

# A Lanterna Mágica nas obras de Renato Ferrão e Francisco Tropa: da reprodução à apresentação

*The Magic Lantern in the works of Renato Ferrão and Francisco Tropa: from reproduction to presentation*

SARA CASTELO BRANCO

Universidade Nova de Lisboa / Faculdade de Ciências Sociais e Humanas / Instituto de Comunicação da NOVA — ICNOVA  
saraalmeidabranco@gmail.com

---

## Resumo

Partindo de uma abordagem ao fantasmático enquanto elemento de experiência e percepção na arte contemporânea, este artigo procura reflectir acerca de determinadas dimensões técnicas, ópticas e performativas da projecção e da lanterna mágica presentes no trabalho dos artistas portugueses Renato Ferrão (Braga, 1975) e Francisco Tropa (Lisboa, 1968), que na sua obra recriam frequentemente dispositivos a partir dos princípios das lanternas mágicas, reflectindo acerca de diferentes motivos fantasmagóricos e virtuais inteligíveis nas instalações de arte. Através de um devir fantasmagórico e onírico, as obras *Em Trabalho* (2016-2017) de Renato Ferrão e *Scenario* (2011) de Francisco Tropa radicam num pensamento sobre a imagem na contemporaneidade técnica e, mais amplamente, acerca de elementos como a projecção, a obsolescência, a aura, a reprodução da imagem, a topologia da instalação, a materialidade e a imaterialidade, a representação e a apresentação. Arte contemporânea portuguesa | Lanterna Mágica | reprodução da imagem | Instalação de arte | fantasmagoria

---

## Palavras-chave

---

## Abstract

Starting from an approach to the phantasmatic as an element of experience and perception in contemporary art, this article seeks to reflect on the technical, optical and performative dimensions of projection and the magic lantern in the work of Portuguese artists Renato Ferrão (Braga, 1975) and Francisco Tropa (Lisbon, 1968), who often recreate devices based on the principles of magic lanterns, reflecting on different phantasmagorical and virtual subjects in art installations. From a ghostly and illusory becoming, the works *Em Trabalho* (2016-2017) by Renato Ferrão and *Scenario* (2011) by Francisco Tropa are established in a thought about the image in the technical contemporaneity and, more broadly, about elements such as projection, obsolescence, aura, image reproduction, installation topology, materiality and immateriality, or, representation and presentation.

---

## Keywords

Portuguese contemporary art | Magic Lantern | image reproduction | art installation | phantasmagoria

## Introdução

No texto *Paris, Capital do Século XIX* (1939), Walter Benjamin afirmava que os espetáculos de Fantasmagoria pareciam enunciar o advento de um elemento medular na comunicação moderna, advindo de uma transição nas formas da comunicabilidade: a transformação de uma comunicação de co-presença em comunicação com um outro ausente. Esta noção de fantasmagoria indicava simultaneamente o declínio da comunicação narrativa para um predomínio crescente da indústria da informação:

as novas formas de vida e as novas criações de base económica e técnica que devemos ao século passado entram no universo de uma fantasmagoria. Essas criações sofrem uma tal ‘iluminação’, não apenas de modo teórico, por uma transposição ideológica, mas também na imediaticidade da presença sensível. Elas manifestam-se enquanto fantasmagorias (Benjamin 2019, 123).

Na metrópole parisiense oitocentista, os instrumentos ópticos pareciam portanto traduzir um imaginário apoiado em fenómenos de projecção e de aparição, onde nessa “era de revoluções que fizeram desaparecer a estrutura cultural religiosa e o mundo que

a precedeu, os aparelhos ópticos respondem ao fantasma social e histórico de fazer aparecer o ausente” (Vohoang 2011, 38).

Dando sucessão a estes enunciados, Hans Belting sugere que a tecnologia desempenha uma função de intermediária entre o humano e o que lhe é estranho, entre espaços reais e imaginários — algo que constitui o próprio enigma da imagem onde

presença e ausência encontram-se enredadas de modo indissolúvel. Ela está presente no seu meio (de outro modo não poderíamos vê-la) e, no entanto, refere-se a uma ausência, da qual ela é uma imagem. Lemos o ‘aqui e agora’ da imagem num meio, em que ela se apresenta aos nossos olhos (Belting 2014, 43).

Por outro lado, se todas as imagens se presentificam através de uma transmissão medial que lhes dá visibilidade, podemos afirmar que esta concepção potencialmente xamânica ou mediúmica dos dispositivos tecnológicos convoca justamente a contradição inerente à imagem em ser “a *presença de uma ausência*. (...) O paradoxo das imagens reside no facto de elas serem ou significarem a presença de uma ausência — e semelhante paradoxo é em parte um resultado da nossa capacidade de diferenciar entre imagem e meio (Belting 2014, 15-16).

De acordo com Tom Gunning, a proliferação tecnológica de imagens virtuais leva a que o conceito de fantasma adquira na contemporaneidade uma nova valência enquanto elemento do imaginário cultural. O fantasma emergiu como uma poderosa metáfora nos mais recentes estudos literários, na história cultural e até na teoria política. Uma examinação da história da sua representação, incluindo os dispositivos visuais recém-emergentes, pode aguçar e renovar estas metáforas (Gunning 2013, 211).

