetura, por meio da qual, uma dedicação à forma forte, modernista é magistralmente equilibrada por uma sensibilidade contextualista regionalmente baseada. No caso da Fundação Iberê Camargo, este contextualismo não é simplesmente baseado na topografia do local, mas na sua dedicação a Camargo – como Siza, um modernista dedicado e idiossincrático – que os braços da estrutura de Siza estão manifestamente envolvendo. Estes braços buscam um abraço? Para erguê-lo em louvor? Ou para agarrar, para apertar, para lutar com o falecido mestre, cujos trabalhos suas paredes existem para encerrar? De maneira indecisa, estes “braços” dão voltas e mais voltas, através de um remoinho atordoante de elevação, um *pas de deux* primoroso, como uma dança labiríntica em espiral [Fig. 20].

E este movimento é refratado em *Dédale* através tanto de movimentos dos atores lembrando uma dança, quanto pela animação puramente cinematográfica do espaço. Assim como o prédio de Siza foi criado em diálogo com as pinturas que ele foi projetado para abrigar, o filme de Coulibeuf é uma espécie de meditação sobre uma meditação – tomando não somente a vida e o trabalho de Camargo, mas também sua transfiguração especial por Siza, como seu assunto. Coulibeuf alucina um espaço que é e não é verdadeiro em relação à experiência da arquitetura de Siza. É uma tradução da sua arquitetura, filtrada através de histórias e imagens tanto reais quanto imaginadas. E se o filme já é arquitetônico e mnemônico, então a instalação física do filme dentro do espaço do museu torna-se uma forma de reduplicação adicional ou recursividade – uma relação reflexiva para a construção de uma experiência mnemônica espacializada. Pois o filme e as fotografias de Coulibeuf não apenas referenciam o espaço arquitetônico, mas estão eles mesmos situados dentro dele. Ao ver o filme, ou olhar atentamente as fotografias, os espectadores estão situados como personagens virtuais no filme. Assim como Siza, como Coulibeuf, *Dédale* é um arquiteto – um construtor de visões abrangentes, um cinematógrafo, mas também um filósofo, alguém que pensa através da construção dos espaços [Fig. 21].

Assim como o historiador de arquitetura Kenneth Frampton, Coulibeuf visualiza a construção arquitetônica de Siza através de uma metáfora do labirinto.<sup>20</sup> Até o momento, eu fiz o mesmo, simplesmente presumindo que o significado e as implicações da metáfora do labirinto são claros. Mas ao entrar na história filosófica e histórica do labirinto, descobrimos o terreno cheio de voltas e curvas. E, no entanto, esta ideia do labirinto pode ser em si um fio condutor que nos permita navegar pelo *Dédale* de Coulibeuf.

20. Ver Kenneth Frampton, “Museum as a Labyrinth” em *Iberê Camargo Foundation - Álvaro Siza*, Flavio Kiefer, ed., (São Paulo: Editora Cosac & Naify e Porto Alegre: Fundação Iberê Camargo, 2008), 90-105.

## A Ideia do Labirinto

Então, foi como cair em um labirinto: achamos que estávamos no final, mas nosso caminho deu a volta e nos encontramos novamente no início, tão distantes quanto antes daquilo que buscávamos no começo.

Platão, *Euthydemus* (380 a. C.)

De certa maneira é um labirinto da mente.

Você pode ver que ele se torna bastante complexo,

Mas ao mesmo tempo tudo se encaixa de maneira muito, muito simples.

Tony Smith, descrevendo a sua escultura *Maze*

Enquanto o design labiríntico básico aparece no mundo todo antes do aparecimento da escrita, o primeiro labirinto arquitetônico parece ter sido construído em Hawara, Egito em torno de 1900 a.C. como parte do complexo de pirâmides de Amenemhat III. Em *História*, o historiador grego Heródoto descreve este labirinto como a maior estrutura do mundo antigo:

Eu visitei este lugar, e descobri que é impossível descrevê-lo; pois se todas as muralhas e outras grandes obras dos gregos pudessem ser colocadas juntas, elas não se igualariam, seja pela mão-de-obra ou custos, este Labirinto... pois os corredores pelas casas, e as várias voltas dos caminhos através dos pátios me causaram uma admiração infinita enquanto eu passava dos pátios para as câmaras, e das câmaras para as colunatas, e das colunatas para novas casas, e novamente destas para pátios não vistos antes.<sup>21</sup>

