POR UM CINEMA SENSORIAL: O CINEMA E O FIM DA "MOLDURA"

Katia Maciel

Resumo: A idéia de um cinema interativo retoma as questões da arte da década de 60 de participação na obra e de fim da "moldura" como limite entre a obra e o mundo. Este texto comenta algumas experiências com a lógica do dispositivo cinema.

Palavras-chave: cinema interativo, instalação, arte eletrônica, dispositivos.

Abstract: The idea of an interactive cinema retakes the questions of the sixty decade art of participation in the workmanship and the frame's limit between the workmanship and the world. This text comments some experiences with the logic of the device cinema.

Key words: interactive cinema, installation, electronic art, devices.

A idéia da tela, como o infinito cinematográfico ou do campo como limite do plano fílmico, está sendo redefinida pelo surgimento de novas camadas tecnológicas.

Se desde a fotografia falamos de uma arte do tempo, com o cinema, o vídeo, a videoarte e a arte digital aperfeiçoamos o controle desse tempo. Entendemos a interatividade como uma interferência do espectador na temporalidade da obra.

Katia Maciel é Doutora pela Escola de Comunicação da UFRJ. Pós-Doutorado pela Universidade de Wales, Inglaterra. É Professora na Escola de Comunicação da UFRJ. *E-mail:* kmaciel@acd.ufrj.br

capitulo5.pmd 61 24/11/2005, 10:01

A experiência do cinema sempre esteve confinada aos contornos da tela e à linearidade temporal. O que está na tela é o filme, e o que se anuncia fora da tela, o extrafilme, é o que se convencionou chamar no cinema *campo* e *extracampo cinematográficos*. As instalações contemporâneas produzem novas circunstâncias espaciais para a experiência do cinema: multiplicam as projeções, permitem conexões variadas entre as imagens e geram ambientes imersivos.

A prática dos artistas neoconcretos, entre 1959 e 1961, colocou fortemente as idéias de fim da "moldura" e a de participação na obra. Lygia Clark avançou com a tinta sobre a moldura apagando os limites entre pintura e mundo, e Helio Oiticica pendurou suas pinturas como relevos no espaço. Ferreira Gullar resume dizendo que para os neoconcretos "o fundo é o mundo", a lógica das sensações foi reinventada por esses artistas, entre outros. O que já aconteceu na obra de vários artistas contemporâneos invade o campo do cinema experimental. Também no cinema passa a ser difícil definir limites: Isto é cinema? Isto é poesia? Isto é arte? Isto é multimídia? Isto é instalação? O que seria o filme depois de tantos impensados movimentos das imagens contemporâneas?

O uso de novas tecnologias que permitem a conexão entre computadores sensores e projetores, tem gerado situações-cinema na medida em que o espectador altera, em tempo real, o filme que passa. A presença passa a atuar como parte do dispositivo deslocando as projeções segundo o olhar. Cada vez mais, o filme acontece para cada espectador que combina seqüências, edita o som e escolhe caminhos.

Espaço e dispositivo

As telas não se fixam mais em uma estrutura preestabelecida, mas se apropriam do espaço em torno e criam situações imersivas a partir de projeções, que, associadas ao uso de outros dispositivos, como o GPS, por exemplo, adquirirem uma forma topológica. Não estamos mais diante das telas, mas imersos em projeções que se sofisticam na construção de múltiplos espaços.

A pesquisa de novas situações de exibição das imagens em movimento tem sido constante e atinge da captação à programação, da edição à projeção. O espaço cinematográfico se torna dinâmico em dimensões variadas, da tela do computador aos domos interativos.

O trabalho do artista japonês Masaki Fujihata *Field Works-Alsace 2002* (www.field-works.net) faz parte de uma série de projetos, cujo objetivo é a reconstrução de memórias coletivas no ciberespaço, usando um sistema de captura de vídeo conectado ao GPS. O sistema gera coordenadas topográficas e temporais do per-

capitulo5.pmd 62 24/11/2005, 10:01

curso entre as cidades de Strasbourg e Karlsruhe a partir de uma interface que remete a um disco de DJ e ao uso de uma ótica estereoscópica. Personagens e paisagens são ordenados em uma profusão de perspectivas em um espaço tridimensional como uma excursão virtual por arquivos vivos. Navegamos entre telas que disponibilizam diferentes entrevistas ao longo do percurso do artista.

Este trabalho possibilita um novo tipo de montagem que se realiza a partir de um percurso topográfico definido pelo espectador, este, de pé diante das telas espalhadas pela sala de exibição, pode se aproximar ou se afastar da tela escolhida e, a qualquer momento, pode decidir por outra paisagem ou personagem. Nessa situação-cinema, as relações espaço/tempo são redefinidas a cada instante.