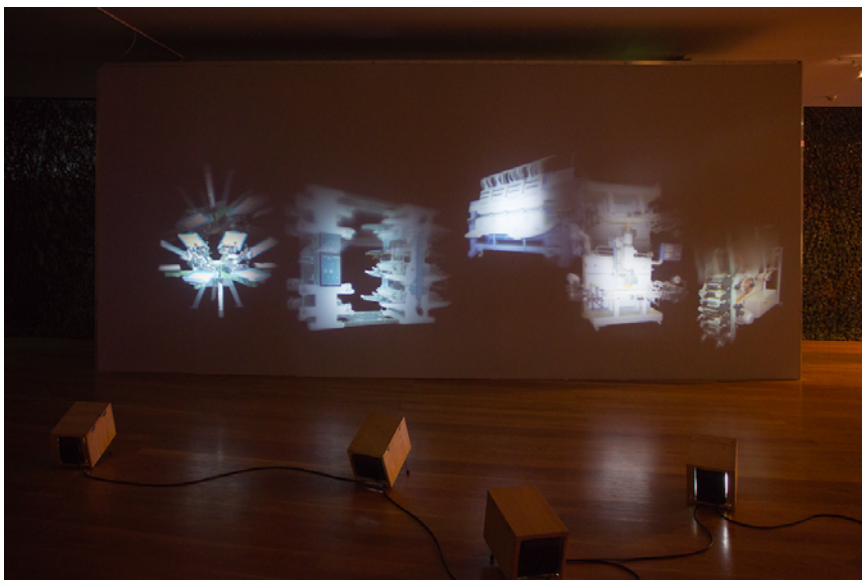
Esta renovação do fantasmático enquanto elemento de imaginário cultural está presente na forma como diversos artistas trabalham uma experiência de visualidade espectral e fantasmagórica — activando traços atávicos distantes da linearidade histórica: “a ênfase está a mudar para um tratamento da história enquanto construção em múltiplas camadas, num fluxo dinâmico de relações” (Huhtamo 1997, 221). Tendo por base uma problematização acerca do uso da projecção e da lanterna mágica na arte contemporânea, este texto aborda o trabalho dos artistas portugueses Renato Ferrão (Braga, 1975) e Francisco Tropa (Lisboa, 1968), que convocam o imaginário das lanternas mágicas para reflectirem sobre diferentes princípios fantasmagóricos inteligíveis nas instalações de arte que utilizam imagem projectada: o primeiro, convocando a obsolescência do técnico e a reprodução da imagem a partir das tensões entre original e cópia, materialidade e imaterialidade; e, o segundo, interpelando as relações entre *apresentação* e *representação* que influenciam as experiências espectatoriais, topológicas e temporais do espaço intermédio e fantasmático da instalação. Recorrendo à capacidade mediúmica e encantatória da imagem, estas obras actuam num jogo entre o objectivo e o subjectivo, problematizando os valores de *presença*, *apresentação* e *representação* através dos sistemas ancestrais da lanterna mágica.

### Lanterna(s) Mágica(s): entre o Objectivo e o Subjectivo

Apresentada no interior da grande sala de um antigo armazém situado junto ao Grande Canal veneziano, a exposição individual *Scenario* de Francisco Tropa — exibida na 54.<sup>a</sup> Bienal de Veneza, em 2011, com curadoria de Sérgio Mah — era composta por sete dispositivos de projecção semelhantes às lanternas mágicas. Todas as projecções repetiam a mesma configuração, que era composta por um pedestal onde estava a máquina, uma lente circular e uma caixa de latão que projectavam imagens em ecrãs de estuque sobre painéis de madeira. Na base de cada projector encontrava-se o objecto de onde as imagens eram originadas: uma ampulheta, o filamento incandescente de uma lâmpada, uma mosca morta, uma folha seca, várias situações em que gotas de água caem através de um fio, de uma pequena taça de vidro ou de uma garrafa. Ao lado de alguns destes ecrãs estavam ainda dispostos vários objectos como troncos de árvores, tábuas de madeira e cavaletes. Já a instalação *Em Trabalho* (2016-2017) de Renato Ferrão — apresentada na exposição colectiva *Them or Us!*, em 2017, numa curadoria de Paulo Mendes para a Galeria Municipal do Porto — partia identicamente da interacção da fotografia projectada com dispositivos mecânicos e jogos de luz. Estes cinco dispositivos, pousados no chão do espaço expositivo, projectavam espectralmente imagens de máquinas de reprodução técnica (como maquinaria de impressão serigráfica, *offset* ou *plotter*), convocando assim questões relacionadas com a obsolescência, a reprodução imagética ou a aura no técnico.

Estas obras de Francisco Tropa e Renato Ferrão reproduzem dispositivos de projecção que, de forma geral, seguem o princípio de funcionamento das antigas lanternas mágicas. Este foi um dos primeiros aparelhos destinado a projecções colectivas, contrariamente às caixas ou instrumentos ópticos cuja utilização determinava que se olhasse individualmente através de lentes, espelhos ou prismas. Inventada em 1659 por Christiann Huygens, e descrita de forma mais precisa e documentada pela primeira vez em *l’Ars Magna Lucis et Umbrae* (1671) de Athanasius Kircher, a lanterna mágica manteve praticamente os mesmos princípios, embora com pequenas variações, desde o século XVII até ao início do século XVIII (Banda e Moure 2012)<sup>1</sup>. Partindo justamente da utilização da lanterna mágica, Étienne-Gaspard Robert, ou Robertson, apresentou o espectáculo de Fantasmagoria na capital francesa em 1798, que assentava num mecanismo designado por Fantoscope que expunha imagens da mitologia greco-latina e e judaico-cristã, fazendo igualmente aparecer “uma legião de personagens célebres que tinham falecido recentemente, projectados sobre um ecrã de fumo ou uma retro projecção, (...) misturando com astúcia os corpos pintados, os corpos reais projectados e os corpos reais de actores” (Laurent e Campagnoni 2009, 135-136).

<sup>1</sup> A lanterna mágica “é uma caixa óptica, de chapa, cobre ou papelão, de formato cúbico, redondo ou cilíndrico, que através de uma fonte de luz e de uma lente convergente projecta numa superfície branca uma imagem transparente, ampliada e pintada num prato de vidro” (Banda & Moure 2012, 62, tradução livre).



---

Imagem 1

Obra *Em Trabalho* (2017) de Renato Ferrão, apresentada na exposição THEM OR US!, um projecto de ficção científica social e política, exposição-instalação comissariada por Paulo Mendes, Galeria Municipal do Porto, 2017 | (c) Paulo Mendes Archive Studio / Rui Pinheiro.

---

Imagem 2

Exposição *Scenario* de Francisco Tropa, 54.<sup>a</sup> Bienal de Veneza, em 2011, com curadoria de Sérgio Mah | (c) Teresa Santos e Pedro Tropa.

