

TRANSCINEMAS

*Para minha mãe Carmen, minha avó Vilsa,
minha bisavó Rosa e minha tataravó Perpétua.*

O CINEMA SEMPRE FOI EXPERIMENTAL, o que quer dizer que sempre foi um campo de pesquisa. Como criar uma imagem em movimento? Como projetar? Como isolar o ruído do projetor? Como trabalhar com cor, som, profundidade? O cinema implicou, de maneira definitiva, questões tecnológicas e formais, permitindo que questões da arte, da literatura, do teatro, da pintura e da fotografia fossem aprofundadas e combinadas em montagens inauguradas pela linguagem cinematográfica. Hoje, novas possibilidades tecnológicas, surgidas a partir do uso do computador e das redes telemáticas, produzem outras pesquisas de imagens que habitam não só os cinemas, como também museus e galerias, sob a forma das instalações contemporâneas.

Em 1733 e 1734, o pintor inglês William Hogarth [1697–1764] criou *Rake's progress*, série de oito pinturas sobre a vida inescrupulosa de Tom Rakewell. Na primeira tela, Tom se nega a assumir qualquer tipo de compromisso com Sara, jovem que seduzira, enquanto é roubado por seu próprio advogado, que retira suavemente moedas de seu bolso. Na segunda pintura, Tom esbanja sua fortuna na vida social londrina. Na terceira, o jovem, bêbado na Taverna Rose, é roubado pela prostituta que o acompanha. Na tela seguinte, é preso por não ter pago suas dívidas. Na quinta, casa-se com uma mulher mais velha e rica, enquanto olha atentamente para a dama de companhia de sua esposa. Na sexta tela, perde a fortuna da esposa no jogo. Na sétima, é novamente preso e sofre as condenações da esposa indignada com a perda de sua fortuna, enquanto Sara sofre. Na última tela, Tom está em um asilo de loucos e Sara chora ao seu lado.

As pinturas de Hogarth contam histórias e dão lições morais. O pintor tratava os modelos como se fossem atores e criava uma cenografia para cada tela encenada por seus personagens. Além disso, usou as telas como origem de um longo processo, em que tornou essa série um conjunto de gravuras vendidas antecipadamente e protegidas por lei contra a reprodução indevida.

Aproximadamente cinqüenta anos mais tarde, o retratista inglês Thomas Gainsborough [1727–1788] pintou *The morning walk*, no qual o casal Mr. e Mrs. William Hallet caminha num bosque. É a primeira vez, na história da pintura, que se tenta imprimir o movimento instantâneo em uma tela, pois vê-se o casal se deslocar da atmosfera rococó do fundo em nossa direção.

Em 1980, Stanley Kubrick dirige *Barry Lyndon*, inspirado nas imagens brevemente descritas acima. É a história de Tom, revestida da indumentária e da luz de Gainsborough. Kubrick enquadra longos planos, como se fossem telas vivas, e introduz em *off* a voz de um narrador que conta lentamente a história de Tom. Planos-seqüência sem movimento de câmera, cores suaves e luz difusa fazem pintura no cinema.

A HISTÓRIA DA PINTURA OFERECE inúmeros exemplos dessa vontade de, a um só tempo, contar e mostrar uma época por meio de seus personagens. Pode-se pensar em Michelangelo, em Diego Velázquez e nas batalhas de Paolo Uccello, mas as obras de Hogarth e Gainsborough, em razão de sua seriação narrativa e a impressão de movimento, fazem cinema antes do cinema. Isso faz pensar que a pesquisa dos pintores em torno da representação e da interpretação do real não se distingue tanto, por exemplo, da pesquisa de Kubrick ao realizar seu filme de contornos naturalistas e românticos. Embora o suporte da experiência visual se modifique, permanece a idéia de encenar o real numa tela, desta vez ativada pela imagem em movimento.

Ao acionar na tela de um computador a seqüência de um filme interativo, experimentamos, em nossa contemporaneidade, outros suportes de imagens e sons construindo nossas percepções. Enquanto na série *Rake's progress* temos a montagem e em *Mornig Walk*, o movimento, produzimos agora, na condição de *participadores* do filme, em experiências tornadas possíveis pela conectividade entre diferentes meios, nossa própria montagem, já que definimos, entre outras coisas, velocidades, cores e diálogos num fluxo combinatório. Precisamos apenas contextualizar nossas experiências, já que, apesar de a conectividade e a maleabilidade das experiências computadorizadas serem novas, assim como o acesso a novos componentes das tecnologias da imagem aumentar as opções de uso disponíveis, a pesquisa feita no cinema, e antes dele na pintura, possui uma história.

