

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
MESTRADO EM COMUNICAÇÃO

Flávio Augusto Vieira Christo

As expressões expandidas do cinema em diálogo com os seus aspectos canônicos

Juiz de Fora

2018

Flávio Augusto Vieira Christo

As expressões expandidas do cinema em diálogo com os seus aspectos canônicos

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Comunicação Social, da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial a obtenção do grau de Mestre em Comunicação e Sociedade. Área de concentração: Estética, redes e linguagens.

Orientador: Dra. Gabriela Borges Martins Caravelas

Juiz de Fora

2018

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Christo, Flávio Augusto Vieira.

As expressões expandidas do cinema em diálogo com os seus aspectos canônicos / Flávio Augusto Vieira Christo. -- 2018.

108 f.

Orientadora: Gabriela Borges Martins Caravelas

Dissertação (mestrado acadêmico) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Comunicação Social. Programa de Pós Graduação em Comunicação, 2018.

1. Cinema Expandido. 2. Teoria Expandida. 3. Cinema Canônico. 4. Dispositivo Cinematográfico. 5. Expressões Expandidas do Cinema. I. Caravelas, Gabriela Borges Martins, orient. II. Título.

Flávio Augusto Vieira Christo

As expressões expandidas do cinema em diálogo com os seus aspectos canônicos

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Comunicação Social, da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial a obtenção do grau de Mestre em Comunicação e sociedade. Área de concentração: Estética, redes e linguagens.

Aprovada em 27 de agosto de 2018

BANCA EXAMINADORA

Dra. Gabriela Borges Martins Caravelas - Orientadora
Universidade Federal de Juiz de Fora

Dra. Soraya Ferreira
Universidade Federal de Juiz de Fora

Dra. Christine Mello
Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Dedico este trabalho aos três anos de noites mal dormidas. A todos os sacrifícios que um acadêmico faz na sua vida pessoal para se dedicar ao mestrado. Às pessoas de quem qualquer pós-graduando se vê obrigado a se afastar, por conta das obrigações de um sistema científico que não apenas priva o pesquisador, mas causa depressão e ansiedade, que atingem grande parte dos estudantes de pós-graduação no Brasil. A todas as cervejas que tomamos preocupados com o que estamos deixando de fazer. Este trabalho é dedicado às pessoas que desenvolvem a hercúlea tarefa de trabalhar e estudar ao mesmo tempo. Aos que preferem não ficar doentes, se dedicando noites a fio em projetos acadêmicos. Que a saúde mental e física dos cientistas seja tão importante para a CAPES e o CNPQ quanto o volume da produção acadêmica desses. Dedico, por fim, aos pesquisadores e pesquisadoras que se mantêm firmes no seu trabalho, mesmo em tempos tão difíceis.

AGRADECIMENTOS

O meu principal agradecimento vai para as mulheres da minha vida. Desde pequeno, me vi cercado de mulheres espetaculares, e vocês são parte do que eu sou agora. À Terezinha, minha mãe, Franciane, Flaviane, Natália, Naillessa e Larissa, minhas cinco irmãs, minha avó Anália e Verônica, minha madrasta. Pelo menos oito mulheres tiveram uma influencia gigantesca durante a minha infância e minha vida atual, a todas essas mulheres, e também ao meu pai José Augusto, eu agradeço pelo que eu sou hoje. Agradeço a vocês por estar escrevendo esse agradecimento, por ter podido o que pude.

Outra mulher da minha vida é minha esposa, Vanessa. A ela, agradeço por aguentar minhas insônias, inquietudes e idiotices, e ainda assim me apoiar, e não ter me deixado desistir. Várias vezes. Por no meio de uma vida tão corrida, ter tempo de me ensinar a aprender algo novo todos os dias.

À Érika Savernini. Grande parte do material visto abaixo foi criado a partir de ideias propostas por ela. Ela foi convidada à essa banca, mas não pôde participar. Durante dois anos discutimos sobre o assunto relatado nessa dissertação, de maneira que é impossível que eu não a inclua nesse agradecimento. Foi minha orientadora e esse projeto é em muitos momentos estruturado a partir de questionamentos feitos inicialmente por ela. Por tudo isso e por todas ideias que me apresentou.

À Gabriela Borges, minha atual orientadora, por ter me permitido experimentar. O pensamento científico aberto à prática é, na minha opinião, a maneira mais eficiente de aprender. Ter tido a sorte de encontrar alguém que compreende a prática cotidiana das atividades, e não se prende a burocracias científicas, permitiu que esse projeto fosse terminado. De outra maneira, isso não teria acontecido.

À Soraya Ferreira agradeço por ter me dado uma resposta que eu procurava há anos, e que estava bem à minha frente. Durante a minha banca de qualificação, ela me demonstrou o quanto minha mente trabalha com exemplo, e que eu sempre procuro ver na prática o que leio teoricamente. Ouvir isso dito por outra pessoa, e de maneira tão precisa, fez valer grande parte do meu aprendizado no mestrado.

À Christine Mello, por aceitar participar dessa banca e por ter me ajudado na construção desse texto.

Ao PPGCOM, através do qual cumprimento todo seu corpo docente e à Aline, através de quem eu cumprimento todos os colaboradores de uma maneira geral, por terem me

dado a oportunidade de desenvolver esse projeto, e me incentivado a continuar. E também para ninguém dizer que apenas agradei usando crase.

À Facom, por todo o conhecimento acadêmico, profissional e político, que me proporciona desde 2009. O aprendizado nesta instituição é muito superior àquele apresentado como currículo pela faculdade.

E finalmente a todas e todos que se fizeram importantes para mim, amigos e amigas, incentivadores de persistências quando já não havia forças para um último suspiro: Eu agradeço muito.

“Não se sabe a clara a dúvida sobre que língua terá sido aquela, se o músculo flexível e húmido que se mexe e remexe na cavidade bucal e às vezes fora dela, ou a fala, também chamada idioma, de que o senhor lamentavelmente se havia esquecido e que ignoramos qual fosse, uma vez que dela não ficou o menor vestígio”
(SARAMAGO, José. **Caim**. 2009, p. 10)

RESUMO

O cinema expandido (YOUNGBLOOD, 1970) e a teoria expandida (MICHAUD, 2014), abordam o cinema pelo seu aspecto mais amplo. Se o primeiro defende o cinema em suas interfaces e interações com outras artes, e uma maior liberdade artística para o meio, o segundo defende que o modo de pensar do cinema está presente na maioria das formas de expressão da imagem na atualidade. Quando olhamos o cinema hoje, percebemos que ele está baseado sobre uma tríade de dispositivos, que de tão arraigados quase se confundem com o próprio cinema. A projeção, o aparato fotográfico e a sala de cinema são tão comuns ao cinema que chegamos a pensar que apenas assim o cinema pode se manifestar. A questão a ser tratada neste trabalho é que o cinema independe de seu dispositivo, mesmo que não se negue a existência de um dispositivo cinematográfico. Mas o cinema é a forma de pensar a imagem. Se a fotografia tratava de tornar estático o movimento captado, o cinema trata de reanimar esse movimento. A diferença de percepção é essencial para perceber a distância entre os campos. Este trabalho tem como hipótese central a visão do cinema como independente de um suporte específico para sua exibição. Através da pesquisa sobre as expressões expandidas do dispositivo que se tornou hegemônico durante o século XX, propomos demonstrar as variadas formas que o cinema pode se manifestar, sem perder suas características básicas, que definem uma imagem como cinematográfica: o movimento e a pluralidade.

Palavras-chave: Cinema Expandido. Teoria Expandida. Cinema Canônico. Dispositivo Cinematográfico. Expressões Expandidas do Cinema

ABSTRACT

Expanded cinema (YOUNGBLOOD, 1970) and expanded theory (MICHAUD, 2014) deal with cinema by its broadest aspect. If the former defends cinema in its interfaces and interactions with other arts, and greater artistic freedom for the medium, the latter argues that the way of thinking of cinema is present in most forms of expression of the image today. When we look at the cinema today, we realize that it is based on a triad of devices, which are so ingrained in it, almost confused with the cinema itself. The projection, the photographic apparatus and the cinema are so common to the cinema that we have come to think that only then can the cinema manifest itself. The issue to be addressed is that the cinema is independent of its device, even if it does not deny the existence of a cinematographic device. But cinema is the way of thinking the image. If the photograph tried to make static the motion captured, the cinema tries to reanimate this movement. The difference of perception is essential to perceive the distance between the fields. This work has as central hypothesis the vision of the cinema as independent of a specific support for its exhibition. Through the research of the device that became hegemonic during the twentieth century, we propose to demonstrate the various forms that cinema can manifest, without losing its basic characteristics, which define an image as cinematographic: movement and plurality.

Keywords: Expanded Cinema. Theory Expanded. Canonical Cinema. Cinematographic Device. Expanded Expressions of Cinema.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Imagem 1 - Fenascistocópio	16
Imagem 2 – Chegada do trem à estação Ciotat	17
Imagem 3 – Zootrópio	18
Imagem 4 – Câmara escura	20
Imagem 5 – Estereoscópio	21
Imagem 6 – Parte da sequência de Muybridge	22
Imagem 7 – Estúdio Black Maria	26
Imagem 8 – Estúdio Méliès	27
Imagem 9 – Película Fotográfica	34
Imagem 10 – Movimento de ave durante o voo. Marey, 1887	35
Imagem 11 – Flipbook	37
Imagem 12 – Modelo básico de projetor analógico	38
Imagem 13 – Sala de cinema padrão	41
Imagem 14 – Planta baixa teatro	42
Imagem 15 – Balé Mecânico	44
Imagem 16 – Balé Mecânico	45
Imagem 17 – O retorno à razão	46
Imagem 18 – Colour Box	47
Imagem 19 – Editor de vídeo com divisão entre frames exibidos	60
Imagem 20 – Quadros estáticos e com movimento	61
Imagem 21 – Gif criado a partir das fotos de Muybridge	62
Imagem 22 – Quadros em programa de edição	63
Imagem 23 – Tela de cinema padrão	64
Imagem 24 – Caracterização para a performance	65
Imagem 25 – Caracterização de fantasma durante performance	66
Imagem 26 – As performances acontecem durante as projeções	67
Imagem 27 – Fachada de um prédio com intervenção de vídeo	68
Imagem 28 – Igreja instalada em local onde funcionava uma sala de cinema	69
Imagem 29 – Projeção com lettering	70
Imagem 30 – Flipbook sendo executado	72

Imagem 31 – Flipbook em execução	73
Imagem 32 – Tablets nas paredes exibem os filmes	74
Imagem 33 – Público assistindo à curta metragem da mostra	75
Imagem 34 – Personagem interage com a imagem, gerando bolhas	77
Imagem 35 – Cinema é usado para criar novos cenários	78
Imagem 36 – Projeção cria um elevador e muda os cenários	79
Imagem 37 – Cenário alusivo ao fundo do mar	80
Imagem 38 – Personagem dança em sincronia com a animação	81
Imagem 39 - Personagem dança em sincronia com a animação	82
Imagem 40 - À direita, a imagem mapeada, à esquerda, a projeção mapeada	84
Imagem 41 - Imagem mapeada e o resultado da projeção na fachada	85
Imagem 42 - Projeção interagindo na estrutura do prédio	85
Imagem 43 - Projeção distorce imagem do prédio	86
Imagem 44 - Projeto de domo	87
Imagem 45 - Espectador é “transportado” a outros locais através da projeção	88
Imagem 46 - Ambiente é modificado através da projeção	89
Imagem 47 - Pessoas assistem, em pé, a uma projeção em domo	89
Imagem 48 - Público assiste à projeção em domo	90
Imagem 49 - Domo geodésico visto de fora	91
Imagem 50 - Planetário da UFJF	92
Imagem 51 - Vídeo em 360°	93
Imagem 52 - Vídeo em 360° planificado	94
Imagem 53 - Projeção em árvore em região ribeirinha do Pará	96
Imagem 54 - Rosto da própria artista é projetado em palmeira	97
Imagem 55 - Sequencia de projeção em movimento em árvore	98

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	13
2	O DISPOSITIVO DO CINEMA CANÔNICO	16
2.1	CÂNONE FOTOGRÁFICO	33
2.2	PROJEÇÃO	36
2.2	O ESPAÇO DO ESPETÁCULO	39
3	O CINEMA EXPERIMENTAL	44
4	O CINEMA EXPANDIDO	49
5	AS EXPRESSÕES EXPANDIDAS DO CINEMA	58
5.1	A FANTASMAGORIA REINTERPRETADA	63
5.2	MUDANÇAS NA PROJEÇÃO E NO AMBIENTE DA EXPERIÊNCIA	71
5.3	INTERMIDIALIDADE DO CINEMA NO ESPAÇO TEATRAL	76
5.4	SUPERFÍCIES MAPEADAS E O ESPAÇO INTEGRADO À OBRA	83
5.5	A NATUREZA INTEGRADA AO CINEMA	94
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	100
	REFERÊNCIAS	104

1 INTRODUÇÃO

Tratando as imagens em movimento de maneira abrangente, abordaremos o cinema sob a ótica do cinema expandido, passando pelo universo das artes plásticas, das exposições e do movimento fora do ambiente das salas de cinema. Sob esse ponto de vista, o cinema seria maior que a experiência cinematográfica mais comum, experimentada em uma sala de exibição cinematográfica. A reflexão é feita sob seus aspectos básicos, o que independe de qualquer caráter narrativo, e se difere até mesmo sobre grande parte do que é produzido no cinema experimental. De acordo com Michaud (2014), existe um pensamento dominante sobre como é produzido cinema, sistematizado sob a forma como se constrói a experiência cinematográfica. As produções geralmente são apoiadas sobre o dispositivo que se tornou hegemônico no decorrer do século XX, que utiliza o aparato fotográfico, a projeção e o espaço de espetáculo como seus alicerces. Isso não significa que há uma oposição colocada entre o cinema expandido e o cinema que chamaremos de canônico, termo baseado na ideia de um conjunto de características aceitas como norma para a execução de determinado meio. O cinema expandido por meio dessa abordagem trata do pensamento cinematográfico, e o canônico é exatamente uma de suas formas de execução. Não questionaremos aspectos artísticos, apesar de, em alguns momentos, tratarmos com obras de arte, mas vamos discutir o dispositivo cinematográfico e a imagem pensada sob a forma do cinema.