Ao vacilar entre a crença e a descrença, a Fantasmagoria detinha um aspecto desmistificador, embora conseguisse produzir uma experiência sensorial e imersiva fantástica:

Tais demonstrações apresentaram a ciência como uma sucessão de maravilhas e surpresas, enquanto os vários dispositivos ópticos e acústicos espalhados por toda a sala foram desenhados para confundir e transformar os sentidos, demonstrando a insegurança sentida pelos seres humanos em perceberem se o que eles realmente viam e ouviam era o que parecia ser. (Gunning 2004, 3)

Assim, a Fantasmagoria pertence a essas “técnicas modernas — electricidade, rádio, telefone, fonógrafo, avião — que reconstituem duma maneira prática o universo mágico onde reinam a acção à distância, a ubiquidade, a presença-ausência, a metamorfose” (Morin 1970, 255). Além do parentesco técnico e operativo com a lanterna mágica, os dispositivos criados por Ferrão e Tropa também estabelecem uma afinidade com a aptidão deste aparelho em criar imagens evanescentes que reanimam um carácter onírico e heurístico, habitando em planos simultâneos entre o material e o etéreo, o objectivo e o subjectivo. Neste sentido, as duas instalações ligam o imaginário e a técnica, que se encontram aqui como sobreimpressões mútuas que articulam paradoxalmente o real e concreto ao projectivo e fantástico.

### ***Em Trabalho de Renato Ferrão:***

#### **Obsolescência, Reprodução e (I)Materialidade**

Circunscrevendo uma ordem de destruição do valor e não do material em si, a obsolescência resiste numa forma latente, tal como as imagens fantasmagóricas que são inerentemente imagens que voltam: “É precisamente a persistência da coisa num papel restrito ou silencioso, e não o seu desaparecimento, que define a obsolescência” (Durham Peters 2016). A este propósito Thomas Elsaesser afirma que existem actualmente determinadas “poéticas de obsolescência” (“poetics of obsolescence”) que estabelecem uma relação distinta entre o passado, o presente e o futuro, não apenas através de

actos de anacronismo criativo, mas também tratando a obsolescência tecnológica como uma âncora, lançada ao mar agitado de um futuro incerto, provocado não apenas pela episteme do digital, mas também pela globalização da arte e da prática museológica. (Elsaesser 2016, 111)

A obsolescência surge nesta prática museológica contemporânea associada a uma tentativa de olhar para os media a partir de um questionamento das suas funções e de um alinhamento diferente das suas operatividades<sup>2</sup>. É a partir de uma mesma latência fantasmagórica — e da sua consequente capacidade potencial de reaparecimento —, que Elsaesser incide sobre a existência de uma qualidade circular nos sistemas do obsoleto, na medida em que ao suspender o tempo

revertendo o seu fluxo, a obsolescência pode ser um momento de reavaliação e de renovação (...) a obsolescência implica uma relação especial do passado com o presente que não segue mais a linearidade directa da causa e efeito, mas toma a forma de um *loop*, onde o presente redescobre um certo passado, ao qual atribui o poder de moldar aspectos do futuro que agora são o nosso presente (Elsaesser 2016, 113).

A criação dos dispositivos de projecção que constituem a obra *Em Trabalho* alicerçou-se precisamente num imaginário alusivo à obsolescência do técnico. Segundo o artista, a questão da obsolescência assoma nesta obra através de dois graus distintos:

um que se relaciona com o próprio dispositivo óptico e o seu parentesco à lanterna mágica, e outro que existe nas fotografias propriamente ditas das máquinas e no modo como são tratadas do ponto de vista dos movimentos que lhes são atribuídos (Ferrão 2020)<sup>3</sup>.

Os dispositivos de Ferrão projectam imagens fantasmagóricas e difusas de máquinas que têm como função efectuarem reproduções. Além de uma inversão daquilo que é habitualmente mostrado (a imagem, e não a máquina que a produz), esta instalação propõe uma antinomia entre a representação de máquinas maciças que têm a função de reproduzirem materialmente determinado elemento, e a sua apresentação inversa numa forma evanescente e imaterial. Por outro lado, *Em Trabalho* convoca a presença de três elementos distintos: as máquinas, as fotografias dessas máquinas e a projecção dessas fotografias — um original que é dobrado, multiplicado e reminescente, sendo então por efeito uma imagem fantasmagórica ao apresentar sempre o acontecer do mesmo como outro.

Nos dispositivos que constituem *Em Trabalho*, a luz atravessa uma imagem fotográfica invertida e em transparência. Entre esta imagem e a lente que a projecta exteriormente, existem outras lentes e um motor que confere movimento a um espelho posicionado de modo a que o movimento da imagem especular se processe na direcção desejada. De acordo com o artista, trata-se da projecção para o plano exterior de duas imagens da mesma fotografia: a *imagem real*, aquela que decorre dos raios que

<sup>2</sup> Ver: Leal, Miguel. 2011. “Obsolescência e inoperatividade: a arte como contrafluxo da mediação”. *Interact: Revista Online de Arte, Cultura e Tecnologia*, nº 18. <http://interact.com.pt/18/obsolescencia-e-inoperatividade/>

<sup>3</sup> Entrevista com artista realizada em Abril de 2020.

atravessam a fotografia e a ampliam e exteriorizam através da lente de vidro; e, a *imagem virtual*, que decorre dos raios que atravessam a fotografia, mas que antes de chegarem à lente de vidro que a exterioriza e amplia, encontram o espelho em movimento que os direcciona. Neste sentido, estas duas imagens “coexistem simultaneamente no plano e produzem o balançar de um duplo da imagem fotográfica, uma espécie de vaivém nessa duplicação” (Ferrão 2020).

Jacques Derrida afirmou que as “tele-tecnologias” (“télé-technologies”) contemporâneas<sup>4</sup> — como o cinema, a televisão, a fotografia, a internet ou as imagens digitais — estão envolvidas numa “lógica da spectralidade”, que é orientada por uma evolução estética e técnica que confunde o real e o virtual, o presente e o ausente. Estas tele-tecnologias distinguem-se portanto pela sua capacidade em reproduzirem o

‘momento de inscrição’ — o evento tendo lugar — com uma extraordinária ‘proximidade’ (...). Reunindo, então, o próximo e o distante com uma aceleração e amplificação até então desconhecidas, as tele-tecnologias contemporâneas têm a especificidade estrutural de ‘restituírem o presente vivo’ — embora um ‘presente vivo’, como Derrida especifica, ‘do que está morto’, na medida em que a morte está estruturalmente inscrita em qualquer meio de reprodução. (1996: 48) (Burchill 2009, 166)

Retomando esta tensão paradoxal entre o presente e o ausente, há uma contradição contemporânea que ocorre do facto do processo de *desaparecimento* virtual dos objectos coincidir com a sua própria propagação proliferada (Bogalheiro 2016). Segundo Mary Ann Doane, as tecnologias de reprodução mecânica e electrónica “da fotografia até aos media digitais, parecem mover-se assintoticamente em direcção à imaterialidade, gerando imagens através da luz e electricidade” (Doane 2006, 131).