NARRATIVAS INTERATIVAS

A possibilidade de espacializar e de intervir nas narrativas tem produzido novas experiências fílmicas que dependem da participação do espectador. Uma das características desses filmes interativos tem sido a de combinar e criar novas modalidades de relações espaço-temporais. Os dois exemplos a seguir trabalham com a idéia de simultaneidade. Se o cinema tradicional dependia dos códigos da montagem para gerar a sensação de tempo simultâneo, no cinema, a instalação e a espacialização em múltiplas telas e o acesso em tempo real permitem ao espectador experimentar essa sensação de forma expandida.

De maneira muito simples, registrando pequenos filmes em sua câmera digital e editando e programando as imagens em seu *lap top*, o artista inglês Christopher Hales afirma que nunca fez cinema antes de começar suas experiências minimalistas de narrativas interativas. O que o artista propõe é manter a *tela ativa* por meio de uma programação que permita ao participador clicar na tela do computador diretamente sobre os elementos da imagem e ir transformando a narrativa que se passa.

Em 1993, Hales cria o filme interativo *Jinxed*: uma comédia pastelão na qual o homem pode viver a sua manhã tranqüilamente e ir ou na lata de lixo, ou no cesto de roupas, gera imensas confusões para o personagem que pode passar o filme todo entre um acidente e outro. O usuário constrói, então, as situações cômicas a que assiste. O fato de não existirem botões de acesso e de os elementos da imagem serem os *links*, naturaliza a participação. O filme é, portanto, apenas uma abertura para o participador que atua sobre ele como uma interface narrativa, em que qualquer intervenção pode mudar o rumo dos acontecimentos.

Em *Grandad*, Hales (2000) divide a tela do computador em nove telas e mostra, no centro, um avô que dorme enquanto seu cachorro foge para os espaços vizi-

capitulo5.pmd 63 24/11/2005, 10:01

nhos. As telas mostram cenas autônomas. Os nove espaços representam o horizonte cotidiano do avô: o jardim, as escadas, o corredor, a sala de estar, os fundos da casa, a porta, a janela, a cadeira, a cama. Quando ele acorda, começa a procurar seu cachorro assoviando. O participador – clicando em qualquer das telas – define o percurso do cãozinho.

Grandad é um mapa de acontecimentos possíveis em espaços determinados ativados por um participador. A programação, muito simples, apenas resgata a possibilidade poética de um cotidiano.

A artista australiana Jill Scott possui uma série de trabalhos que vão desde a *performance* no final dos anos 70, até experiências em realidade virtual e ambientes interativos.

Em 2000, a artista criou uma instalação interativa em *Steingerhalle* (atualmente um museu dedicado ao operário) que se assemelha a uma escola, ou igreja, um enorme espaço com pé-direito amplo e com inúmeros átrios. Esses átrios tornam-se molduras paras as imagens em movimento de seis operários de épocas distintas. A instalação intitulada *Beyond hierarchy* inclui todo o espaço. De cada lado da construção, vemos três personagens; no centro, um espaço interativo, em que duas pessoas escolhem dois dos personagens ao apertar as mãos e ainda cadeiras interativas nas quais, ao sentarmos, também escolhemos os personagens que desejamos. Esses personagens foram construídos a partir de uma pesquisa com trabalhadores da região do *Ruhr* na Alemanha. Sophie, operária em uma fábrica de armamentos em 1918, Piotr, trabalhador das minas em 1932, Lotte, uma cozinheira em 1952, Misha, mecânico tcheco de 1971, Ahmet, trabalhador turco da indústria de reciclagem em 1983 e Sabine, uma técnica da telefonia móvel em 1999. O roteiro foi baseado em arquivos de história oral e arquivos cinematográficos do *Ruhr*. Esses trabalhadores conversam em encontros produzidos pelos participadores nas ruas de *Dortmund*, *Duisburg*, *Bochum* e *Essen*. Vemos os encontros em uma grande tela central, e o mais interessante: os demais personagens param suas atividades para, também, observar os encontros e comentá-los.

A instalação de Scott contrasta com a de Hales em sua complexidade tecnológica. Enquanto o artista inglês produz o seu trabalho integralmente, Scott utiliza uma equipe inteira de engenheiros e técnicos para produzir suas obras. No entanto, os trabalhos dos dois artistas criam novas formas de narrativa ao transformar o espectador em um participante e ao gerar outras situações espaço-temporais para o cinema.