As principais questões levantadas nesta dissertação dizem respeito à forma como o cinema se apresenta. Para isso, abordamos temas que trazem relações aos aspectos formais, sobre seus locais de exibição e seus dispositivos. O que buscamos são experiências que o cinema pode possibilitar, como ele impacta o seu espectador, e de que maneira isso pode ser criado, sem que as características cinematográficas sejam perdidas. Através do estudo das características canônicas do cinema, propomos o entendimento deste meio fora de seus aspectos mais comuns, entendendo suas manifestações e sua expansão, tanto nas formas de apresentação quanto no campo da experiência e da maneira como a linguagem pode ser interpretada. Desta forma, propomos pensar um cinema que não seja vinculado à ideia de se assistir a um filme em uma sala escura, com toda a atenção voltada para uma tela. A ideia é indagar quais expressões da imagem em movimento podem ser consideradas

cinematográficas, mesmo sem se enquadrar na forma canônica do cinema conforme teorizada por Michaud (2014).

Iniciaremos abordando esta maneira mais comum de apresentação do cinema, evidenciando o desenvolvimento do dispositivo cinematográfico, o surgimento e estabelecimento das características do dispositivo e do cinema canônico. Em uma retomada histórica, descrevemos os brinquedos óticos e os primeiros anos do cinema após a projeção pública promovida pelos irmãos Lumière. Esse cinema tem como base o dispositivo cinematográfico, composto pelos aparatos técnicos que, de tão comuns ao cinema, por vezes são confundidos como sua única forma possível de apresentação: um filme sendo exibido em uma sala escura, através de um projetor que utiliza o suporte fotográfico tanto para captura quanto para exibição. O cinema visto dessa forma restringe a experiência do espectador a uma forma de exibição padronizada por todo o globo, e que se instituiu por um movimento muito mais econômico do que artístico.

Nossa abordagem sobre o cinema experimental no capítulo seguinte, segue muito mais uma lógica de situar o cinema expandido dentro deste campo de ideias. Trazendo algumas expressões consideradas experimentais que podem também ser entendidas como expandidas. Através desse tópico, percebemos como as experimentações no cinema podem propiciar uma evolução técnica do mesmo. Nesse ponto, veremos expressões do cinema que questionam alguns dos aspectos canônicos, como obras em que a imagem é criada diretamente na película, sem o uso da captação fotográfica e quadros que não necessariamente têm alguma relação com a visão objetiva da câmera. As experimentações em alguns momentos seguem uma lógica que questiona mais o caráter narrativo do cinema do que necessariamente seu aspecto canônico, tentaremos entender o que o cinema apresenta em suas experimentações vanguardistas que pode ser considerado fora do padrão canônico.

O cinema expandido é abordado no quarto capítulo, com ênfase na teoria proposta por Michaud (2014), mas não restrito ao pensamento do autor. Autores como Dubois (2009) e Youngblood (1970) também fazem parte da argumentação, que perpassa questões relativas à recepção e à produção cinematográfica, além de questionamentos sobre as maneiras como ele se apresenta no espaço de exibição cinematográfica. Abordaremos diferentes formas de exibição de uma obra cinematográfica, evidenciando como podem causar mudanças na experiência do espectador ao assisti-la. Também vamos demonstrar algumas maneiras que o

cinema expandido pode ser entendido, os formatos que pode assumir e como se difere dos cânones cinematográficos apresentados anteriormente. Nesse capítulo, buscamos entender os aspectos básicos do cinema de acordo com a Teoria Expandida proposta por Michaud (2014), e através do entendimento dos conceitos deste capítulo é que definiremos os critérios de escolha das obras que compõem a análise.

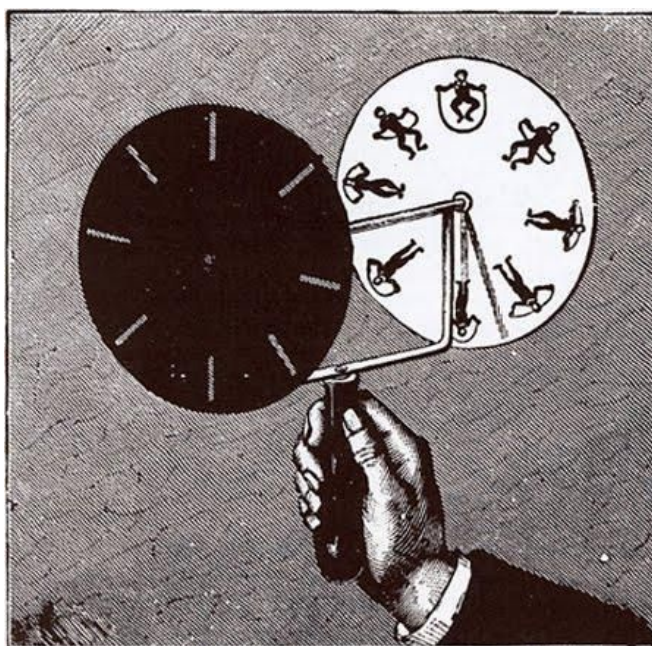
Em Expressões Expandidas do Cinema pretendemos demonstrar de maneira prática como o cinema se expande, analisando obras que questionam de alguma maneira o aspecto canônico, e que demonstram um pensamento expandido sobre o cinema, não o limitando aos aspectos espaciais ou técnicos, abordando a intermedialidade da arte, as presenças da linguagem em locais não essencialmente cinematográficos, com reinterpretações da imagem em movimento para contextos muito diferentes do que se tem o costume de percebê-la. A questão não está em reivindicar que o cinema está acima de outras artes, mas entender suas nuances e suas presenças em locais que normalmente não lhe são associados, em que sua presença não apenas é perceptível, mas também necessária.

Neste trabalho não nos atemos aos aspectos narrativos das obras analisadas. Esse trabalho, em alguns momentos, se debruça sobre os aspectos técnicos, pois a expansão cinematográfica também é percebida nos dispositivos utilizados pelo cinema para se apresentar, e na maneira pela qual o espectador percebe a obra. De certa maneira, analisar o cinema expandido como propomos requer o distanciamento de quem olha uma obra cinematográfica por trás dos aparelhos técnicos de captura ou exibição, mas sem esquecê-los no momento de pensar sobre o que foi apresentado. As mesclagens com outros meios artísticos, os aparatos utilizados para sua reprodução, todos esses são pontos que devem ser percebidos para o entendimento de como algumas obras rompem as fronteiras do cânone cinematográfico.

2 O DISPOSITIVO DO CINEMA CANÔNICO

Em 1829, Joseph Plateau criou o fenacistoscópio, um instrumento que consiste em duas rodas, uma com imagens sequenciais coladas lado a lado, e outra com frestas que se abriam em frente a essas imagens. Quando essas rodas são giradas, na visão entre as frestas, cria-se a percepção de movimento das imagens (L. MANNONNI, 2003). Na década de 1970, Anthony McCall lançou sua obra “Linha descrevendo um cone”. Nela, uma linha é projetada em uma tela, durante o passar do filme, essa linha vai se transformando em um círculo. Esse é o efeito visto na tela, a proposta por outro lado, leva o espectador a tirar o olhar da tela e ver o ambiente que o cerca. Com o uso de fumaça, é possível perceber um cone sendo criado, usando a luz da projeção, no espaço entre o projetor e a tela, assim nasce uma escultura de luz (MICHAUD, 2014). Em comum entre duas obras tão distintas, e até com o mais novo *blockbuster* lançado por Hollywood, está o fato de que todas essas obras estão apoiadas sob uma mesma base cinematográfica: O movimento e a pluralidade (MICHAUD, 2014, p.63), que seria a composição de imagens em movimento através de uma sequência de quadros diferentes entre si. O movimento ilusório só é possível pois as imagens apresentadas em uma reprodução cinematográfica não são iguais, mas plurais.

Imagem 1: Fenacistoscópio



Fonte: <https://becastanheiradepera.blogs.sapo.pt> - acessado em Julho de 2018

Para pensarmos no cinema de uma forma ampla, precisamos olhá-lo sob a ótica de que seu surgimento não teve um marco fundamental, e também toda sua história é composta de mudanças constantes e profundas. O cinema como conhecemos é fruto de diferentes evoluções técnicas e teóricas, que propiciaram não apenas seu aprimoramento, mas também sua aceitação junto ao público. No livro “A grande arte da luz e da sombra: Arqueologia do cinema”, Mannoni (2003) confronta o público com questões ignoradas por parte dos teóricos do cinema. Chamando a atenção para o subtítulo da obra, o autor defende que seu livro trata da história do cinema em si. Por isso, ao falar em “arqueologia”, não está tratando de produtos anteriores a algo, uma pré-história, mas nesse caso, a abordagem trata de situar objetos e pensamentos antes vistos como pertencentes ao pré-cinema, como cinema de fato.

Imagem 2: Chegada do trem à estação Ciotat



Fonte: estacaociotat.wordpress.com - acessado em Julho de 2018

A apresentação pública feita pelos irmãos Lumière em 1895 foi a culminação de uma efervescência cultural e tecnológica ocorrida principalmente no século XIX (CHARNEY E SCHWARTZ, 2004). Essa tecnologia que abismou o público em 28 de dezembro, era fruto de uma extensa linha tecnológica que, se remontada, chega à Grécia Antiga, com a criação

das câmaras escuras, usadas para observação solar. O desenvolvimento do dispositivo cinematográfico, no entanto, não excluiu outras formas de apresentação da imagem em movimento, anteriores ou posteriores ao cinematógrafo.

Se o dispositivo da projeção pública em que ele veio a se configurar, no começo do século XX, manteve-se desde então como o horizonte de sua história, essa é uma história local, que convém reconsiderar a partir de suas bordas (MICHAUD, 2014, p.12).

O dispositivo da projeção pública é baseado na fotografia, o projetor com a tela e o espaço de espetáculo cinematográfico, essas características vinculadas ao aspecto filmico, é o que trataremos como cinema canônico. Este cinema tal qual é amplamente conhecido, tem o filme como sua principal forma de expressão. No entanto, Michaud é muito enfático ao afirmar que “o filme não se confunde com o cinema. (...) antes de ser um dispositivo de espetáculo, independente da aparelhagem técnica que lhe dê suporte, o filme é um modo de pensar as imagens” (MICHAUD, 2014, p.12). O autor ainda argumenta que o filme foi, no século XX, basicamente fotográfico. A fotografia possui a capacidade de interpretar o cinema, mas não é “de modo algum um parâmetro necessário para sua definição” (MICHAUD, 2014, p.12). Quando o autor sugere que reconsideremos a história do cinema através das bordas, nos indica que o caminho seria olhar para a periferia das produções, para os locais onde geralmente não identificamos o cinema isoladamente, ou quando identificamos, está em interface com outros meios, ou sendo utilizado em linguagem de expressão, mas não como a forma geral ou dominante da obra.