No entanto, embora a técnica digital comprometa uma desmaterialização da consistência física e palpável dos elementos, o interior desses dispositivos tecnológicos continua a ser material “de acordo com a acepção histórica de matéria enquanto categoria dura ou palpável. Assim, a hipótese de um estado de ausência absoluta de matéria poder-se-á começar por refutar com a constatação de que a *matéria dura* ainda existe” (Bogalheiro 2016, 51). Na obra *Em Trabalho*, o carácter industrial, pesado e compacto que acompanha o imaginário desta maquinaria contrasta assim com uma configuração sua imaterializada na luz e em movimentos diáfanos e virtuais: esta obra contrapõe máquinas que ainda reproduzem elementos de forma material com uma virtualização da sua própria fisicalidade. Por outro lado, a imagem projectada é igualmente

<sup>4</sup> Ver: Derrida, Jacques, Stiegler, Bernard. 1996. *Échographies de la télévision*. Paris: Éditions Galilée.



uma imagem-máquina como existe uma imagem-vitral, uma imagem que não pode ser reproduzida sem a máquina. Ao contrário da imagem impressa (...) a imagem projectada depende de uma pesada complexidade técnica (Païni 1997, 174).

Neste sentido, *Em Trabalho* concebe uma igual reflexão acerca do confronto entre o peso e o gigantismo que caracterizou o século XX, e o conseqüente discurso de desmaterialização que vem a caracterizar o século XXI.

Segundo Roland Barthes, a fotografia tem uma natureza tautológica, trazendo “sempre consigo o seu referente (...): eles estão colados um ao outro, membro a membro, como o condenado acorrentado a um cadáver em certos suplícios” (Barthes 2013, 13). A imagem fotográfica é por natureza uma imagem de reprodução, na medida em que “o próprio princípio da fotografia é que a imagem resultante não é única, mas, pelo contrário, infinitamente reproduzível” (Berger 2013, 318). No entanto, Susan Sontag afirma que um simples contraste entre a imagem (“cópia”) e a coisa representada (“original”) não se adequa à fotografia porque

como observou E. H. Gombrich; nas sociedades primitivas, a coisa e a sua imagem não eram mais do que duas manifestações diferentes, ou seja, fisicamente distintas, da mesma energia ou espírito. A isso se deve a suposta eficácia das imagens para propiciar e controlar presenças de grande poder. Esses poderes, essas presenças estavam presentes nelas. (...) O que define a originalidade da fotografia é o facto de, no preciso momento em que o secularismo triunfa por completo na longa e cada vez mais secular história da pintura, fazer reviver — em termos absolutamente seculares — algo que se assemelha ao estatuto primitivo das imagens. (Sontag 2012, 151)

Embora a fotografia seja “literalmente uma emanção do referente” (Barthes 2013, 91) detendo uma força referencial pela conexão física e material com o elemento, Philippe Dubois afirma que existe nela uma separação espaço-temporal, uma “fissura irreduzível entre o signo e o referente” (Dubois 1992, 88), sublinhando que a imagem fotográfica, enquanto índice, por mais próxima que esteja do objecto que representa e do qual emana, não fica mais unida a ele:

À ilusão de uma identificação com o real, a fotografia opõe a necessidade de uma clivagem constitutiva, de uma distância que vem perturbar a própria relação da imagem com o seu objecto e, conseqüentemente, a nossa relação com um e com outro. (Dubois 1992, 88)

Esta fissura é convocada nesta obra de Renato Ferrão, cujo desdobramento imagético parece articular um distanciamento simbólico entre o referente e a sua virtualização fotográfica, e posteriormente projectiva. Segundo o artista, interessava-lhe criar um dispositivo semelhante à lanterna mágica pelo facto desta ser um aparelho produtor

de imagens projectadas, e não reprodutor: não há lugar para a gravação. Desta forma, Ferrão parece apelar a uma mesma determinação paradoxal que define a imagem fotográfica enquanto articulação complexa entre regimes de presença-ausência, mostração-ocultação, remissões e alteridades. De outro modo, a instalação *Scenario* de Francisco Tropa unia no mesmo espaço a imagem e o objecto, permitindo ao espectador confrontar a imagem com o seu referente, com o “objecto *original* e não uma imagem *intermédia* (como sucede numa convencional projecção fotográfica ou fílmica)” (Mah 2011, 19). Além de quebrar o diferimento temporal existente entre a captação da imagem e a sua apresentação, concebendo-se portanto numa experiência de tempo directo, a observação paralela da representação e do objecto da sua origem passado a bronze originava “uma mesma marcação ontológica, a mesma condição remissiva” (Mah 2011, 19). Porquanto, tal como a imagem, o

objecto fundido é o resultado de um transporte, a transmutação de uma coisa para outra coisa, de um estado a outro. É este processo alquímico que é reacendido quando Francisco Tropa recorre à fundição, permitindo-lhe sublinhar uma linhagem histórica que se sedimentou pela longínqua e fecunda união entre magia, arte e ciência, mas que as sociedades modernas gradualmente diluíram (Mah 2011, 19).

Desta forma, mesmo que empregando métodos e técnicas distintas, as obras de Ferrão e Tropa parecem coincidir numa reflexão acerca das complexidades tensionadas entre o objecto e a sua (re)apresentação.