Por exemplo, no Instituto de Mídias Visuais do Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM), em Karlsruhe, o pesquisador Bernd Lintermann criou um sistema interativo que integra à ação do espectador num domo imer-

sivo 15 filmes diferentes registrados por uma câmera panorâmica. Os filmes são processados a partir de um software que calcula em tempo real a mudança de parâmetros da imagem: cor, velocidade, contraste, textura e sobreposições podem ser modificados por gestos do participante situado no centro das projeções.

Experiências como a de Lintermann demonstram o atual nível de sofisticação da produção de imagens, e a pesquisa acerca das novas modalidades de construir a experiência do cinema contemporâneo interativo e imersivo, sob a forma das instalações contemporâneas, continua a avançar. Os textos aqui reunidos discutem esse momento de passagem em seus aspectos teóricos e experimentais, à luz de duas perspectivas principais: o dispositivo e a narrativa interativa.

Dispositivo: o cinema e o fim da “moldura”

Em sua história, a experiência do cinema esteve confinada nos contornos da tela e na linearidade temporal. O que estava na tela era o filme e o que se anunciava fora dela, o extrafilme, chamados, no âmbito do cinema, de campo e extracampo cinematográficos. Assim, após o surgimento de novas camadas tecnológicas, a idéia de tela como limite do filme tem se redefinido, obrigando-nos a modificar também os contornos de sua apreensão teórica.

Enquanto a pintura se transforma com a invenção da fotografia, libertando-se dos realismos e da lógica da perspectiva, o cinema contemporâneo, imerso nas novas tecnologias da imagem, experimenta o espaço *fora* da moldura e dos limites lineares da narrativa. Projetores se multiplicam e se movimentam, ao mesmo tempo que histórias se bifurcam, como estruturas abertas à participação do espectador, para o qual a projeção passa a funcionar como uma interface ativa.

Na verdade, a construção de espaços outros constitui há muito um problema para as artes. A invenção do espaço tridimensional renascentista, a ruptura com esse espaço pela modernidade e a criação do espaço imersivo na contemporaneidade indicam o movimento dessa idéia ao longo do tempo. Não há como pensar as proposições da arte que se constrói tendo como base o uso dos novos dispositivos tecnológicos sem estabelecer continuidades entre os múltiplos extratos históricos. Ao pensar como, no Brasil, o Neoconcretismo problematizou a quebra da moldura e a espacialização da pintura, esclarecemos um processo que resulta na inclusão do espectador na obra.

Por meio de sua *teoria do não-objeto*¹, Ferreira Gullar pensa a impossibilidade de definir os contornos e os limites espaciais da obra em relação ao espaço. Nas palavras do poeta, não há mais figura e fundo porque “o fundo é o mundo”, levando o cinema a enfrentar, hoje, a questão produzida pelos neoconcretos: como “ser” mundo?

Por sua vez, Lygia Clark, ao ser indagada a respeito do número de posições que um de seus *Bichos*² teria, respondeu: “Eu não sei, você não sabe, mas o bicho sabe”. Essa história parece resumir de maneira exemplar o que viria a ser a lógica da arte interativa. A arte, além de processual, o que já havia sido considerado por movimentos como o expressionismo abstrato, a arte pop, o minimalismo e o neoconcretismo, torna-se, nos desdobramentos da arte eletrônica, uma arte do múltiplo. Trata-se não mais de apenas de seriar os objetos, como nos processos industriais sempre discutidos pela arte, e sim de multiplicar os acessos e os resultados das obras. Quando acessamos uma obra por meio de uma navegação interativa, não só entramos no trabalho de maneiras diferentes, como também chegamos a diferentes lugares. A obra é um processo e o resultado, múltiplo. De fato, o acesso à obra pode ser realizado ao mesmo tempo por muitos participantes, razão pela qual, no mundo virtual, muitos usuários podem se encontrar num mesmo espaço e trocar sensações e percepções do espaço virtual gerado pelo artista.

As telas não se fixam mais numa estrutura preestabelecida; apropriam-se do espaço em torno delas e criam situações imersivas, a partir de projeções que, associadas ao uso de outros dispositivos, entre os quais o Global Positioning System (GPS), adquirem formas topológicas. Da tela do computador aos domos interativos, o espaço cinematográfico se torna dinâmico. Não estamos mais diante das telas, e sim imersos em projeções que se sofisticam na construção de espaços múltiplos. A fotografia nos permite falar de uma arte do tempo, cujo controle se aperfeiçoa com o cinema, o vídeo, a videoarte e a arte digital. A interatividade é, em síntese, um processo em que o espectador interfere na temporalidade da obra. Outros cinemas produzem outros espaços.

[CONTINUA...]

¹ Ferreira Gullar formula a teoria do não-objeto diante das obras neoconcretas. Segundo ele, “o não-objeto não se esgota nas referências de uso e de sentido porque não se insere na condição do útil e da designação verbal” (Gullar, 1994: 294).

² Obra neoconcreta formada por placas de alumínio articuladas por dobradiças, a serem manipuladas pelo espectador.