Imagem 3: Zootrópio

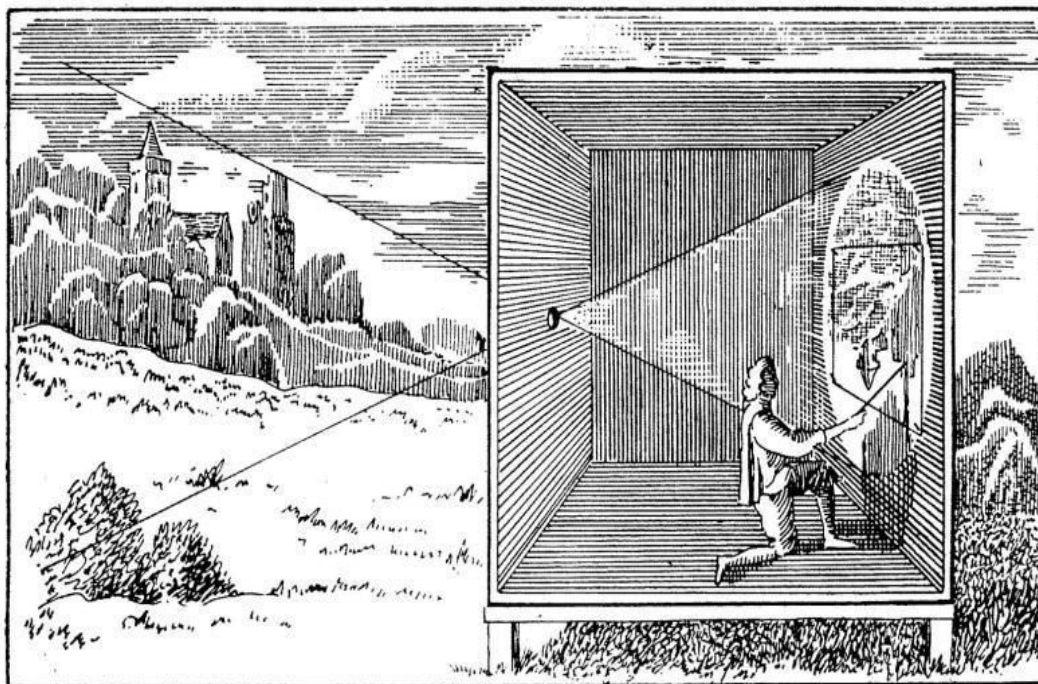


Fonte: br.pinterest.com/pin/395894623473091383/ - acessado em Julho de 2018

O cinema, sob esse ponto de vista, independe do dispositivo em que é exibido. Não se resume ao seu local, seu produto ou sua aparelhagem. Se a imagem em movimento está sendo usada em uma escultura, ou em um prédio, não há diferença substancial entre o que é necessário para criar esse movimento, pois a mesma imagem vista numa projeção, também poderia ser observada no monitor de um computador, ou em um aparelho de TV. O que muda entre as diferentes formas de apresentação de uma imagem em movimento é a maneira como ela interage com a tela no qual é reproduzida, e como isso influencia na recepção dessa mesma imagem. Trata-se de olhar o cinema através de suas “propriedades formais que circulam e se permutam entre as diferentes mídias” (MICHAUD, 2014, p.13). Tais propriedades estão vinculadas ao cinema, não à sua forma de apresentação filmica. Desta maneira, nossa análise não aborda o caráter narrativo, olhando o cinema em suas fronteiras.

O dispositivo cinematográfico não foi criado como uma opção de entretenimento, mas seu surgimento seguiu a uma linha de desenvolvimentos científicos diversos. No século XVII, Athanasius Kircher (1601-1680) se torna o responsável pela evolução da câmara escura para seu caminho inverso. Se antes ela era usada para ver imagens externas que eram projetadas para dentro da câmara, agora a fonte de luz foi colocada dentro da mesma, e projetava imagens para o ambiente externo. Com avançado conhecimento de ótica, Kircher desenvolveu lentes e formas de emissão de luz que tornavam as projeções em espetáculos (MANNONI, 2003). A câmara escura é um dos principais dispositivos utilizados para a construção de câmeras fotográficas e de projetores, pois permitem o direcionamento da luz, o foco na imagem necessária, e a definição de um quadro de visão.

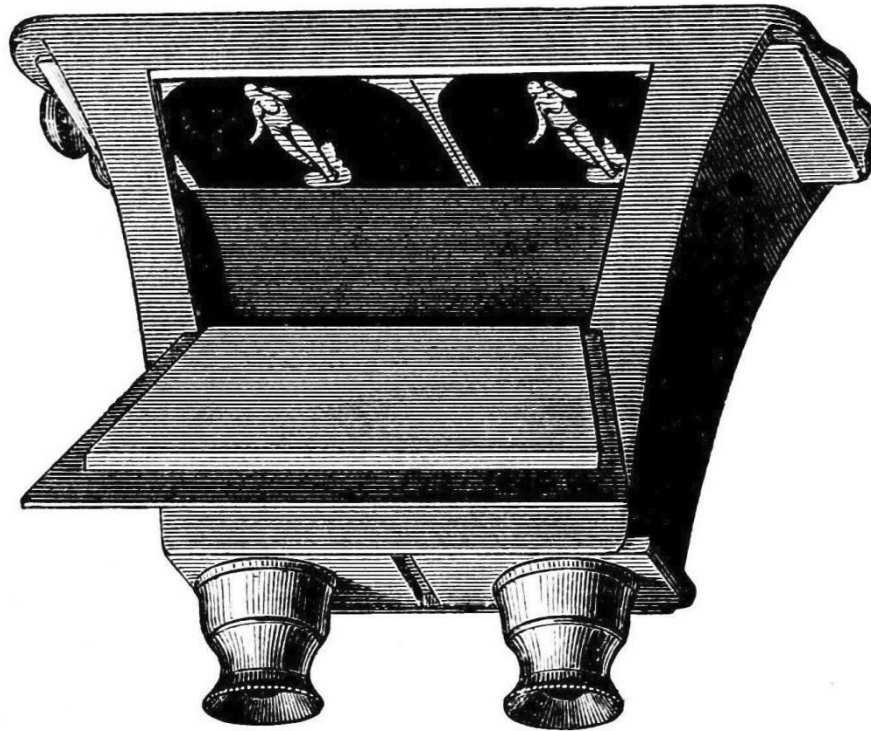
Imagem 4: Câmara escura



Fonte: timetoast.com- acessado em Julho de 2018

No século XIX, a invenção de brinquedos óticos se tornou um negócio lucrativo na Europa, conquistando as salas das famílias e fazendo sucesso nas feiras tecnológicas da época. Esses brinquedos, em sua maioria, consistiam em imagens estáticas dispostas em alguma espécie de disco que, quando girado, causava a ilusão de que as figuras se moviam. Não foram poucas as invenções deste período, dentre elas está o Fenaquistoscópio, o zootrópio e bioscópio, todos esses criados com o intuito de tornar a ilusão do movimento ainda mais natural. Este último, inclusive, criava um ambiente isolado do externo, juntando as ideias do movimento criado pelo fenaquistoscópio e o volume proporcionado pelo estereoscópio, levando ao que, para a época, seria, de acordo com Dubosq, seu criador “a impressão de relevo e movimento, ou a impressão da vida” (MANNONI, 2003. p.244). As experiências com a imagem em movimento, nesse momento, são em muitas ocasiões individuais e domésticas. Não havia um espetáculo cinematográfico, nem um ambiente preparado para o mesmo.

Imagem 5: Estereoscópio

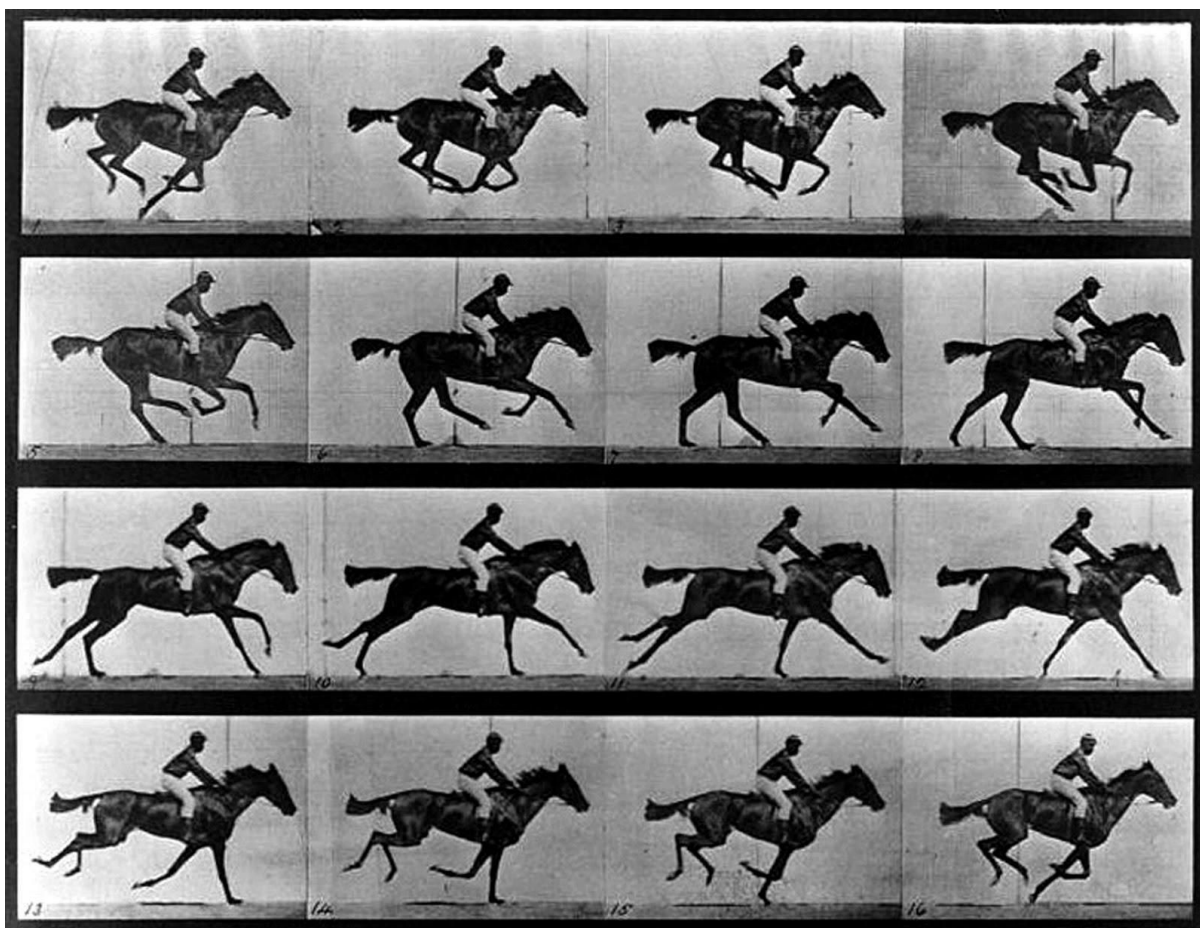


Fonte: howlingpixel.com/i-en/Stereoscope- acessado em Julho de 2018

Para compreendermos a ilusão de movimento nas imagens, precisamos entender como esse movimento é criado. De forma direta: imagens naturalmente animadas, ou criadas de forma a parecerem animadas, são divididas em quadros estáticos, representando diferentes momentos desse movimento. Essas imagens estáticas colocadas em sequência reproduzem a ilusão de que se movem. Percebe-se, portanto, que a imagem cinematográfica é criada através da fragmentação do movimento, acompanhada de sua movimentação artificial, gerada por algum dispositivo que coloca em ação os quadros estáticos. É preciso, portanto, que exista algum dispositivo que coloque essas imagens em sequência e as reproduza, pois o movimento só é percebido com a exibição da imagem. O responsável pelo entendimento da fragmentação estática do movimento como conhecemos, é Eadweard Muybridge que, para ser fiel da balança de uma aposta, fotografou em 1878, a sequência de 24 fotos de um cavalo em movimento. Colocando câmeras que seriam disparadas com a passagem do animal durante seu percurso de corrida, foi possível perceber como o movimento do animal acontecia. Essas câmeras fragmentaram o movimento do cavalo em 24 fotos em sequência (MANNONI,

2003). Assim, captou-se o movimento natural do cavalo em 24 momentos diferentes, que poderiam ser vistos de maneira estática, mas se reproduzidos em sequência com uma certa diferença de tempo entre si, aparentam-se aos olhos novamente de forma animada.