Apesar de uma reputação tão extraordinária, o labirinto que viria a definir o termo nos próximos dois milênios de arte e literatura ocidental não foi este labirinto do Egito, mas a estrutura muito menor construída por Dédalo na nação insular de Creta. Agora aparentemente sabemos tudo sobre este labirinto dedaliano – sua história é um lugar-comum. E, no entanto, no seu âmago, a própria ideia deste lugar misterioso – que nunca foi descoberto – parece conter dentro dela uma ambivalência básica, mesmo uma contradição fundamental: a sua estrutura é diabolicamente complexa ou serenamente simplista? A sua navegação um árduo desafio ou uma virtual inevitabilidade? Poderia talvez ser ambos?

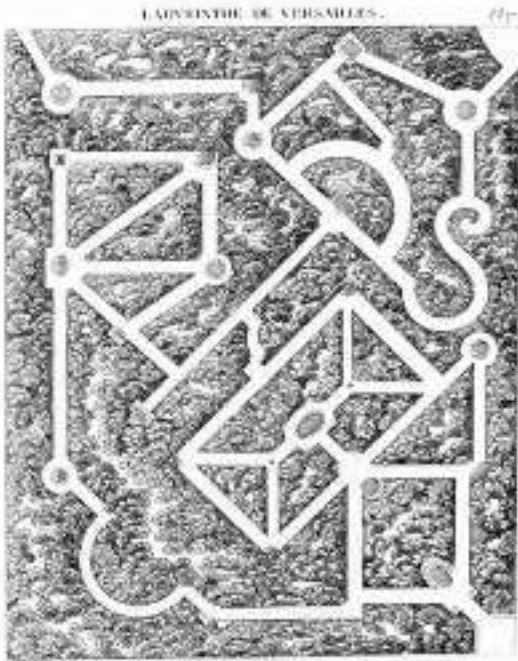
Diz-se que o labirinto que Dédalo criou para aprisionar o terrível Minotauro é tão complexo, tão repleto de curvas e voltas, com falsas passagens e becos sem saí-

---

21. Heródoto (ca. 484 - 430 a.C.): *Histórias*, Livro, II, 148. O geógrafo grego Strabo (63 a.C.– 27 d.C.) foi a única outra testemunha existente, apesar dele ter sido descrito por Plínio o Velho (23-79 d.C.): *Natural History*, Livro 36, 84-89; Pomponius Mela (1º século d.C.): *Chorographia*, Livro I, 9, 56; e Diodorus Siculus (1º século a.C.): *History*, Livro I 61.1-2 também 66.3-6.



22. Moeda cretense do século V a.C. representando o labirinto de Knossos | Cretan coin of the 5th Century b.C showing the labyrinth of Knossos (Knossos) Coleção | Collection Museo Nazionale Romano (Palazzo Massimo alle Terme), Rome © 2009. White Images/Scala, Florence



23. Labirinto de Versailles, segundo o "Ensaio sobre a composição e ornamentação dos jardins" por M. Boitard | Labyrinth at Versailles as shown in the "Essai sur la composition et l'ornement des jardins" by M. Boitard | Paris, 1823 © 2009. White Images/Scala, Florence

da, que mesmo seu construtor só conseguia sair da sua criação com ajuda externa. E, no entanto, todas as representações deste labirinto, dos ubíquos desenhos do fim do período medieval às primeiras moedas de Creta no qual eles foram baseados, revelam a mesma estrutura arquetípica: um único e inconfundível caminho sinuoso [Fig. 22]. Não há um único exemplo disto em Inglês – e o inglês parece ser a única língua a conter esta distinção – nós chamamos de um “maze”. Acadêmicos modernos empregam o termo “labirinto” para as chamadas construções “unicursais” e descrições deste único caminho sinuoso, enquanto reservando o termo “maze” para as outras, construções “multicursais” oferecendo escolhas e becos sem saída. Você nunca chega a uma “bifurcação na estrada” dentro de um labirinto.

As origens do labirinto multicursal ou *maze* não são bem compreendidas. Elas parecem ter se desenvolvido a partir dos complicados *mazes* unicursais de sebes dos séculos 14 e 15 na França e Itália. Um exemplo espetacular, certamente a maior e mais extravagante de todos os grandes *mazes* europeus, foi aquele construído por Hardouin-Mansart no palácio de Versailles para o “Rei Sol” Luis XIV em 1677.<sup>22</sup> Muito mais comum – na verdade, uma forma que é virtualmente universal através do tempo e do espaço – é o labirinto unicursal. Ele tem variações em virtualmente todas as culturas conhecidas, da África e Ásia à Europa e às Américas [Fig. 23].