TRANSCINEMA

Gostaríamos de apresentar aqui algumas experiências do que conceituamos como *Transcinema*, ou seja, um cinema interativo, pensado para gerar ou criar uma nova construção de espaço-tempo cinematográfico em que a presença do participador[1] ativa a trama que se desenvolve. *Transcinema*, como forma híbrida, entre a experiência das artes visuais e do cinema na criação de um espaço para o envolvimento sensorial do espectador.

O formato que se tornou hegemônico da projeção em sala escura, com espectadores sentados de costas para o projetor e de frente para a projeção, consolidou-se como meio comercial, mas hoje se encontra atravessado por uma série de outras proposições, em novas situações de exibição como, por exemplo, nos museus.

MANTENHA DISTÂNCIA

Na construção do projeto de exposição – "Mantenha Distância", realizado no Paço das Artes, em São Paulo, em setembro e outubro de 2004 – reuniu momentos distintos da minha produção audiovisual e multimídia a partir da lógica das instalações interativas. Repensei a situação de exibição de trabalhos realizados anteriormente, levando em conta os novos dispositivos interativos e criei, também, outros trabalhos.

A idéia foi construir, a partir da lógica interativa invertida "Mantenha Distância", possibilidades de acesso às imagens. Por meio de um circuito de sensores sensíveis à aproximação do visitante, cada vez que esse não mantém a distância, as projeções disparam. Quatro instalações foram apresentadas e tratam dos fluxos entre as experiências do cinema, do vídeo e da arte eletrônica, a partir de experiências íntimas produzidas pelo isolamento entre os personagens apresentados.

A idéia de manter distância remete imediatamente ao trânsito. Como maneira de prevenir acidentes, os caminhões e ônibus carregam uma sinalização fixada na parte posterior do veículo dizendo para o motorista que vem atrás: "Mantenha distância".

Aproprio-me aqui dessa dinâmica para pensar outros fluxos que muitas vezes nos paralisam, como o da relação amorosa e o da interatividade proposta pelos novos circuitos da comunicação.

[1] O artista Helio Oiticica considera o espectador um participador sem o qual a obra não se realiza.

capitulo5.pmd 65 24/11/2005, 10:01

Na primeira instalação, duas visões panorâmicas da paisagem carioca são exibidas uma diante da outra. Na primeira, vemos um menino andando de bicicleta na ciclovia da praia. Na segunda, um adolescente corre na ciclovia da Lagoa. O participador fica entre as duas panorâmicas que são montadas em velocidades opostas. A sensação é de um corredor de velocidades em que a sonoridade indica as passagens.

Na segunda instalação, estamos circundados por três imagens, com três seqüências em *loop* de um casal em uma estrada. São seqüências de um curta metragem que realizei com a idéia de criar uma situação paradoxal de simultaneidade e continuidade ao mostrar momentos da vida de um casal. Nessa montagem, podemos ver as seqüências projetadas simultaneamente em três paredes; cada aproximação do visitante irá acionar, porém, apenas a cor e o som da tela da qual ele se aproxima. Ativamos, assim, um instante-clichê da relação do casal, enquanto as duas outras telas, que permanecem em movimento, mas sem som e sem cor, funcionam como sombras da situação atual.

A terceira instalação possibilita ao espectador a escolha de dois rostos para a montagem de diálogos aleatórios, tendo por base um repertório de frases-clichê da relação amorosa. O visitante permanece diante da tela do computador, na qual escolhe a combinação entre os rostos e de um dos rostos ampliado pela projeção.

Essa experiência surgiu a partir da leitura do livro *Um, nenhum e cem mil*, de Luigi Pirandello.

"Mas que culpa temos eu e vocês, se as palavras em si, são vazias? Vazias, meus caros. E vocês as preenchem com o seu sentido, ao dizê-las a mim; e eu ao recebê-las, inevitavelmente, as preencho com o meu sentido." (PIRANDELLO, 2001).

Em nossa pesquisa, trabalhamos com a idéia de rostos como superfícies interativas. Em primeiro lugar, porque os níveis mais elementares da comunicação humana tem, no rosto, um elemento central. As mudanças de expressão, assim como qualquer palavra, são sinais de comunicabilidade. Isso significa que a forma de comunicação interpessoal passa por um gestual codificado, por uma comunicação entre faces. Em segundo lugar, porque o rosto foi um dos temas maiores da história da pintura, assim como os *closes* são elementos da narrativa cinematográfica e da arte eletrônica.