Imagem 6: Parte da sequência de imagens captada por Muybridge



Fonte: oscarenfotos.com- acessado em Julho de 2018

Tecnologias das mais variadas ordens também contribuíram para a culminação do cinema como meio de comunicação. A revolução industrial vivida na Europa do século XIX criou uma população urbana antes desconhecida, pessoas se dirigiam aos grandes centros em busca de melhores condições de vida, trabalho e alimentação. O trem foi um dos principais meios por onde essa revolução passou. Com as locomotivas, o tempo de viagem diminuiu drasticamente. Antes, percursos que demoravam semanas ou meses para serem feitos, eram concluídos em questão de dias ou horas. A relação de tempo/espaço mudou para a população da época. Para deslocar-se por grandes distâncias não era mais necessário perder vários dias. Além disso, o trem proporcionava ao seu passageiro uma experiência que se tornava habitual,

a de admirar o mundo através de uma janela em que, parado, o espectador teria a chance de ver a paisagem passando. A efervescência tecnológica e cultural da época acabou por contribuir para que o cinema surgisse como linguagem, para uma população que já estava em processo de se habituar à sua forma de passagem de tempo (CHARNEY; SCHWARTZ, 2004). Aspectos como esse precisam ser vistos como relevantes ao sucesso do cinema, seja ele como experimento científico ou como objeto de entretenimento. O entendimento da mudança nos parâmetros entre tempo/espaço, além da visão do mundo através de uma moldura fixa, de onde se olha para uma paisagem que passa diante da sua imobilidade aparente, são sensações experimentadas tanto em viagem de trem, quanto em uma sala de cinema convencional.

Em 28 de dezembro de 1895, os irmãos Lumière apresentavam ao mundo o cinematógrafo, espantando o público com a projeção da sequência “A chegada do trem à estação Ciotat”. A partir dessa apresentação pública, a evolução tecnológica do cinema passou a aumentar de maneira exponencial. Já em 1901, a circulação de filmes entre países era um ato comum, não havia uma grande indústria cinematográfica até o momento e, com essa distribuição, a indústria fonográfica francesa Pathé Frères passou a ser uma referência na distribuição cinematográfica para grande parte do planeta. Com toda essa circulação, ela se manteve como líder nesse segmento.

Já na Inglaterra, vários empresários obtinham os projetores e câmeras cinematográficas e produziam seus filmes narrativos ou cênicos, desde 1895. As filmagens, feitas principalmente por membros da Escola de Brighton, eram cenas criadas ao ar livre e contavam histórias simples. Logo a moda se espalhou e várias pessoas ao redor do mundo possuíam câmeras e projetores, e acabavam por seguir a ideia difundida ao redor do planeta de que o cinema deveria ser narrativo. (BORDWELL; THOMPSON, 2013). Até a chegada do cinema, o espetáculo visual móvel só era possível através do teatro. E desse teatro o cinema não herdou apenas a narratividade, mas também seu espaço de apresentação. O projetor e a tela no espaço teatral o transformam em um espaço cinematográfico. (MICHAUD, 2014). A forma cinematográfica narrativa exibida em um espaço teatral já era amplamente usada em 1904. Esse formato tornou-se o mais comum para a indústria comercial, e isso aumentava cada vez mais a popularidade do cinema. O mercado era preenchido por filmes franceses, italianos, e norte-americanos (BORDWELL; THOMPSON, 2013).

Por cinema canônico devemos entender não o caráter narrativo, mas um conjunto de normas e conceitos cinematográficos, aceitos por grande parte do público como a forma inerente do mesmo. Ela está relacionada a três pontos que vão desde a produção até a exibição cinematográfica, os cânones. De acordo com a teoria expandida proposta por Michaud (2014), eles estão relacionados a três aspectos principais e anteriormente já relatados: o aparato fotográfico, a projeção e o local de espetáculo. Uma esmagadora maioria da produção cinematográfica atual pode ser enquadrada dentro destes três aspectos. Essas características se mostraram tão abrangentes por uma questão comercial. Aprendeu-se, no início do cinema, que esta era uma arte cara de ser produzida e, por isso, criou-se a necessidade de geração de capital para a produção do mesmo. A forma mais lucrativa, e também já conhecida na época, foi a “migração” para um local onde as pessoas pudessem ter a experiência de forma a gerar lucro. O espaço teatral, como já era configurado há séculos, mostrou-se a melhor opção (MICHAUD, 2014). Desde o estabelecimento dos cânones do cinema, pouca coisa se alterou no que diz respeito às formas de exibição e produção do mesmo, e essa história canônica é, de acordo com Bordwell (2013) tida quase sempre como a única a ser contada nos livros de história cinematográfica (BORDWELL, 2013, p.30).

As tecnologias que culminaram no dispositivo cinematográfico podem ser remontadas à antiguidade. O cinema também já era uma concepção de pensamento da imagem mesmo antes do surgimento desses dispositivos, por isso o termo “arqueologia do cinema” (MANNONI, 2003) é posto pelo próprio autor de maneira “irônica”, por ser possível perceber suas características mesmo antes da projeção de 1895. Assim, denominarmos “pré-cinema” as imagens em movimento anteriores a este marco, seria o mesmo que delegá-los ao estatuto de não cinema, sendo que nessa pesquisa pretendemos abordar os fatos por outro ângulo, levando em conta que o cinema nasceu de forma gradual, e por isso o marco da projeção dos irmãos Lumière não foi o seu pontapé, mas a culminação de uma extensa linha de desenvolvimentos tecnológicos que buscavam a criação e reprodução de imagens em movimento (MANNONI, 2003), para Michaud (2014), os irmãos Lumière inauguraram a forma de exibição pública cinematográfica, não o cinema.

Uma enorme gama de outras invenções cruzou o caminho do cinema, e permitiram o desenvolvimento do seu dispositivo canônico. Já no século XIX, algumas obras, como por exemplo, o projetor de Marey, dissiparam as fronteiras entre a imagem fotográfica estática e o movimento cinematográfico. O cinema pode ser percebido como uma invenção de

várias mãos, que ao redor do mundo intrigou inventores e cientistas, desafiou a ótica e culminou no desenvolvimento de tecnologias variadas.

Nos Estados Unidos, Thomas Edison percebia o potencial comercial do cinema. Após desenvolver sua própria tecnologia de projeção e filmagem, ele tentava eliminar a concorrência, criando patentes e cobrando de todos que tentavam ingressar na indústria cinematográfica. Com um grupo de empresas concentradas em Chicago, Nova Jersey e Nova York, Edison procurava o monopólio do mercado no cinema. Apesar disso, nunca foi possível eliminar a concorrência e, com a perseguição de Edison, vários cineastas migraram para a Califórnia e criavam lá seus próprios estúdios. Los Angeles parecia o local ideal, pois oferecia em um mesmo lugar, vários tipos diferentes de locação (montanha, praia, deserto e cidade), e um clima que permitia a gravação durante todo o ano. A partir da primeira guerra mundial, com o enfraquecimento da indústria europeia, o polo de Hollywood começou a abastecer o mercado com seus filmes narrativos. (BORDWELL; THOMPSON, 2013).

Thomas Edison já vinha experimentando a captura de imagens em movimento há tempos. Em seu estúdio “Black Maria”, criou um teto móvel que era aberto para permitir a passagem da luz por uma fresta, que era o ponto onde ele iria capturar suas imagens. O uso da luz natural foi uma barreira para o cinema nesse período, já que ela era a única fonte de luz forte o suficiente para que fosse possível “queimar” a película. Para isso, todo o estúdio se movia para se posicionar de acordo com a luz solar. Black Maria funcionava como uma grande câmara escura. Era, na verdade, um ambiente de luz controlada onde apenas um ponto era iluminado, o restante ficava na penumbra e o quadro da imagem podia ser melhor trabalhado (BORDWELL; THOMPSON, 2013).

Imagem 7: Estúdio Black Maria



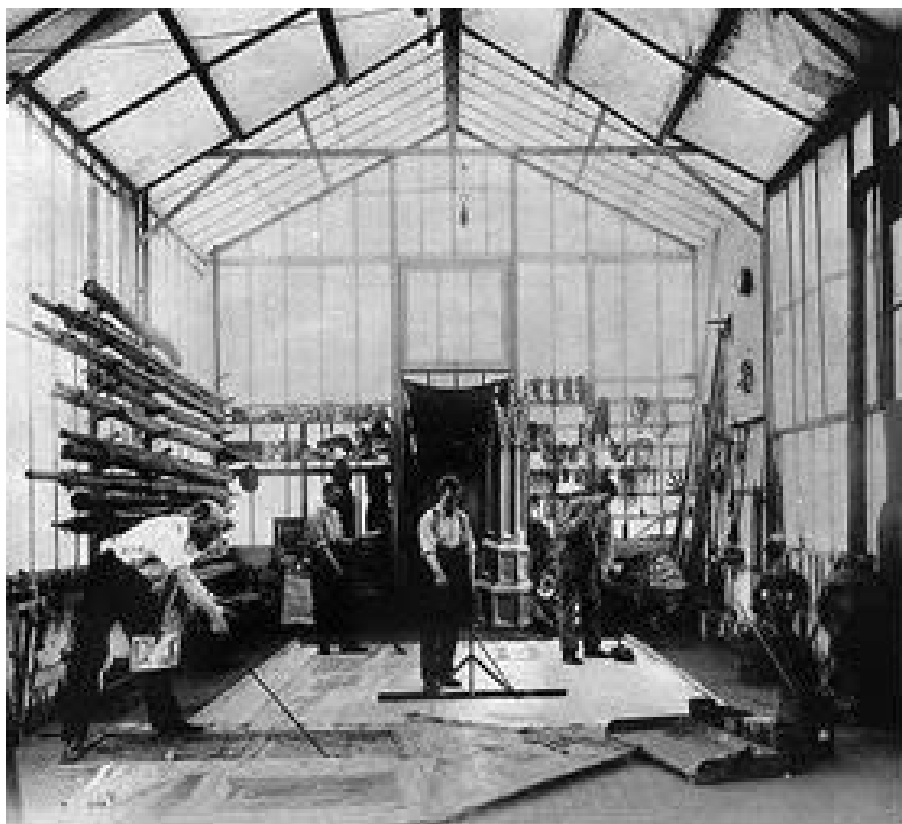
Fonte: pinterest.co.uk- acessado em Julho de 2018

Em 1897, um mágico de palco chamado Georges Méliès, após ter se fascinado com o seu primeiro contato com a imagem em movimento, criou um estúdio de cinema diferente do pensado por Edison. Este ambiente, feito de vidro, era parecido com uma estufa, e podia ser mudado dependendo do horário do dia. Foi projetado para que a luz do sol pudesse ser usada, e os filmes fossem mais bem iluminados. Méliès inclusive havia adquirido no ano anterior um projetor, a fim de aprofundar seu conhecimento no cinema (BORDWELL; THOMPSON, 2013). Os primeiros filmes do cineasta retratavam cenas do cotidiano, no entanto, sendo ele um mágico, percebeu logo as potencialidades dessa nova arte, e ficou conhecido como um dos pioneiros em efeitos visuais:

Quando fazemos mágica estamos diante dos olhares atentos do público, que nunca falha em notar um movimento suspeito. Estamos solitários, os olhares nunca se afastam. Falhas não são toleradas... Ao passo que, no cinema, é possível tecer o trabalho calmamente, longe daqueles olhares profanos, e podem-se fazer as coisas 36 vezes se necessário, até que estejam corretas. Isso permite viajar além dos limites das maravilhas. (Méliès, Georges. apud BORDWELL; THOMPSON, 2013, p. 691).

A partir da filmagem de um mágico atuando em um palco, Méliès progrediu em suas narrativas, criando adaptações cinematográficas de clássicos da literatura, como Cinderela, por exemplo, e então criou suas próprias histórias e narrativas. Tanto que em 1902, apenas sete anos após a projeção dos Lumière, já era lançado “Viagem a Lua”, com efeitos e construções de cenários extremamente complexos para a época (BORDWELL; THOMPSON, 2013).