Nem a locação, tampouco o lendário labirinto cretense, nem a etimologia do próprio termo foram definitivamente determinados. A palavra pode ter vindo de uma referência egípcia a “palácio”, ou o grego para “poço de mina”, ou talvez o lídio para “machado”: um símbolo antigo comum associado com o palácio de Cnossos em Creta. Entretanto já na época do historiador grego Sículo (50 a.C.), o labirinto cretense – o que quer que ele tenha sido – havia desaparecido.

De maneira representativa, a ideia do labirinto parece ter se dividido entre estas duas formas – a multicursal e a unicursal – que nós podemos descrever como as suas dimensões referencial e simbólica. A representação é como um diagrama – ele ensina um engenheiro como construir uma estrutura material no espaço. A unicursal, em comparação, é simbólica – ela descreve não uma estrutura material no espaço, mas um encontro subjetivo com esta estrutura que ocorre não apenas no espaço, mas também no tempo. A representação diagramática da criação de Dédalo – sua apresentação “a partir da perspectiva de um deus” – funcionou para solapar o conceito de complexidade quase-infinita que a figura supostamente deveria transmitir. Representações podiam apenas *evocar* ou fazer *alusões* a esta complexidade, nunca descrevê-las diretamente. Pois todo o sentido de um labirinto desta natureza era

22. W. H. Matthews, *Mazes and Labyrinths* [1922]. Matthews escreve, “Este labirinto é descrito em um livro, agora muito raro, intitulado “Labyrinte de Versailles,” por C. Perrault, impresso na prensa real, Paris, em 1677, e ilustrado por Sebastien le Clerc” na página 117. Matthews descreve o labirinto como tendo sido destruído em 1775.

que ele nunca poderia ser visto ou experimentado a partir desta perspectiva “privilegiada” – o labirinto não era mais um labirinto, mas um simples quebra-cabeças, de fácil solução. O conceito do labirinto necessitava mais do que linhas sobre uma superfície – ele necessitava de uma experiência humana com o espaço e o tempo.

Estas duas representações do labirinto contêm visões dramaticamente diferentes da sua função: como estrutura ou espaço, e como narrativa, ou tempo. Nossa ideia familiar do *maze* evoca a perda de direção, as voltas sem fim e a repetição incessante do Minotauro enjaulado dentro de sua estranha prisão de portas abertas. Entretanto, a representação icônica nos apresenta, em vez disso, a narrativa da *busca*: através das voltas e curvas, nos tornamos desorientados, aparentemente perdidos, mas se persistirmos ao longo do caminho, por fim chegaremos ao nosso destino e à conclusão da narrativa. Esta é a ideia da busca de Teseu, a sua jornada até o coração do labirinto e de volta, que floresceria na tradição medieval do passeio em um labirinto. No centro da catedral de Notre Dame, ou Amiens, ou entre milhares de estruturas recentes construídas desde então, membros da congregação são encorajados a caminhar pelo caminho do labirinto como uma forma de reflexão e penitência. Dentro da representação tradicional de um labirinto, é impossível perder-se. Isto pareceria óbvio, pois há apenas um único caminho a se seguir. Entretanto isto realmente depende do que nós queremos dizer com o termo “perdido”. Se a nossa ideia é meramente espacial e arquitetônica, este é o caso. Mas dentro do temporal, ou conceito de narrativa do labirinto como uma busca, então a ideia de “permanecer no caminho” adquire um significado inteiramente novo [Fig. 24 e 25].

Na nossa discussão anterior de Eisenstein, nós observamos como ele combinou o espaço físico, material da arquitetura com a conjunção cinemática, temporal, de pontos de vista por intermédio da ideia do “caminho.” Esta conceitualização do labirinto não como um espaço, mas um “caminho”, não foi uma invenção da igreja medieval. Na realidade, ela foi contemporânea da história do Minotauro, e talvez até a tenha precedido. Pois quando Dédalo é originariamente mencionado por Homero na *Ilíada*, é pela sua construção de um local para dançar para a filha do rei, Ariadne. A mesma Ariadne mais tarde guiaria Teseu por uma das criações de Dédalo: o labirinto, construído para abrigar o Minotauro. Isto é, se o labirinto e o local para dançar fossem coisas distintas. Pois em outra versão da história, o labirinto não era uma prisão, mas em vez disso uma inscrição para o movimento corporal através do espaço. Pois sabemos através de Homero que Ariadne dançava com todo um grupo de dançarinos no palácio de Cnossos em Creta em um grande espaço para apresentações que Dédalo construiu. Esta dança tinha uma complicada coreografia de voltas e rodopios, e os dançarinos estavam ligados por uma corda que