Se os sistemas computacionais permitem uma reprodução infinita, múltipla e circulatória, com a “desmaterialização do objeto cultural, o conceito de cópia (e, por extensão, o de reprodução) torna-se destituído de seu significado. A cópia está ainda aprisionada a um objeto único que não é mais o original, visto que não se destina à exibição” (Machado 2001, 18). De acordo com a conhecida teoria de Walter Benjamin, a reprodução de uma obra de arte sacrifica o que o autor chama de *hic et nunc* da obra, o seu *aqui e agora*, *autenticidade* e *valor de culto*. Com a introdução das técnicas mecanizadas de produção e reprodução da obra de arte<sup>5</sup>, o valor de culto é substituído pelo valor de exposição, e a obra passa a ser cada vez mais exibível, passando de um valor de uso para um valor de troca. A este propósito, Benjamin avança com o conceito de *aura*: o carácter singular, original e com contexto espacial fixo da obra.

Trata-se do halo de singularidade e de originalidade irrepitível que a envolve e que marca uma distância definitiva quanto ao sujeito (Benjamin 2012). Mas se o original tem uma *aura* devido à sua unicidade e posição fixa topológica, a cópia pelo contrário

<sup>5</sup> De acordo com Benjamin, a obra de arte sempre foi reprodutível, o que se alterou foi a sua reprodução através de meios mecanizados e técnicos: “a reprodução técnica da obra de arte é algo de novo que se vai impondo, intermitentemente na história, em fases muito distanciadas umas das outras, mas com crescente intensidade” (Benjamin 2012, 63).

não tem lugar e, portanto, é ahistórica, sendo desde o seu início uma multiplicidade potencial. A reprodução (...) transporta a obra de arte para redes de circulação topologicamente indeterminadas. Mas se a diferença entre o original e a cópia é apenas topológica — se apenas existe uma diferença entre um contexto aurático fechado, fixo, marcado, e um espaço aberto, sem marcas e profano de circulação anónima massiva — então não se trata apenas de uma operação de deslocação e desterritorialização do original, mas também uma operação de realocação e reterritorialização da cópia (Groys 2009, 3).

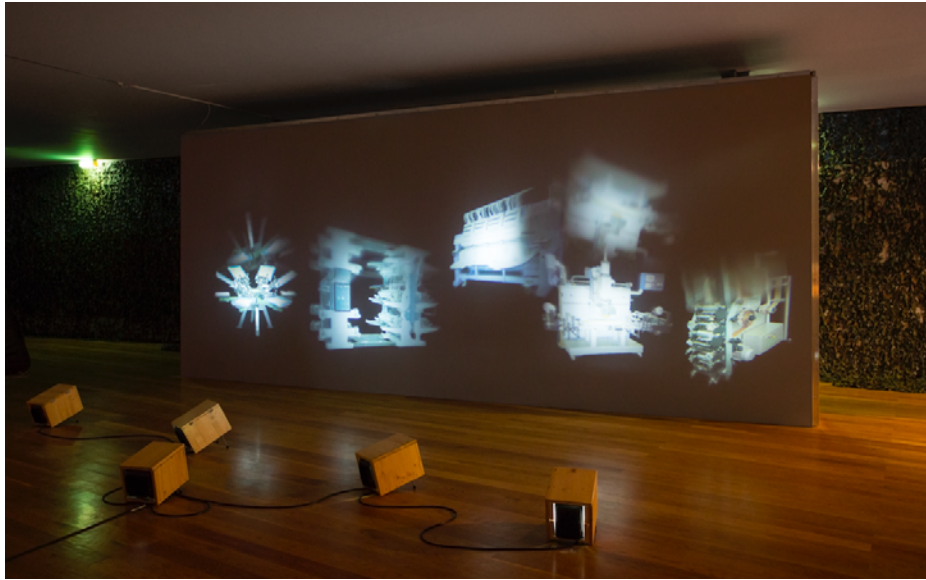
A fotografia e, sobretudo, o cinema servem a Walter Benjamin como exemplo de uma arte não aurática. No entanto, para Susan Sontag, as qualidades de presença e de autenticidade existem também através de uma relocalização da fotografia nos espaços da arte:

Benjamin pensava que uma fotografia, sendo um objecto reproduzido mecanicamente, não podia ter uma presença genuína. Poder-se-ia argumentar, contudo, que a própria situação que hoje determina o gosto fotográfico, a sua exibição em museus e galerias, revelou que as fotografias possuem uma espécie de autenticidade. Mais ainda, que embora nenhuma fotografia seja um original no sentido em que uma pintura o é sempre, há uma grande diferença qualitativa entre aquilo a que podemos chamar originais (...) e gerações subsequentes da mesma fotografia (Sontag 2012, 138).

Partindo identicamente desta convocação da exibição museológica, Boris Groys afirma que a instalação de arte contemporânea opera justamente como um reverso da reprodução:

A instalação extrai uma cópia do suposto espaço aberto e sem marcas da circulação anónima e a coloca — mesmo que apenas temporariamente — no contexto fixo, estável e fechado de um ‘aqui e agora’ topologicamente bem definido. Isto significa que todos os objectos dispostos numa instalação são originais, mesmo quando — ou precisamente quando — circulam como cópias fora da instalação (Groys 2009, 4).

Desta forma, os componentes de uma instalação são originais devido à sua inscrição topológica, na medida em que é necessário que o visitante aceda espacialmente à instalação para os ver, e embora esta possa ser formada por vários elementos e médiums, a matéria-prima que a constitui é sempre o próprio espaço: “A instalação é material por excelência, pois é espacial. Estar no espaço é a melhor definição de ser material” (Groys 2009, 6, tradução livre). Desta forma, a principal característica da instalação está numa acção transformante do espaço, convertendo-o em parte integrante da obra de arte: “Não é apenas constituída como um espaço em si; é uma criadora de espaço” (Bruno 2014, 101). A obra *Em Trabalho* é assim paradigmática deste atributo, uma vez que, enquanto instalação, mobiliza uma espacialidade que envolve o visitante, e que se



---

Imagem 3  
Obra *Em Trabalho* (2017) de Renato Ferrão,  
apresentada na exposição THEM OR US!,  
um projecto de ficção científica social e política,  
exposição-instalação comissariada por Paulo  
Mendes, Galeria Municipal do Porto, 2017 |  
(c) Paulo Mendes Archive Studio / Rui Pinheiro.