Imagem 8: Estúdio Méliès



Fonte: pinterest.co.uk/- acessado em Julho de 2018

Pouca diferença há na forma como o cinema passou a ser apresentado já nesse momento de sua história com o que vemos atualmente nas salas de cinema padrão. Salvo as evoluções tecnológicas do dispositivo, a forma de se apresentar, o espaço usado, e a maneira

como o público é disposto nos locais de apresentação cinematográfica continuam muito parecidas, e o estabelecimento dessas características é o que acaba por definir a ideia canônica do cinema. Vanguardas artísticas já a partir da década de 1920 questionaram o estabelecimento do cinema como uma arte do entretenimento e da narrativa, muitas ressaltando o entendimento de que o cinema transcende a ideia do filme (MICHAUD, 2014), criando obras experimentais, ou que não são inseridas nesse mercado. As obras canônicas, no entanto, são a grande maioria que compõem o mercado cinematográfico mundial. Entre as principais críticas a essa forma de expressão estão a falta de espaço para o espectador se ver ou se projetar na obra. Filmes fechados, que buscam o entretenimento puro, ou que não permitem uma colocação dos sonhos e da subjetividade de quem assiste em suas narrativas. Win Wenders, diretor de filmes consagrados como *Paris, Texas* (1984), *Pina* (2011) e *O sal da terra* (2014), ressalta essa ideia no documentário *Janela da Alma* (2011), de João Jardim e Walter Carvalho quando diz que “hoje os filmes são completamente fechados. Entre paredes, não há espaço para sonhar dentro deles. A maioria dos filmes não deixa espaço, vemos o que está ali. Não nos imaginamos dentro deles, pois já estão prontos” (Win Wenders in CARVALHO, W; JARDIM, J. 2001).

Dentro desta perspectiva, o cinema canônico é aquele presente na história do cinema fílmico como sua principal forma de se apresentar, havendo ou não questionamentos sobre o caráter artístico. Por outro lado, propicia melhores investimentos no meio, avanços tecnológicos e desenvolvimento da linguagem. O cinema canônico, nesse caso, apresenta-se não como antagônico ao expandido, mas como um dos pensamentos possíveis da imagem cinematográfica. É necessário então entender que há outro cinema merecedor de atenção, mesmo que não ocupe as grandes salas, ou que não represente o pensamento dominante. Falamos sobre o cinema canônico, com o qual temos contato com mais frequência, para mostrar outra face do cinema.

Desta forma, entraremos em questões que abrangem um cinema diverso desse, que questione o espaço e o aparato técnico desse cinema que habitualmente consumimos. Falar do cinema canônico, no entanto, nos serve de base para que posteriormente possamos estabelecer conexões entre este tipo de apresentação e as outras formas de cinema que iremos descrever. Pensar o cinema fora das amarras, principalmente as comerciais, nos levará ao entendimento do cinema como uma arte abrangente, levando em conta teorias que suscitem

pensar na obra cinematográfica para além dos filmes como se configuraram a partir de 1895 em sua grande parte.

A experiência cinematográfica se dá nos mais variados ambientes. Na atualidade, desde as salas de cinema convencionais até as telas multimídia são capazes de reproduzir imagens em movimento, evidenciando uma presença cinematográfica em locais domésticos, profissionais, nas ruas, na rede mundial de computadores. Muito além de ter seu aspecto de espetáculo, o cinema é composto pelo universo de obras que abordam sua linguagem. Diferente do que geralmente se associa “o filme é um modo de pensar as imagens” (MICHAUD, 2014, p. 11), mas não a única forma de interpretar o cinema. O filme seria a interpretação da imagem cinematográfica a partir de aspectos que levem em conta a sessão em que precisa ser apresentado, como uma obra que precisa transcorrer em determinado espaço de tempo, com início e fim, preparada para ser exibida em um determinado local.

Quando tratamos de Cinema Expandido, partimos de análises que levavam em conta não apenas o caráter artístico do meio, mas também seus aparelhos técnicos, os pensamentos a respeito da reprodução de sua imagem e as formas como as mesmas impactam sua audiência. Por isso, as análises feitas partiram do parâmetro de obras que de alguma forma questionam o uso de seu dispositivo, sem que deixem de apresentar características cinematográficas.

Buscamos entender como o cinema se manifesta, onde ele pode ser identificado, e de que maneira sua linguagem pode ser usada de modo diferente daquele apresentado em seu dispositivo comum de exibição, em um espaço preparado para o mesmo, numa sala escura, com a imagem sendo projetada em uma tela. O cinema, no entanto, não pode ser resumido a essa forma de exibição, sendo que a experiência comum do cinema é mais uma de suas formas de consumo, longe de ser a única. Ao abordar o tema sob a ótica da teoria expandida, procuramos o aspecto mais simplificado do cinema, chegando àquele que percebemos como a parte mínima de uma reprodução cinematográfica, o quadro. No entanto, essa é apenas a unidade mínima da formação cinematográfica, a célula básica. O cinema, sob esse ponto de vista, seria formado pela variedade dessas células, reproduzidas uma a uma, criando a ilusão do movimento. O movimento é a diferença do que é mostrado entre um quadro e seu sucessor.

As plataformas e os dispositivos onde a imagem pode ser exibida retiraram do cinema como meio de comunicação não apenas o domínio sobre a imagem em movimento, mas também sobre o ambiente onde o espetáculo poderia ocorrer. Se antes da apresentação

dos Lumière os aspectos básicos do cinema já podiam ser percebidos em brinquedos óticos, por exemplo, atualmente podemos encontrar suas propriedades na TV, na *internet*, no vídeo, em instalações museológicas, em aparelhos analógicos, etc. O pioneirismo da imagem em movimento propiciada pelo cinema não garantiu sua hegemonia sobre a mesma. Esse comportamento pode ser percebido nos mais variados meios de comunicação, como acontece, por exemplo, na *internet*. Há pouco menos de 20 anos, pudemos presenciar o aumento na difusão deste meio de comunicação, chegando aos mais variados locais, dos lares aos laboratórios. Redes sociais virtuais se ploriferaram e a interação entre pessoas ao redor do mundo. Essas redes, no entanto, também sofreram por seu pioneirismo.

Se pensarmos na história recente, sites como *Orkut*, *Myspace*, *MSN*, *Skype* e atualmente até mesmo o *facebook*, chegaram ao auge, para depois serem superados por outras redes. A mídia *internet* ainda é muito recente, e experimentações na mesma ainda devem ocorrer. Desta forma, ser pioneiro não garante a hegemonia sobre o meio. Quando uma determinada manifestação demonstra seu pioneirismo, está passível de novas interpretações daquilo que foi apresentado, o que vem acompanhado da procura do público por aspectos novos. Assim como no *marketing* cria-se a demanda, na internet demonstram-se novas possibilidades, com as quais o público pode se adaptar ou não. O pensamento sobre o que é apresentado em um meio não é restrito ou exclusivo àquela ideia que o manifestou inicialmente, ele é aberto para outras leituras.

Esse raciocínio pode ser aplicado ao espaço do espetáculo, o local onde o cinema, durante sua trajetória no século XX, se consagrou e se firmou como meio de comunicação de massa. Não nos cabe afirmar que o espaço canônico do cinema esteja obsoleto, mesmo neste momento em que o ciberespaço se manifesta como a arena de várias discussões sobre a comunicação na atualidade. O que buscamos evidenciar foi o caráter não indispensável desse espaço ao cinema. Não há um pertencimento da arte, ou do meio, a um local específico. O que há, são locais onde determinadas manifestações podem ser mais bem apreciadas. Se o objetivo é a exibição de um filme, de fato a sala de cinema pode ser o local mais indicado para isso. Obras que preferem que a atenção do público não seja especificamente na tela, ou que abordam o sensível de uma forma não convencional, podem não estar adaptadas a essa sala, sendo necessário, em alguns casos, o desenvolvimento de um dispositivo específico para sua manifestação. A propriedade básica do cinema é criar a imagem em movimento, plurais são as formas de manifestação dessa imagem.

Percebemos que há uma busca por novas formas de interpretação da imagem em movimento, sendo que um produto apresentado em uma sala de cinema pode ser reproduzido em uma sala de estar, em uma TV, ou no quarto, em um computador, *tablet* ou *smartphone*. Assim, a imagem em movimento é exibida de maneiras diferentes sempre que muda o meio a qual é apresentada, além de precisar passar por conversões e adaptações de suporte. Se um filme foi gravado em película e é visto na TV, ele precisou passar por pelo menos três conversões. A primeira, do suporte analógico para um suporte digital, seja uma fita K7, um DVD ou dados enviados via web. Após isso, ele é codificado em um sinal, analógico ou digital, que será enviado aos aparelhos de TV, na recepção, o aparelho decodifica o sinal enviado, exibindo uma imagem idêntica à captada pela película. Se nos prendêssemos ao cinema apenas através do seu suporte fotográfico, suas características teriam se perdido na primeira conversão que descrevemos.

O Cinema Expandido busca entender essas formas diferentes de exibição cinematográfica, identificando seus aspectos, percebendo sua presença em outros locais, e buscando levar o espectador a experiências inesperadas, diferentes daquela possibilitada pela sala de cinema padrão. O estabelecimento das salas de cinema levou o público a se acostumar com a experiência que essa pode proporcionar, sendo que há estranhamento sempre que uma experiência cinematográfica diferente é demonstrada. O dispositivo cinematográfico criou aquilo que se chama de “Forma Cinema”. De acordo com André Parente e Victa Carvalho (2009), existem três características que convergem para criar essa forma, nelas consistem os aspectos já descritos por Michaud, mas por ele condensadas em dois, a arquitetura da sala, a tecnologia de captação e projeção (que une a fotografia e a projeção de Michaud), e a terceira característica seria a forma narrativa. Esse pensamento acaba por se restringir, pois enquadraria como canônico apenas o cinema narrativo. Isso diverge da teoria expandida, por exemplo, já que essa defende que mesmo filmes não narrativos podem estar inseridos no cânone, pois ainda assim se utilizam dos dispositivos cinematográficos canônicos. Outro questionamento a esse pensamento se dá quando percebemos que a presença ou não de narrativa não é definitiva nem mesmo para o critério fílmico. Podemos ter obras do cinema expandido com narrativa, desde que questionem outros aspectos do dispositivo e/ou experiência. No entanto, inegavelmente, filmes narrativos representam a grande maioria da produção cinematográfica atual, sendo que essa Forma Cinema é de fato percebida pelo

público como a forma que o meio se apresenta, quase sempre ignorando modos alternativos de apresentação do mesmo.

A forma cinema, no entanto, é apenas uma das maneiras mais convencionais de apresentação do dispositivo cinema, um “modelo estético determinado histórica, econômica e socialmente” (PARENTE; CARVALHO. 2009 p.28). Esta se tornou a forma que causa maior influência sobre o espectador, chamado de efeito cinema, esse efeito se dá muito mais pelo dispositivo cinematográfico em seu conjunto tecnológico do que pela narrativa ou pelo prosseguimento do filme (PARENTE; CARVALHO. 2009).

O Efeito Cinema, por outro lado, tem uma diferente interpretação para Dubois (2009), que o percebe como um caráter presente nas artes que utilizam o cinema para se manifestar. De acordo com o autor, esse efeito se deu pela inserção da linguagem da imagem em movimento em ambientes artísticos que antes não tinham essa possibilidade de expressão, e também em manifestações posteriores ao estabelecimento do cinema como meio, como por exemplo, vídeo e TV. Para o autor, esse efeito:

Pode ser entendido de maneiras bem diferentes: pode ser que se trate, mais literalmente, de trabalhos de artistas que façam referência a filmes particulares, procedendo por vezes por citação, extração, retomada ou manipulação direta de imagens; ou indiretamente, por alusão, flerte, desvio, transformação, mascaragem, absorção. [...] Num plano mais técnico e teórico, talvez se trate de pensar as obras em correspondência com o “dispositivo” do cinema, especialmente com as instalações que privilegiam as questões de projeção e imagem em movimento. (DUBOIS, 2009. p.85)

O efeito cinema, portanto, pode se referir tanto a uma ideia da experiência que o produto cinematográfico pode causar no espectador que está inserido em um espaço canônico do espetáculo, como também à hibridação do cinema com outras artes, que utilizam sua linguagem como forma de expressão, e do questionamento aos seus aspectos técnicos, levando em conta a utilização de seu dispositivo de maneira crítica. A introdução do cinema em outros campos artísticos foi possibilitada quando o seu suporte técnico foi modificado, podendo ser exibido nas variadas mídias capazes de reproduzir a imagem em movimento.

Além desse aspecto relativo ao produto cinematográfico em si, devemos pensar que a experiência do espectador, quando modificada, altera simultaneamente a forma como a recepção acontece, afinal, em um ambiente de exposições, ou a céu aberto, na rua, o comportamento do público é diferente daquele esperado em uma sala de cinema. Quando o cinema é introduzido no espaço de outras artes, ou retirado de seu local canônico, não é

apenas a obra que sofre alterações, mas a recepção da mensagem também é modificada. Não é mais a tela o horizonte da visão de todos, mas uma cacofonia de informações, sons, luzes, outras telas, que possibilitam e criam uma atenção diferente da habitual.