A experiência do cinema contou (desde sempre) com formas narrativas estruturadas por diálogos. O cinema mudo já encadeava suas seqüências por intermédio de legendas com as falas dos personagens. A lógica dos diálogos acabou por gerar parte da gramática cinematográfica na definição dos cortes da montagem de campo e contracampo, pela fala de cada personagem. Ao longo da sua história, o cinema multiplicou o uso dos diálogos dentro das suas estruturas narrativas. O diálogo passou a desempenhar não só a função de desenvolver o jogo entre os personagens, mas também a de esvaziar esse jogo de toda representação. O uso clássico

capitulo5.pmd 66 24/11/2005, 10:01

das falas como *metáforas* repletas de representações e significações cedeu lugar às falas da *metamorfose*, em que uma mesma frase repetida pode emitir vários significados. O diálogo, no cinema contemporâneo, cria redundâncias, obscurece possíveis sentidos, evidencia ausências e, muitas vezes, soa como a verdadeira impossibilidade do diálogo como troca.

Nossa experiência é baseada em diálogos com palavras vazias reunidas em frases-clichê. A idéia é gerar algum sentido a partir da repetição de frases sem sentido conectadas randomicamente. Como Pirandello, propomos experimentar o *nonsense* nas relações amorosas. O que eu estou dizendo para você? O que você está me dizendo? Essas perguntas ganham sentido em função das conexões. É apenas por acaso que o sentido ocorre.

Na quarta instalação, um caminhão é projetado em uma tela. Ao nos aproximarmos, o caminhão também se aproxima e lemos na placa a frase "Mantenha distância". Uma certa perversidade indica o paradoxo de uma leitura que só se realiza tarde demais para produzirmos a distância necessária.

As situações de exibição remetem à situação da impossibilidade da distância, tornada possível a partir da lógica virtual. Não é possível, fora da dimensão dessas poéticas visuais, estar *no meio de*, estar *dentro e fora*, estar *perto e longe*. Dessa tensão surgem trabalhos que apontam para uma dimensão de participação, que não se resume em acionar um botão: trata-se de acionar uma situação que não pára de se repetir e da qual não podemos escapar. Em um circuito aleatório e repetitivo, esse conjunto de trabalhos formula uma questão sobre a percepção dos ciclos em suas dimensões pessoais, espaciais e temporais: experiência de encontro com a passagem contemporânea entre as imagens, em que a forma nada mais é do que uma perseguição técnica do tempo.

Consideramos esses exemplos formas de cinema-instalação, isto é, um cinema instalado em um ambiente predeterminado no qual a espacialização da projeção é essencial para que a experiência fílmica se realize. Nessa situação-cinema, o espectador é pensado como parte ativa do processo. O que importa é o envolvimento de vários sentidos. No cinema-instalação, o filme é incompleto sem esse envolvimento, seja porque o espectador tem de percorrer o espaço para acompanhar uma narrativa, seja porque cabe a ele editar as imagens que presencia seja porque sua presença aciona uma rede de narrativas possíveis. Esse fenômeno foi impulsionado pela tecnologia da computação, que tornou possíveis novas formas de criação, manipulação e exibição de imagens e sons. A capacidade do sistema computacional de processar o *input* e o *output* de informações criou a possibilidade de interatividade em tempo real por parte de um espectador ativo.

Outros cinemas produzem outros espaços. O cinema avança sobre si mesmo, torna-se uma superfície na qual podemos ir por meio de, uma interface maleável ativada de fora do tempo da obra. Godard afirma que enquanto houver projeção

capitulo5.pmd 67 24/11/2005, 10:01

haverá cinema, novos dispositivos de projeção indicam que o cinema não pára de experimentar.

Referências

DUGUET, Anne-Marie. *Déjouer l'image:* créations electroniques et numériques. Nîmes: Jacqueline Chambon, 2002.

PIRANDELLO, L. *Um, nenhum e cem mil* São Paulo: Cosac & Naify, 2001.

SHAW, Jeffrey; WEIBEL, Peter. *Future cinema* Cambridge: MIT Press, 2003.

capitulo5.pmd 68 24/11/2005, 10:01

As ilustrações acima fazem parte da mostra instalação *Ciclovia*, de Katia Maciel, exibidas no Paço das Artes, em São Paulo, no ano de 2004.

capitulo5.pmd 69 24/11/2005, 10:01

As ilustrações da página anterior e acima fazem parte da mostra instalação*Na estrada*, de Katia Maciel, exibidas no Paço das Artes, em São Paulo, no ano de 2004.

capitulo5.pmd 71 24/11/2005, 10:01