---

Imagem 4  
Exposição *Scenario* de Francisco Tropa, 54.<sup>a</sup>  
Bienal de Veneza, em 2011, com curadoria  
de Sérgio Mah | (c) Teresa Santos e Pedro Tropa.

vê redobrada pela experiência da projecção das imagens que, de forma intrínseca, concede uma ambiência de sensação espacial.

### **Scenario de Francisco Tropa: Instalação e Apresentação**

A instalação gera uma forma de espaço que difere da simples apresentação de uma escultura, na medida em que não se trata apenas de um objecto, mas de uma espacialidade feita para os visitantes entrarem e explorarem:

A instalação de arte cria uma situação na qual o espectador entra fisicamente, e insiste em que se olhe para ela como uma totalidade singular. A instalação de arte difere dos media tradicionais (...) na medida em que aborda o observador directamente como uma presença literal no espaço (Bishop 2011, 6).

Com base nesta espacialidade singular, a instalação concebida por Francisco Tropa convoca justamente na sua denominação, *Scenario*, a formação de um espaço que envolve um percurso expositivo que propicia vários pontos de vista “em profundidade e em altura, à esquerda e à direita, como um jogo de possíveis visões e significações que se vão revelando no tempo e no movimento, na *duração* do andar e do olhar do espectador” (Mah 2011, 24). Tal como afirma Françoise Parfait, uma projecção só se torna instalação quando o espaço é colocado em jogo pelo dispositivo, quando o “sentido de espaço” é levado em conta e reflectido pelos artistas: “a instalação (...) gera uma sensação de espaço no espectador (...). Este sentimento não nasce sobre o lugar, mas durante o percurso, nas relações e durações que o visitante experimenta” (Parfait 2001, 166, tradução livre). Neste sentido, de acordo com o curador da exposição, o visitante em *Scenario* desponta como figura que dá sentido ao dispositivo, pois a este cabe “completar o acto de expor, ou mais exactamente, o ciclo de expor. Deste modo, a experiência do espectador realiza-se mediante uma aproximação necessariamente espacial, *progressiva e premeditada*” (Mah 2011, 26). Na instalação criada por Tropa, a espacialidade assoma intrinsecamente representada na configuração da projecção, que se forma nesta colocação do espaço em jogo, transformando o visitante numa entidade simultaneamente dinamizadora e receptora, que se implica desta forma numa

prática intermitente de olhar que, a cada movimento, é inaugurado e perdido, desenrolando-se em encontros imprevisíveis que permitem ao espectador uma relação heterogénea com as imagens segundo vectores e trajectórias múltiplas. (Parfait 2001, 166)

No entanto, se estes visitantes realizam trajectórias virtualmente indefinidas, essa indeterminação pode também ser submetida a diferentes etapas pensadas pelo artista, dado que

essa cenografia, quando existe, implica o estabelecimento de um percurso que o espectador, na sua mobilidade, deve procurar seguir se quiser apreender o sentido e a totalidade da exposição que está a percorrer. (Zabunyan 2012)

Em termos históricos, *scenario* é a denominação dada ao libreto de uma ópera ou uma breve descrição preparatória das acções dos actores da *commedia dell'arte*. De acordo com Sérgio Mah, o *scenario* convocado nesta exposição de Tropa alude a um espaço em suspenso “*onde algo se passará*, o espaço do princípio, o espaço que antecede a noção de lugar. (...) a construção deste Scenario foi então pensada como uma alegoria do espaço fundador, a partir do qual o homem desperta e olha com espanto para a natureza” (Mah 2011, 22). A cena teatral, tal como a cena pictórica, baseiam-se na unificação do espaço da representação, numa profundidade imaginária além da superfície real que é realizada por um corte entre o lugar da acção e o lugar da visão definido pelo *proscénio*<sup>6</sup>:

o estabelecimento de uma barreira intransitável, ainda que invisível e imaterial, entre o proscénio — o espaço de acção — e a *cavae* — o espaço da visão — condiciona a estrutura projectiva da representação que dá à cena uma profundidade aparente e, portanto, abre-a ao desdobramento e ao movimento de figuras por meio de toda uma gama de procedimentos ilusionistas. (Michaud 2016, 19)

Segundo Philippe-Alain Michaud, as primeiras experiências de cinema, baseadas nesta profundidade fictícia, irão integrar justamente o modelo da teatralidade no seu dispositivo:

com a anulação da frontalidade, dos gestos estilizados, dos décors tipológicos frequentemente compostos por simples telas pintadas, ou seja, todos os procedimentos cénicos usuais no cinema dos primeiros tempos, não correspondiam a uma rejeição da teatralidade, mas à sua própria realização. (Michaud 2016, 22)

Embora o cinema e o teatro se inscrevam numa linhagem ligada ao *proscénio*, Erwin Panofsky afirma que a diferença entre os dois se deve sobretudo às condições formais de apreensão do espaço pelo sujeito e à posição que este ocupa nele:

No teatro, o espaço, entendido como espaço representado no palco e enquanto relação que liga o espectador ao espetáculo, é resolutamente estático. No cinema, por outro lado, se o espectador ocupa um lugar fixo é apenas no plano físico, e em nenhum caso como sujeito de uma experiência estética. Ele está constantemente em movimento, na medida

<sup>6</sup> No antigo teatro grego e romano, o *proscénio* designa a zona do palco entre a cena e a orquestra, e no teatro moderno denomina a frente do palco junto à ribalta que se estende desde a boca de cena até ao fosso da orquestra.

em que o seu olho se identifica com a lente da câmara que muda sem parar de lugar e de direcção. (Michaud 2016, 25)

Tendo este enquadramento por base e prolongando-o à instalação de arte, Margaret Morse sustenta que tentar compreender o porquê de uma instalação ser teatral ou filmica leva a uma elucidação maior sobre o que a distingue de outras artes mais ilusionistas:

Nas artes do proscénio (...) o espectador é cuidadosamente separado do campo a ser contemplado (...). O proscénio do teatro, na sua expressão mais idílica, a quarta parede, assim como o ecrã do filme dividem o aqui e o agora do espectador. (...) O visitante de uma instalação, por outro lado, é cercado por um espaço aqui e agora, encerrado dentro de uma construção que é fundada no espaço actual (não ilusionista). (Morse 1991, 156)