Sob esses pontos de vista, o cinema expandido está presente na ideia de modificar a experiência, questionar os aspectos técnicos dominantes, e criar formas de apresentação diferentes para o cinema, sem que este esteja preso às convenções canônicas. A imagem em movimento está apta a ser codificada e decodificada por diferentes aparatos técnicos, em variados locais, com diversas maneiras de ser interpretada. Sob esse ponto de vista, buscamos entender o cinema expandido através de sua oposição aos aspectos canônicos do cinema que já foram apresentados, mas que serão detalhados a seguir.

2.1 CÂNONE FOTOGRÁFICO

Em sua história, cinema e fotografia tem um caminho em que ambas as tecnologias se encontram em vários momentos. Étienne-Jules Marey foi um dos pioneiros em usar a película fotográfica transparente para captar imagens. É dele também a invenção de um padrão de furos laterais na película, que permitia a passagem uniforme do filme diante da lente (MANNONI, 2003). Quando abordamos a projeção dos irmãos Lumière, em 1895, percebemos que ela não teria sido possível sem a película de celulose (MANNONI, 2003). A grande maioria dos dispositivos desenvolvidos após 1895 levavam a película como parte de sua composição, é também por isso que, em muitos momentos, o cinema e a fotografia acabam por se confundir, como tecnologias complementares ou até mesmo indicando uma dependência do cinema em relação à fotografia. Ao pensarmos no cinema canônico, várias obras acabam por ser excluídas do estatuto cinematográfico apenas por não se encaixar nas características inerentes a esse cânone. A animação, por exemplo, não utiliza o aparato fotográfico como suporte, sua criação não é feita através da captura de um referente concreto, no mundo físico. Ela é desenvolvida pela imaginação e executada pelo ser humano, em suporte físico ou em softwares de ilustração. Se após esse processo, ela é disponibilizada para o público em películas fotográficas, trata-se muito mais de um formato de distribuição do que de uma característica cinematográfica. Parece, no entanto, um contrassenso dizer que a animação não faz parte do cinema. De acordo com Cholodenko (2008), é preciso o entendimento de que desde seus primórdios, o cinema é pura e simplesmente animação. Antes da popularização do gênero, principalmente propiciada por criadores como Walt Disney, o

aparato cinematográfico era em síntese a animação de figuras inanimadas. “Para nós, não é o caso de que apenas recentemente, com o advento da animação digital, o cinema se tornar animação. Para nós, o cinema nunca não foi animação¹” (CHOLODENKO, 2008, p.1).

O processo de criação cinematográfica acontece durante o surgimento dos quadros estáticos que serão posteriormente animados. Os filmes utilizados para a captura de imagens, e as películas de projeção, de fato uniram de maneira eficaz o cinema e a fotografia. Não há, no entanto, dependência de existência entre os campos artísticos.

Imagem 9: Película Fotográfica



Fonte: <http://imatexpressions.blogspot.com> - acessado em Julho de 2018

Mas não são apenas as animações que questionam o aspecto fotográfico da arte. Instalações artísticas, jogos de luzes, o próprio cinema digital já não usa mais o suporte fotográfico para criação. Atualmente a imagem pode ser construída sem nenhuma relação com

¹ For us, it is not the case that only recently, with the advent of digital animation, film became animation. For us, film has never not been animation”

o ambiente concreto, e sua construção depende de tempo e energia, não da luz sobre algum dispositivo sensível (WHITE, 2011).

Em outro ponto de raciocínio, devemos perceber o cinema não como uma extensão ou continuação da fotografia, mas como sua interpretação inversa. A fotografia fragmenta o tempo, eternizando um momento que, naturalmente em movimento, é posto estático. Já o cinema faz esse mesmo caminho, mas para mostrar o inverso: ele fragmenta o movimento natural capturado em vários momentos estáticos, para criar por sua vez uma ilusão de movimento contínuo. Ou seja: são dois aspectos antagônicos, embora utilizem o mesmo suporte em algum momento. A diferença é no uso da imagem. Se na fotografia a busca é por eternizar o momento da ação em seu instante estático, no cinema a ideia é justamente demonstrar o prosseguimento do movimento da cena (MICHAUD, 2014). O uso de imagens estáticas é necessário e o suporte fotográfico é útil para tal. Mas ao cinema é preciso que essas imagens estejam sendo vistas em movimento. O cinema é a mídia que procura o movimento, a fotografia, o instante, a imagem parada.

Imagem 10: Movimento de ave durante o vôo. Marey, 1887



Fonte: /thechocolatechipwaffle.blogspot.com. - acessado em Julho de 2018

Devemos pensar que, ainda antes de instituído o cinema canônico, já havia o desenvolvimento de tecnologias que, vistas pela teoria expandida, podem ser entendidas como cinema em si. Os brinquedos óticos, por exemplo, criavam o movimento muito antes de se pensar em usar a imagem fotográfica para isso. Vários foram os dispositivos criados que não usavam a imagem fotográfica. Além disso, na atualidade, imagens criadas digitalmente estão presentes em grande parte das obras cinematográficas. É interessante perceber que Michaud (2014) parte do entendimento do pensamento da imagem cinematográfica, expandindo as fronteiras do meio, e Mannoni (2003) diz usar ironicamente o termo “arqueologia”, pois considera como parte da história do cinema grande parte dos dispositivos postos como pré-cinematográficos.

O cinema definido por Michaud como a mídia composta por movimento e pluralidade (MICHAUD, p. 63) defende que imagens estáticas diferentes entre si sejam postas de maneira a apresentarem-se como em movimento. Dessa forma, devemos pensar a fotografia não como parte integrante do cinema, mas como sua grande companheira durante seu desenvolvimento como dispositivo. A fotografia mostrou-se adequada à expressão do movimento, dividindo-o em partes, e por isso atendeu durante tanto tempo às expectativas da indústria cinematográfica, tanto que, mesmo filmes de animação eram postos em película, as vezes coloridos à mão, para que fossem reproduzidos. O questionamento não é sobre a inegável importância da fotografia para o que o cinema se tornou atualmente, mas de perceber que a fragmentação do movimento por ela possibilitada é necessária ao cinema, não o suporte físico. Ainda que digitalmente, o pensamento da imagem produzida no cinema é percebido da mesma forma, quadro a quadro, em sequência, criando movimento. Nas mais variadas formas analógicas também. A fragmentação da imagem, posta em uma sequência, e vista em movimento é o cinema, e isso pode ser obtido de formas variadas.

2.2 PROJEÇÃO

As fronteiras entre o cinema e as demais artes que trabalham o movimento foram desfeitas e recosturadas em diversos momentos. Quando pensamos em galerias de arte onde filmes podem ser exibidos em telas, por exemplo, o aspecto da projeção já é questionado logo de início. A reprodução de materiais cinematográficos no ambiente doméstico também nos dá uma noção da não dependência entre cinema e projeção. Antes de pensarmos na criação digital de imagens, vamos voltar no tempo e olhar novamente objetos que não trazem

nenhuma tecnologia além de seu suporte de criação. Uma das técnicas de animação mais populares é o flipbook, que consiste em desenhar em um papel várias figuras parecidas, e após isso, folhear o mesmo em uma velocidade alta. Se as figuras foram colocadas em uma sequência certa, a ilusão do movimento será feita, sem nenhuma projeção tenha sido aplicada. O movimento acontece mesmo que não haja um suporte de projeção para mostrá-lo. Para pensar a projeção, olharemos para ela como um fenômeno, que ocorre na interação entre dois ou mais objetos. Tem como base o projetor e a tela. E por esse motivo, qualquer alteração em um desses dois dispositivos caracteriza uma modificação na projeção.

Imagem11: Flipbook

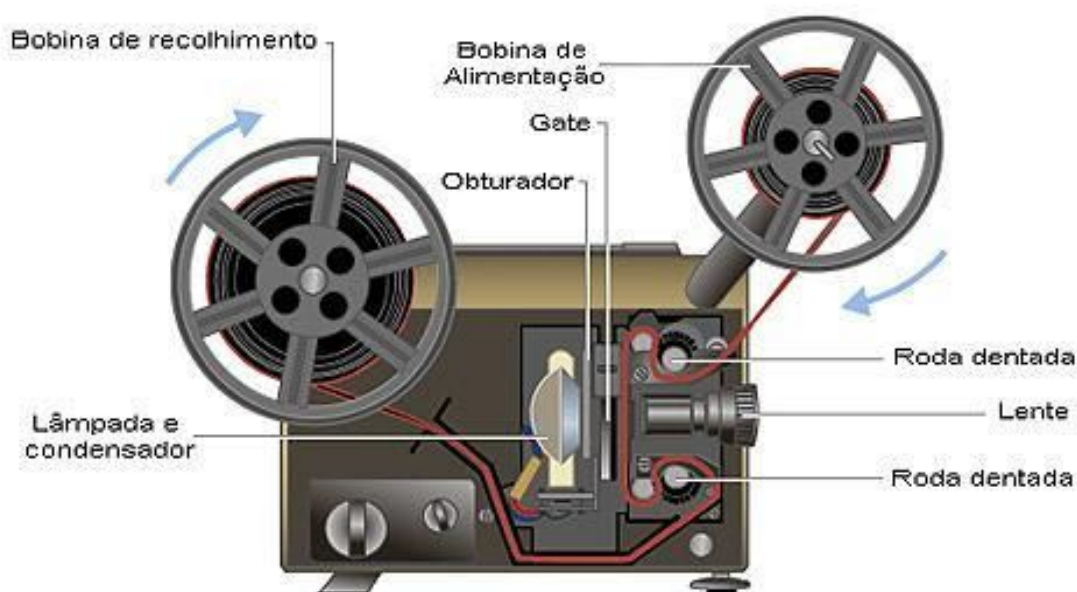


Fonte: [youtube.com/watch?v=p3q9MM_h-M](https://www.youtube.com/watch?v=p3q9MM_h-M) - acessado em Julho de 2018

O projetor básico de cinema é composto por uma fonte luminosa, dentro de uma câmara, com um orifício por onde a luz sai. A evolução tecnológica ainda respeita esse conceito na grande maioria dos projetores encontrados no mercado. Questionamentos sobre modelos de projetores, se digital ou analógico, são improdutivas. O projetor analógico, por ter historicamente se mostrado muito eficiente na exibição cinematográfica, é em muitos momentos posto como indispensável ao cinema em si. Se restringirmos a existência do cinema ao seu dispositivo, e principalmente ao uso deste para sua exibição, de fato o cinema poderia deixar de existir dentro de pouquíssimos anos, para não dizer já atualmente. A

película cinematográfica, por exemplo, atualmente é utilizada em raras ocasiões. Geralmente em experimentações ou para o desenvolvimento de algum projeto em que ela seja imprescindível. Câmeras digitais capturam imagens com qualidade alta, de forma muito mais barata e com maior agilidade de edição e manipulação.

Imagem 12: Modelo básico de projetor analógico



Fonte: imaginariodomario.blogspot.com - acessado em Julho de 2018

Além do projetor, a tela deve ser levada em conta quando tratamos da projeção. Isso pois estamos falando do objeto de exibição das imagens. Na sala de cinema padrão, a tela está posicionada ao fundo da sala, para onde todas as poltronas estão direcionadas, sendo o ponto de atenção principal no ambiente. Todos os elementos que compõem o ambiente cinematográfico fazem com que o espectador olhe para a tela.

Quando questionamos o aspecto canônico da tela, estamos nos referindo à sua apresentação inserida no espaço do espetáculo. A apresentação cinematográfica, no entanto, carece sempre de um suporte. Se considerarmos o local em que a ação acontece como tela, então todo local onde é possível detectar a presença da imagem pode ser considerado como tal. Alterações na tela cinematográfica padrão, que levem a modificações na percepção do espetáculo, devem também ser observadas como alterações na projeção.

A interação que ocorre entre o projetor e a tela na sala de cinema padrão é ignorada pelo espectador, que vê apenas o que está sendo projetado. Os objetos envolvidos são invisíveis para o público. Este dispositivo cinematográfico é adaptado perfeitamente ao padrão de espetáculo que o cinema canônico propõe. Mas sua ausência ou alteração não descaracteriza a existência cinematográfica.

Tela e projetor em interação, portanto, compõem o aspecto canônico da projeção. Esses objetos em interação, no entanto, só podem ser considerados canônicos se estiverem de acordo com as características propostas pelo espaço do espetáculo, o cânone que veremos a seguir.