24. Teto da | *Ceiling of Sala del Labirinto Mantua, Ducal Palace*  
Cortesia | *Courtesy of the Ministero Beni e Att. Culturali*  
© 1990. Fotografia Scala, Florence



25. Labirinto no piso | *Labyrinthe au sol (Somme 80)*  
Amiens, Cathedral  
© 2009 – White Images/Scala, Florence



26. Robert Morris  
Passagem | *Passage*, 1961  
© AUTVIS, Brasil, 2009

27. Robert Morris  
Labirinto | *Labyrinth*, 1974  
© AUTVIS, Brasil, 2009

eles seguravam entre si (o “fio” de Ariadne?). Na *Ilíada*, consta que Hefesto usou como modelo “aquele labirinto famoso que Dédalo fez em Cnossos para Ariadne” para o padrão labiríntico do escudo de Aquiles, e mais tarde, descreve um relevo em mármore branco que Dédalo gravou em Cnossos pelo título, *A Dança de Ariadne*.<sup>23</sup> Assim, ao lado do conceito espacial do labirinto como uma prisão, sempre existiu uma visão paralela do labirinto como um caminho de movimento ritualístico.

Eu mencionei previamente a descrição de Robert Morris do minimalismo através da ideia de forma gestáltica. Entretanto nas “Notas sobre Escultura” dentro das quais esta ideia é elaborada, o artista segue em frente conectando a importância desta gestalt à experiência fenomenológica que o espectador tem de seu ambiente. Esta experiência foi crucialmente compreendida como um processo temporal de movimento. Em um texto posterior intitulado “O Tempo Presente do Espaço”, Morris elaborou esta “inseparabilidade íntima da experiência do espaço físico daquela do presente imediato.” Ele escreve a respeito de um tipo radicalmente diferente de prática escultural em desenvolvimento nos anos de 1960 e 70 “cuja implicação, se não sempre suas intenções conscientes, são qualitativamente diferentes da escultura produzida no início do século 20. Imagens do agora, o tempo passado da realidade, começam a abrir caminho para a duração, o tempo passado da experiência espacial. O tempo está neste trabalho mais recente de uma maneira que nunca esteve na escultura passada.”<sup>24</sup> Esta inclusão da temporalidade muda nossa natureza do espaço, e conseqüentemente o projeto da forma escultórica [Fig. 26 e 27]. “O espaço real não é experimentado a não ser no tempo real. O corpo está em movimento, os olhos fazem movimentos incessantes em diversas distâncias focais, fixando-se em inúmeras imagens estáticas ou em movimento. Localização e ponto de vista mudam constantemente no ápice do fluxo de tempo.” Ele compara especificamente isto com a “lembrança de tempo passado” da experiência espacial, na qual “visões estáticas aparecem repentinamente no espaço da mente. Uma série de fotografias substituem a experiência em tempo real fílmica.”<sup>25</sup> Estes novos tipos de “espaços” são conhecidos comportamentalmente em vez de imageticamente” no sentido de que eles são capazes de “ligar mais o tempo do que imagens.”

Desde o seu princípio, o minimalismo foi concebido, não simplesmente como uma prática de escultura, mas como uma interrogação intermedial do espaço que trouxe o objeto escultural, previamente autônomo, para um “campo mais expandido” de vivência do espectador e performatividade. Assim, sob a luz da nossa discussão atual, parece natural que tantos artistas minimalistas e pós-minimalistas

23. *Iliad*, livro 18, linhas 590-606.

24. Robert Morris, “The Present Tense of Space” em *Continuous Project Altered Daily* (Cambridge: MIT Press, 1994), 175-6.