Segundo Morse, a instalação pode ser compreendida como parte de uma mudança maior nas formas da arte em direcção a *algo ao vivo* (“liveness”) que se iniciou na década de 1960, num campo que incluía *happenings*, performance, arte conceptual, *body art* ou *earth works*. Essas artes exploram o *plano de apresentação* (“plane of presentation”) num *aqui e agora* (“here and now”), relacionando-se com tensões entre a *apresentação* e a *representação*:

A arte no plano da apresentação pode ser contrastada com a arte como representação, uma evocação de ausências que foram o foco da exploração artística desde o Renascimento. A representação invoca coisas à parte de nós, usando a linguagem como uma janela para um outro mundo. (...) Outras técnicas [foram] desenvolvidas para suprimir o aqui e agora em que inevitavelmente recebemos as representações como, por exemplo, na separação do domínio da recepção por meio do proscénio, do enquadramento ou do ecrã. (Morse 1991, 156-157)

O elemento crucial de uma instalação está porém ausente de qualquer construção bidimensional, sendo construída como um *espaço-a-meio* (“the space-in-between”) que se realiza na “construção real de uma passagem para os corpos ou figuras no espaço e no tempo. (...) Assim, a instalação não é uma arte do proscénio” (Morse 1991, 153). Em *Scenario*, há uma contaminação entre o espaço do espectador e o espaço virtual da imagem pela acção da projecção lumínica da lanterna mágica, que convoca essa mesma dimensão “entre” fantasmagórica que está na base da instalação: “o espectador entra num completo *espaço-a-meio*, assumindo um itinerário, um papel num conjunto no qual as imagens se movem através de diferentes níveis ontológicos” (Morse 1991, 153). A própria luz projectada é um espaço intermediário, determinando-se de forma intrínseca neste lugar “entre”: uma projecção é sempre o movimento de um percurso no espaço de uma imagem, que se desmaterializa no feixe lumínico e se materializa numa superfície.

As imagens de *Scenario*, tal como as de *Em Trabalho*, inscrevem-se portanto naquilo que Jacques Aumont denomina por *imagens-luz*, em contraponto às *imagens-opacas*, que podemos tocar e que resultam da sua colocação num suporte de que se tornam inseparáveis. As *imagens-luz* emergem da presença fugitiva de uma luz sobre uma superfície, sendo imagens que são sempre pensadas como transitórias, como

se só estivessem ‘de passagem’, e como se tivessem uma *fonte* localizável (visível ou não). A imagem-luz, a imagem feita de luz, é recebida pelo seu espectador, não só como mais imaterial que a outra (o que é evidentemente uma fantasia, porque a luz não é nem mais nem menos material do que qualquer outro aspecto da matéria), mas como se fosse intrinsecamente dotada de uma dimensão temporal — muito simplesmente porque é quase impossível pensar a luz sem pensá-la no tempo (a luz não é um estado, mas um processo). (Aumont 2011, 83)

Este pensamento em tempo que advém da dimensão temporal da luz emerge identicamente em *Scenario* pela relação que a exposição estabelece entre o espaço, o tempo e a sombra dos objectos. A obra interpela assim a noção de que a projecção possibilita uma experimentação desse fluxo temporal e duracional, não apenas como “um fenómeno externo, mas também interno. (...) Esse espaço de projecção pode nos fazer retornar à passagem mais fundamental do tempo, que é basicamente uma passagem de luz” (Bruno 2014, 117, tradução livre). Por outro lado, a disposição espacial desta instalação que propicia uma aproximação corporal do visitante aos dispositivos, suscita uma igual experiência de *aqui e agora*. Desta forma, *Scenario* inscreve esse mesmo carácter de *apresentação* directa da projecção, que também parece ecoar no mesmo interesse de Renato Ferrão pela natureza produtora e não reprodutora da projecção.

### Conclusão

Ao convocar as dimensões contemporâneas da fantasmagoria, Tom Gunning afirma que particularidades como

a natureza da percepção, as bases materiais das obras de arte, o papel da ilusão, o estímulo dos sentidos, a convergência entre realismo e fantasia — estas questões tão claramente colocadas pela Fantasmagoria, não apenas representam questões essenciais da epistemologia moderna, mas também questões que artistas e obras de arte questionam com crescente frequência à medida que avançamos no século XXI. (Gunning 2004, 5)

As obras de Ferrão e Tropa abordam estas características definidas por Gunning, ampliando-as a uma reflexão sobre a mobilização do espaço virtual na instalação de arte — e da fantasmagoria enquanto desdobramento de uma realidade do passado que age no presente —, radicando num pensamento sobre a imagem na contemporaneidade técnica



e, mais amplamente, acerca de elementos como a projecção, a obsolescência, a aura, a reprodução, a materialidade e a imaterialidade, a representação e a apresentação.

Partindo de um estado em potência fantasmagórica que existe entre o virtual e o actual, as duas instalações propõem uma visão empírica que se desdobra numa visão onírica, que se realiza numa abordagem às consequências técnicas e imaginárias desse acto da projecção enquanto “fenómeno luminoso de transporte de uma imagem de um lugar para outro” (Païni 1997). Ao convocarem os princípios tecnológicos de outros tempos, estas obras relacionam-se igualmente com o que Rosalind Krauss afirmou acerca da capacidade dos artistas em libertarem um potencial oculto quando adoptam uma tecnologia antiga:

Benjamin acreditava que, aquando do nascimento de uma dada forma social ou processo tecnológico, a dimensão utópica estava presente e, além disso, é precisamente no momento da obsolescência dessa tecnologia que ela mais uma vez liberta essa dimensão, como o último brilho de uma estrela moribunda (Krauss 1999, 41).

### Nota

Todas as traduções de textos consultados no original são da responsabilidade do autor.