2.3 – O ESPAÇO DO ESPETÁCULO

Michaud (2014) faz uma retomada histórica da criação e concepção do espaço de espetáculo cinematográfico, nos mostrando como o cinema, de certa forma, tornou-se o sucessor do teatro para a sociedade. A criação de salas em que “desde o começo do século XX, a experiência do cinema veio a se configurar, a ponto de se identificar com ele” (MICHAUD, 2014, p.17), traziam consigo a experiência teatral, o local do teatro em si foi usado para uma nova forma de arte. Esse espaço mostrou ser o meio mais fácil de obter lucros com apresentações, e a indústria entendendo esse processo, começou a pensar seus filmes de maneira a satisfazer o público. Através desse processo, institui-se uma forma de cinema que até hoje é a mais difundida e consumida. O cinema, no entanto, não se limita a esse espaço ou a esse meio.

O espaço do espetáculo, nesta análise, deve ser visto em sua amplitude. Aliás, quando falamos sobre os cânones do cinema, de uma maneira geral, todos questionam em si o espaço do espetáculo. Quando enfocamos nossa análise aos três aspectos canônicos, percebemos que a modificação em qualquer um desses elementos pode também levar a uma alteração no espaço. Se considerarmos que a sala de cinema é baseada sobre um dispositivo cinematográfico plural, composto por múltiplos objetos, qualquer alteração em algum dos elementos presentes nesse espaço também pode causar alterações na maneira como esse espaço atua e interfere sobre o espectador. A tela é parte integrante de uma sala de cinema, se a alterarmos, também estaremos alterando o espaço. Se utilizarmos uma forma diferente de criar imagens dentro dessa sala, que não seja a partir de uma projeção ou modificando de

alguma maneira este próprio projetor estamos questionando a proposta da sala. E se não utilizarmos a sala, também a questionamos.

O espaço é, portanto, o conjunto de elementos que o constitui. Assim como a projeção é um fenômeno de interação entre dois objetos, o espaço do espetáculo é alcançado na interação entre diversos dispositivos que o compõem (emissores de som, iluminação, assentos, tela, projetor, etc), e não pode ser visto como isolado e hermético, mas percebendo que sem seus componentes, o espetáculo criado fica menos completo, com mais propensão a ruídos na recepção. O espaço canônico tem o espetáculo como meta, devendo levar o espectador a “alterar completamente sua noção de tempo e espaço” (SESC, 2008. p.6).

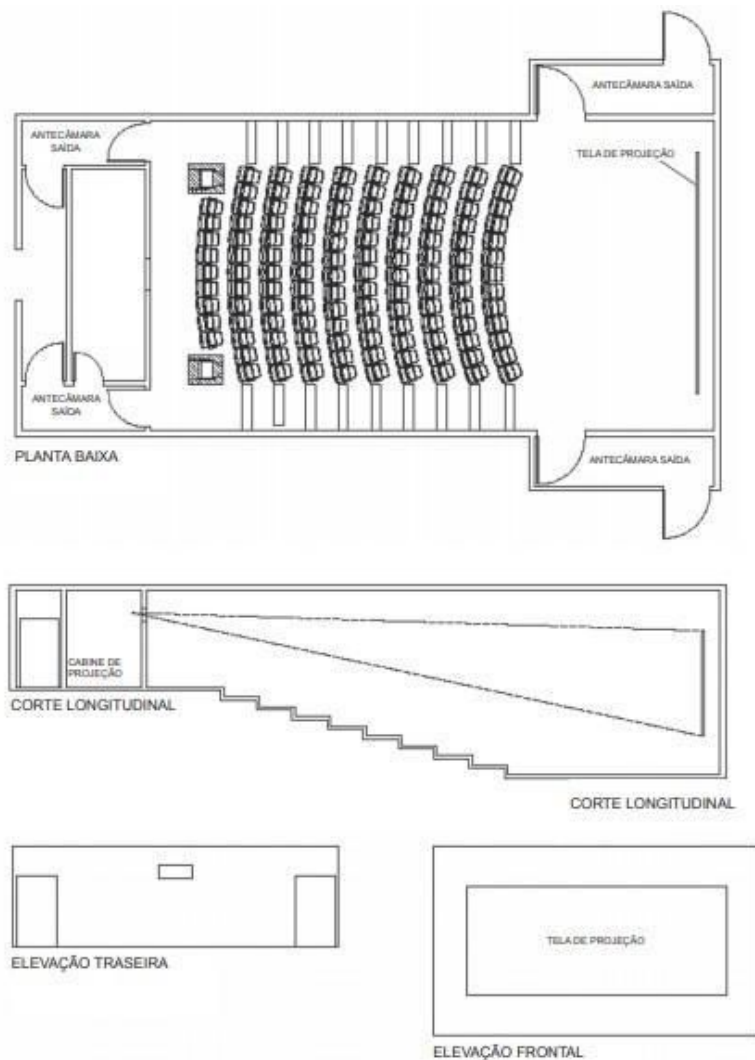
A “experiência cinema” requer uma situação específica, apenas propiciada por um ambiente tecnicamente preparado para esse fim. Embora saibamos que a tecnologia já nos proporciona formas diferenciadas de contato com a linguagem audiovisual, assistir a um filme no sofá da sala, na tela do computador ou do celular, ou em qualquer outro espaço e meio, não representa, em hipótese alguma, uma situação passível de se vivenciar a chamada “experiência cinema” ou “situação cinema”. Um filme concebido para o cinema é uma obra de arte, realizada para ser exibida em sala escura, com tela grande e um sistema de som dividido em canais específicos, de forma que os diversos sons do filme sejam percebidos pelo espectador, sem que haja qualquer interferência no ambiente capaz de tirar sua atenção da tela e quebrar o “pacto” estabelecido com a narrativa. Essa é uma experiência sensorial e qualquer desvio de atenção quebra a sintonia do espectador com a obra (SESC, 2008. p.6).

Algumas considerações sobre o texto acima precisam ser feitas. Trata-se de uma cartilha de orientação a quem deseja empreender no ramo de exibição de cinema, nestes termos, ressalta a importância de um ambiente bem preparado para a “experiência cinema”, não há questionamentos à forma cinematográfica apresentada, mas apresenta diretrizes que proporcionam aos “clientes” uma experiência melhor, com a menor quantidade possível de ruídos. Esse trecho resume a importância de um ambiente preparado para que o espaço do espetáculo seja efetivo. Devemos atentar, no entanto, para a ênfase de que esses aspectos são importantes para a experiência filmica, sendo que filme e cinema, como já dito anteriormente, não devem ser confundidos (MICHAUD, 2014). Além disso, o filme também não está preso ao espaço cinematográfico, a própria citação ressalta que ele pode ser assistido em outros locais. A experiência, no entanto, é o objeto fim do espaço do espetáculo, e qualquer alteração na experiência padrão através de modificações do seu ambiente ou componentes, pode ser

considerada como uma alteração do espaço. A criação de um espaço de espetáculo cinematográfico tem a experiência do espectador como objetivo fim.

Se pensarmos o espaço como um ambiente heterogêneo, devemos então ver como cada elemento compõe esse meio. Para Michaud, a composição da tela, por exemplo, serve para unificar a visão, como “um quadro encaixado na moldura do proscenium” (MICHAUD, 2014. p.19), sendo que a “a moldura é a condição da unificação da perspectiva no espaço” (MICHAUD, 2014. p.19). A sala em si sendo o espaço de onde se olha “constitui um espaço nitidamente separado” (IBID, p.19) do proscenium/tela. Esse conceito pode ser verificado em grande parte das salas de cinema espalhadas mundialmente. No Brasil, a ABNT possui, inclusive, um modelo básico de ambiente, necessário para se adequar aos requisitos técnicos de uma sala de cinema.

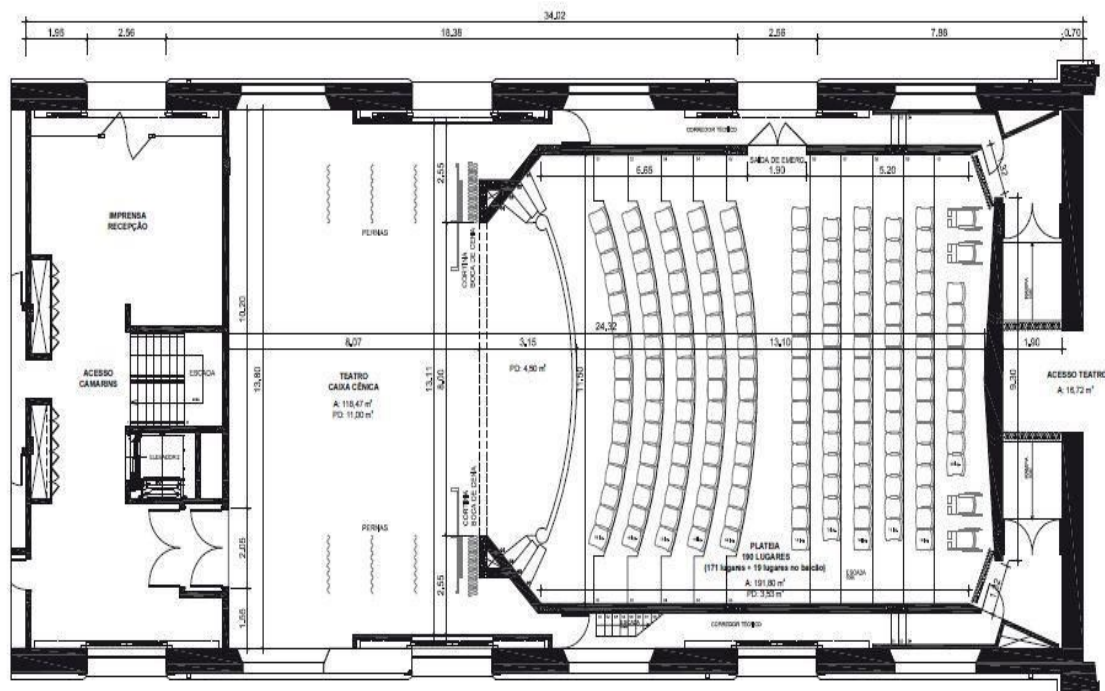
Imagem 13: Sala de cinema padrão, de acordo com a ABNT (SESC, 2008).



Fonte: <http://www.sesc.com.br> - acessado em Julho de 2018

De fato, poucos elementos presentes em uma sala de espetáculo são indispensáveis ao cinema, mas indispensáveis a essa mesma sala, que sem a totalidade de seus componentes, pode não corresponder à expectativa de espetáculo que propõe. A questão do conforto das poltronas é importante. O áudio é também necessário ao espaço do espetáculo. O controle de luz interna, a inclinação da sala, a intensidade do projetor, tudo isso faz parte do espetáculo proposto. Alterações nesses aspectos, alteram o espaço, que altera o espetáculo. Sentar em uma poltrona molhada, por exemplo, pode ser um fator determinante para o não acontecimento da experiência cinema. Este é, no entanto, um fator aleatório e que não teria como fim o questionamento do espaço, mas serve de exemplo para mostrar a fragilidade do mesmo diante do desafio de manter seu espetáculo intacto. Os ruídos podem vir de muitas fontes, e a experiência pode ser afetada de variadas maneiras.

Imagem 14: Planta baixa Teatro



Fonte: teatroplural.blogspot.com - acessado em Julho de 2018

Nesta planta básica podemos perceber elementos como poltronas, uma cabine de projeção, e a inclinação da sala para não haver interferência entre os espectadores e a tela.

Estes, claro, são projetos básicos, referentes a uma sala de cinema e de teatro padrão, respectivamente, não trazendo especificações mais profundas a respeito de sonorização, capacidade de público, tamanho padrão de tela, ou capacidade do projetor. Estes esquemas demonstram a semelhança entre os dois espaços, e como deve ser basicamente uma sala, para que o espetáculo possa acontecer.

Para o espaço, importa mais o aparato de projeção que o fotográfico. O cinema canônico atual é recheado de cenas criadas de maneira completamente digitais, com seus efeitos visuais e especiais, e ainda assim não é possível afirmar que essas obras não são parte integrante do espetáculo proposto pelas salas de cinema.

Desta maneira, nossa abordagem pelo questionamento do espaço do espetáculo será também levando em conta a mudança na experiência. Se para o espetáculo, o espectador é uma figura importante, pois é a ele que o mesmo se dirige, então a mudança na sua experiência deve também ser considerada, desde que tenha sido causada por alterações conscientes no espaço do espetáculo.