25. *Ibid*, 177-8.



tenham sido atraídos para a ideia do labirinto no fim dos anos 60 e 70, de Robert Morris, Tony Smith, e Brian O’Doherty, a Dennis Oppenheim, Terry Fox, e Alice Aycock. Dentro deste corpo de trabalho, o labirinto torna-se uma forma de combinar a escultura e a arquitetura para produzir um encontro particularmente intenso com “o tempo presente do passado.” Mas o conceito de labirinto voltado simultaneamente para direções opostas que vimos nos permite refletir sobre duas maneiras diferentes nas quais esta experiência pode ser imaginada. Por um lado, os artistas evocaram uma experiência de terem se sentido frustrados e presos pelas paredes de um labirinto, contidos e disciplinados por uma estrutura que se colocava como uma alegoria mais ou menos difusa para a repressão sócio-política. Por outro lado, as dimensões narrativas e temporais da metáfora do labirinto levam para *longe* destas narrativas políticas e sociais sobrejacentes, de volta a uma experiência *individual* de encontro, de luta, de transformação pessoal. Dentro desta tradição alternativa, as curvas e voltas do labirinto não são indicativas de uma perda de controle ou um cerceamento da oportunidade, mas precisamente a epítome do auto-controle e auto-disciplina [Fig. 28 e 29].<sup>26</sup>

28. Alice Aycock  
Projeto | *Project Studies for a Town*, 1977  
Madeira | *Wood*  
304 x 350 x 369 cm  
Museum of Modern Art (MoMA), New York  
Doação de | *Gift of the Louis and Bessie Adler Foundation, Inc.*,  
Seymour M. Klein President  
© 2009. Digital image, the Museum of Modern Art, New York/Scala, Florence

29. Alice Aycock  
*Maze*, 1972  
Madeira | *Wood*  
975,36 x 81,28 cm de diâmetro  
Fazenda Gibeny perto de New Kingston | *Gibeny Farm near New Kingston* Pennsylvania, USA  
Destruído | *Destroyed*, 1974  
Fotografia Cortesia da artista | *Courtesy the artist*  
© Alice Aycock

26. Sobre o labirinto como uma alegoria da repressão sócio-política, ver a leitura *Marcuseana* dos trabalhos labirínticos de Robert Morris em Maurice Berger, *Labyrinths: Robert Morris, Minimalism, and the 1960s* (New York: Harper, 1990) e sua revisão em Branden Joseph, “The Tower and the Line: A Genealogy of Minimalism” *Grey Room*, n° 27 (Primavera 2007), 69-75. (Cambridge: MIT Press). Joseph recentemente discutiu os desenhos *Carceral* de Morris – dos quais a série de labirintos é uma variação contemporânea – em termos de uma mudança de uma crença anterior no paradigma de emancipação da “liberação” sócio-política nos anos de 1960 de Marcuse, para a teorização da disciplina e vigilância como as modalidades paradigmáticas do controle social. Entretanto estou sugerindo aqui que a ideia bifurcada e ambivalente de disciplina apresentada na figura do labirinto pode nos permitir compreender mais uma mudança filosófica na teorização da subjetividade: aquela entre os escritos do período “intermediário” de Foucault como *Discipline and Punish* e seus “últimos” escritos como *The Care of the Self*. Ver Michel Foucault, *The History of Sexuality, Vol. 3: The Care of the Self*, traduzido por Robert Hurley (New York: Vintage, 1988). De maneira bastante interessante, Foucault constrói sua teorização posterior da subjetividade sobre seu estudo dos gregos antigos.

30. *Dédale*, 2009  
Fundação Iberê Camargo  
Vista parcial da instalação a partir das salas 2 e 3 |  
*Partial view of the installation from room 2 and 3*  
Fotografia Fabio Del Re e | and Carlos Stein



Tomar o museu de Siza como um labirinto é assumir sua ambivalência estrutural dentro do conceito do próprio labirinto. E é esta mesma ambivalência que anima a adaptação cinematográfica de Coulibeuf do espaço de Siza. Os movimentos incessantemente sinuosos, a estrutura dando uma volta, a repetição com mínimas variações – todos estes aspectos da cinematografia de Coulibeuf servem para traduzir o espaço real do museu em uma progressão ritualística, um espaço de encontro, de transformação [Fig. 30]. Ao instalar o filme fisicamente dentro do espaço do museu – recolocando-o dentro do próprio espaço que ele transforma cinematicamente – ele não apenas associa a experiência dos seus protagonistas com as experiências dos seus espectadores, mas pede para seus espectadores revisitarem suas próprias experiências, fora do filme, através dos termos do encontro imaginado dentro do filme. Esta conjunção de espaço interior e exterior, de filme e arquitetura, de imagem parada e em movimento, é o espaço no meio que *Dédale* de Coulibeuf nos permite viajar.