### Bibliografia

- Aumont, Jacques. 2014. *A Imagem — Olhar, Matéria, Presença*. Lisboa: Edições Texto & Grafia.
- Banda, Daniel e José Moure. 2012. *Avant le cinéma, l'œil et l'image*. Paris: Armand Colin.
- Barthes, Roland. 2013. *A Câmara Clara*. Lisboa: Edições 70.
- Belting, Hans. 2014. *Antropologia da Imagem — Para uma Ciência da Imagem*. Lisboa: KKYM+EAUM.
- Benjamin, Walter. 2019. *As Passagens de Paris*. Lisboa: Assírio & Alvim.
- Benjamin, Walter. 2012. *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*. Lisboa: Relógio D'Água.
- Burchill, Louise. 2009. “Jacques Derrida”. In *Film, Theory and Philosophy: The Key Thinkers*, 164-178. Londres, Nova Iorque: Routledge.
- Bruno, Giuliana. 2014. *Surface: Matters of Aesthetics, Materiality and Media*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Derrida, Jacques e Bernard Stiegler. 1996. *Échographies de la télévision*. Paris: Éditions Galilée.
- Doane, Mary Ann. 2007. “The Indexical and the Concept of Medium Specificity”. *Differences* 18, nº 1: 128-152. <https://doi.org/10.1215/10407391-2006-025>.
- Zabunyan, Dork. 2012. “Du Cinéma au Cinéma Exposé: Un Détour par la Télévision”. <https://www.debordements.fr/Du-cinema-au-cinema-expose-un-detour-par-la-television>
- Elsaesser, Thomas. 2016. *Film History as Media Archaeology: Tracking Digital Cinema*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Huhtamo, Erkki. 1997. “From Kaleidoscomaniac to Cybernerd: Notes toward an Archaeology of the Media”. *Leonardo* 30, nº 3: 221-24. <https://doi.org/10.2307/1576453>.
- Fernandes, Manuel Luís Bogalheiro Rocha. 2016. “Materialidade e Tecnicidade: Investigação sobre a objectualidade técnica”. Tese de doutoramento, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade NOVA de Lisboa. <http://hdl.handle.net/10362/20608>.
- Gunning, Tom. 2004. “Illusions Past and Future: The Phantasmagoria and its Specters”. [https://digitalvideodesign.weebly.com/uploads/1/1/7/2/11722228/\\_phantasmagoria-tom\\_gunning.pdf](https://digitalvideodesign.weebly.com/uploads/1/1/7/2/11722228/_phantasmagoria-tom_gunning.pdf)

- Gunning, Tom. 2007. “To Scan a Ghost: The Ontology of Mediated Vision”. *Grey Room* 26: 94-127. <https://doi.org/10.1162/grey.2007.1.26.94>.
- Groys, Boris. 2011. “La topología del arte contemporáneo”. (blogue), 22 de abril de 2020. <https://historiacritica843.files.wordpress.com/2011/09/groys-b-la-topologc3ada-del-arte-contemporc3a1neo.pdf>
- Manoni, Laurent, Campagnoni, Donata Pesenti. 2009. *Lanterne magique et film peint, 400 ans de cinéma*. Paris: La Martinière, La Cinémathèque Française.
- Krauss, Rosalind. 1999. *A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition*. London: Thames and Hudson.
- Machado, Arlindo. 2001. *Máquina e Imaginário*. São Paulo: EDUSUP.
- Mah, Sérgio, ed. 2011. *Scenario: Francisco Tropa*. Lisboa: Ministério da Cultura — Direcção-Geral das Artes / Bienal de Veneza.
- Michaud, Philippe-Alain. 2016. *Sur le Film*. Paris: Éditions Macula.
- Morin, Edgar. 1970. *O Cinema ou o Homem Imaginário*. Lisboa: Edições Moraes.
- Morse, Margaret. 1999. “Video installation Art: The Body, the image, and the Space-in-Between”. In *Illuminating Video — The Essential Guide to Video Art*, 153-167. New York: Aperture/BAVC.
- Parfait, Françoise. 2001. *Vidéo: un Art Contemporain*. Paris: Éditions du Regard.
- Peters, John Durham. 2016. “Obsolescence in the Digital Era”. 11 de abril de 2020. <http://cosmologicsmagazine.com/john-durham-peters-obsolescence-in-the-digital-era/>
- Paini, Dominique. 1997. “Faut-Il en Finir Avec la Projection”. In *Projections : les transports de l’image*, 163-165. Paris: Hazan — Le Fresnoy — AFAA.
- Sontag, Susan. 2015. *Ensaaios sobre Fotografia*. Lisboa: Quetzal.
- Trachtenberg, Alan, ed. 2013. *Ensaaios sobre Fotografia de Niépce a Krauss*. Lisboa: Orfeu Negro.
- Vohoang, Fabrice Nam. 2011. “Le 19e Siècle et La Fantasmagorie du Cinéma: Image Spectacle, Tems Hanté et Vampire Cinématographique” PhD diss., Université du Québec à Montréal. <https://archipel.uqam.ca/4243/1/M12155.pdf>.

---

### Nota biográfica

Doutoranda em *Arts et Sciences d’Art e Ciências da Comunicação* pela Université Paris 1 — Panthéon Sorbonne (Paris) e na FCSH-Universidade Nova de Lisboa, enquanto bolsista da FCT — Fundação para a Ciência e para a Tecnologia. É membro do Instituto de Comunicação da NOVA — (ICNOVA). Desenvolve uma investigação sobre as relações entre arte e cinema no contexto da arte contemporânea portuguesa. Tem programado ciclos de filmes de artistas e cinema experimental, como o *Out Off Nature* (Arsenal — Institut für Film und Videokunst — Berlim, 2019), *Under the Ground* (Galerias Municipais de Lisboa, 2020), *Ecologicity Sessions* (Cripta747 — Turim, 2021), entre outros.

---

### ORCID iD

[0000-0001-9930-7472](https://orcid.org/0000-0001-9930-7472)

---

### CV

[FA19-514A-1E45](https://www.ics.fct.unl.pt/pt/curriculum-vitae)

---

### Morada institucional

ICNOVA — Colégio Almada Negreiros.  
Campus de Campolide, Gab. 348.

---

### Morada postal

Av. de Berna, 26 C. 1069-061 Lisboa, Portugal.

---

**Recebido** Received: 2020-05-05

**Aceite** Accepted: 2020-07-06

---

**DOI** <https://doi.org/10.34619/r2jv-r902>