3 O CINEMA EXPERIMENTAL

Para Gaudreault, “o cinema sabe tão bem como contar uma história que talvez haja a impressão de que sempre soube como fazê-lo” (GAUDREULT, André. apud BORDWELL; THOMPSON, 2013, p. 693). O cinema narrativo, no entanto, é apenas uma convenção que foi comercialmente aceita. De acordo com Bordwell e Thompson (2013), obras experimentais são justamente aquelas que “desafiam a noção ortodoxa do que um filme pode mostrar” (2013, p. 556). Mesmo que não seja possível definir uma forma como o cinema experimental se apresenta, podemos abordá-lo pela sua tentativa de experimentação e sua expressão artística. Em muitos momentos é feito um questionamento do cinema *mainstream*, demonstrando as potencialidades do aparato, e levando o cinema a outro patamar, livre ou não de narrativas. O que importa, nesse caso, é a forma, ou o que aquela forma pode nos dizer (BORDWELL; THOMPSON, 2013).

Imagem 15: Balé Mecânico. Fernand Léger e Dudley Murphy, 1924

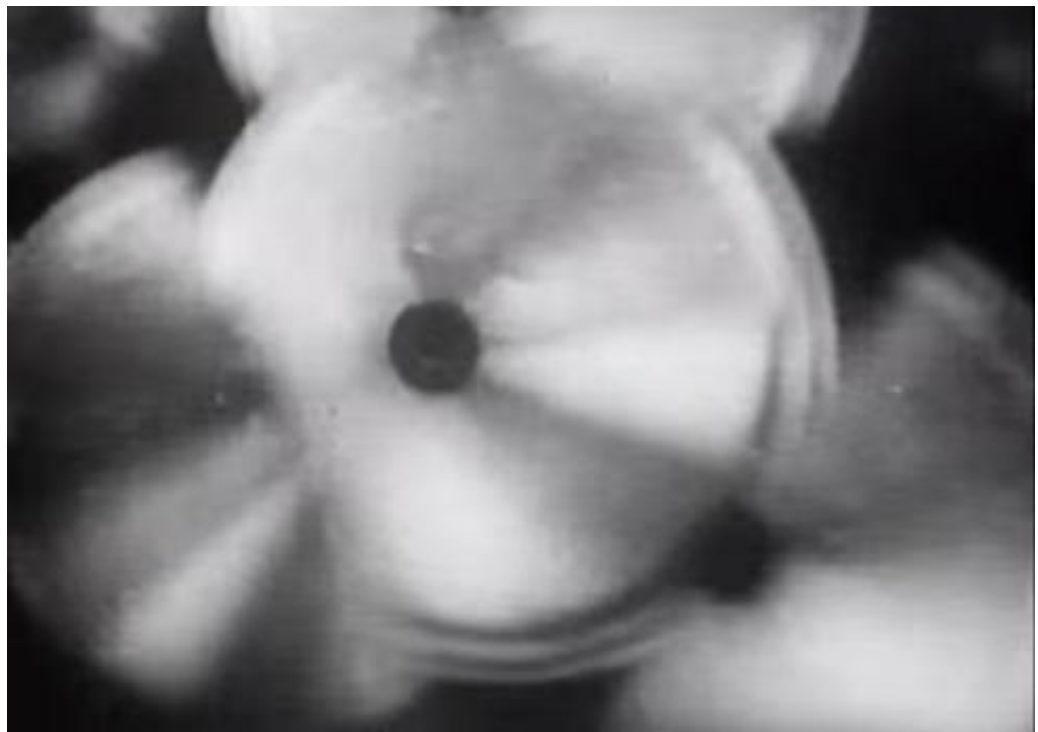


Fonte: [youtube.com/watch?v=yrfibt6Bkwc](https://www.youtube.com/watch?v=yrfibt6Bkwc) - acessado em Julho de 2018

Em muitos momentos, as técnicas usadas nos filmes experimentais são totalmente inovadoras, demonstram pontos de vista não antes usados, ou associações de imagens não antes pensadas (BORDWELL; THOMPSON, 2013). Como é o caso, por exemplo, do filme *Balé Mecânico* de Fernand Léger e Dudley Murphy (1924), Nele é possível observar uma música clássica ao fundo, como de uma apresentação de balé, de início, uma imagem de Chaplin desconstruída em formas geométricas, logo após uma mulher em um balanço em movimento, se aproximando e afastando da câmera, então começa a associação com imagens aparentemente aleatórias, como um chapéu, ou discos de filmes. O filme então segue para outras associações, mostrando o movimento uniforme da máquina como uma dança humana, bem orquestrada e ensaiada.

Muitas vezes, uma obra cinematográfica experimental usa qualidades abstratas para representar algo inerente àquela forma, mas não necessariamente o que aquela forma em si representa. Por exemplo, em uma cena, pode ser feita a associação entre uma caneca, um porta retratos ou uma porta, sem que na verdade, esses objetos mostrados representem o que são, ou tenham uma relação empírica entre si. O que seria abordado nesse caso são os aspectos abstratos desses objetos, suas formas ou sentimentos que poderiam causar, sem necessariamente relacioná-los com seu objeto real (BORDWELL; THOMPSON, 2013).

Imagem 16: Balé Mecânico. Fernand Léger e Dudley Murphy, 1924.



Fonte: [youtube.com/watch?v=yrfibt6Bkwc](https://www.youtube.com/watch?v=yrfibt6Bkwc) - acessado em Julho de 2018

Mas, como podemos perceber, a análise do cinema experimental passa em alguns momentos muito mais pelo aspecto filmico, e mesmo nos exemplos citados acima, os aparatos técnicos do cinema canônico são usados para expressar-se. Mas muitos são os casos em que artistas simplesmente ignoram esses aspectos, e procuram abordar os aparatos técnicos do cinema de maneira não convencional para criar obras. Esse é o caso de Man Ray, que em vários momentos usou a fotografia no cinema para desafiá-la. Ao invés de capturar imagens do mundo concreto com as mesmas, criava imagens sem o auxílio da câmera, posicionando objetos sobre o papel fotográfico, criando imagens totalmente novas. Outro artista influente nesta área foi Len Lye que, em 1935, criou *Colour Box*, considerado o primeiro filme de animação em que as imagens foram pintadas diretamente na película. Ainda de acordo com Bordwell e Thompson (2013), esses filmes criam aquilo que é chamado de “forma associativa”, e essas obras:

Sugerem ideias e qualidades expressivas ao agrupar imagens que podem não ter nenhuma conexão entre lógica imediata. Mas exatamente pelo fato de imagens e sons serem justapostos, somos estimulados a procurar por alguma conexão, uma associação que os ligue. (BORDWELL; THOMPSON, 2013, p. 569).

Imagem 17: O retorno à razão. Man Ray, 1923



Fonte: [youtube.com/watch?v=3nrGKWMaX-4](https://www.youtube.com/watch?v=3nrGKWMaX-4) - acessado em Julho de 2018

Os filmes experimentais não seguem apenas um modo de pensamento ou de criação. Grande parte do questionamento ao cinema canônico pode ser incluído nesse tipo de filme. Essas obras trazem questões formais muito mais apuradas no sentido de demonstrar especificidades do aparato, ou da não necessidade de esconder a existência dos equipamentos usados para a sua criação. As experimentações são, muitas vezes, o ponto de partida de uma nova descoberta do que o cinema é capaz de demonstrar ou fazer sentir, e suas técnicas são logo incorporadas ao cinema canônico. Cabe, por isso, muitas vezes ao cinema experimental o lugar de descoberta e de questionamento de novas maneiras de expressão, de interpretação do cinema ou seu dispositivo (BORDWELL; THOMPSON, 2013).

Imagem 18: Colour Box. Len Lye, 1935



Fonte: vimeo.com/28834678 - acessado em Julho de 2018

As experimentações são uma via de mão dupla no cinema. Em filmes atuais, não é raro ver uma técnica usada em obras que estão longe do circuito comercial ser incorporadas a obras de cinema comercial. A experimentação é sempre uma maneira de descobrir o novo, de ver o que pode dar certo. Depois disso, o mercado provavelmente pode introduzir essa

experimentação à sua rotina. No entanto, o caminho oposto também manifesta em alguns filmes experimentais que, sabendo do conhecimento do espectador sobre o cinema clássico, brinca com isso, criando falsos momentos de tensão, ou cortes que parecem sugerir uma conexão, mas que, na verdade, não o fazem.

O cinema expandido segue em parte o mesmo estatuto de questionamento proposto pelo experimental e pode também ser entendido como uma de suas formas de apresentação. Quando analisamos o cinema experimental sob seu caráter fílmico, é perceptível que há muitos questionamentos àquilo que é proposto de maneira geral pela indústria cinematográfica, e pelos filmes narrativos. Nos mais variados pontos do globo, nos festivais de cinema locais, ou até nas grandes premiações ao redor do mundo, quase tudo o que se analisa como critério de cinema é baseado no caráter fílmico, narrativo e canônico.

Quando falamos de cinema expandido, o aspecto fílmico se mostra apenas como uma das diversas representações cinematográficas possíveis. Considerá-lo como única forma de expressar a imagem em movimento nos leva a ideia de que “cinema significa cinema de ficção, isto é, o tipo particular de cinema que encontrou seu lugar de inscrição no teatro, como uma versão moderna da peça, adaptada às condições da sessão e da reprodutibilidade” (MICHAUD, 2014, p.25). Pensar no cinema expandido também como experimental permite perceber que as vanguardas cinematográficas, que durante anos contradiziam os aspectos comuns ao cinema popular, em realidade tratavam o cinema de maneira muito mais criativa e questionadora, trazendo um entendimento do processo de criação da imagem cinematográfica, seguido das discussões decorrentes deste.

4 O CINEMA EXPANDIDO

Expressões do cinema podem ser percebidas nos ambientes mais diversos, da sala de casa às galerias de arte. O cinema expandido procura não apenas a exibição de uma obra cinematográfica, mas criar sensações, entender os mecanismos da percepção, abordar a tecnologia do dispositivo cinematográfico não apenas como aparato de execução, mas também como parte integrante da experiência (WHITE, 2011). Questões como a interatividade e a abordagem/criação de dispositivos outros para a exibição cinematográfica também podem ser compreendidas como possibilidades do cinema expandido.

O termo “cinema expandido” foi criado por Youngblood (1970) evidenciando que as fronteiras do cinema com as outras artes vêm se tornando mais tênue já há algumas décadas. Não se trata de desconsiderar aspectos característicos de outros campos artísticos, em função de uma nomeação ou declaração de direitos ao cinema sobre essas obras, mas de entender que a hibridação não a descaracteriza como cinema, ou como escultura, ou qualquer outro campo artístico. Definir obras em determinados campos artísticos ainda permite que elas sejam mescladas com outros meios, o que precisamos é entender as influências que o cinema tem nessas obras, além de demonstrar como ele se apresenta nestas obras.

O cinema expandido pode ser visto como cinema ampliado, com obras que buscam proporcionar experiências não previstas pelo espectador (WHITE, 2011). Isso tem como objetivo, em muitos momentos, tirar a audiência da zona de conforto propiciada pelo espaço de espetáculo, sendo que “obras associadas ao cinema expandido existem como um conjunto de versões frágeis reconstruídas de acordo com as condições variáveis em que são recebidas” (WHITE, 2011, p.231). A forma diversa como o espectador percebe a obra é, dessa maneira, também importante para a compreensão de formas expandidas do cinema.

Deixando de lado a sala de exibição e seus suportes de projeção e captação mais usados, nos sobra o movimento e a pluralidade de imagens (MICHAUD, 2014) que colocadas em sequência nos levam à experiência cinematográfica (SATT, 2009). O cinema experimental se mostra cada vez mais como o lugar de conhecimento do novo, de apagamento de fronteiras entre artes. E o cinema expandido é uma dessas formas. Entendê-lo hoje é perceber que os cânones do cinema, como se configuraram desde o início do século passado, nada mais são do que convenções aceitas por espectadores e realizadores ao redor do mundo. Através de um percurso diferente do pensamento cinematográfico, nossa pesquisa trata como, desde os

primórdios da arte cinematográfica, há um objetivo a ser perseguido, que seria essa “reprodução de imagens em movimento, ou o que veio a ser chamado de cinema” (WHITE, 2011. p.231). É a essa busca por fim que chegamos, ao entendimento do cinema em sua característica básica. Quando Michaud (2014) propõe a abordagem do cinema pelas suas bordas, sugerindo que cinema seria os quadros sequenciais que geram o movimento através da pluralidade das imagens existentes nessa sequência, se refere exatamente ao que White (2011) propôs como cinema. Uma arte que busca a reprodução de imagens que se movem, e dentro deste universo podemos encontrar um enorme leque de obras que, mesmo não eminentemente cinema, utilizam essa maneira de pensar as imagens para se expressar.

O cinema canônico é pensado como uma tela a ser posta no palco de um teatro, onde as cenas de vários acontecimentos são retratadas de maneira a contar uma história e deixar o espectador em seu aspecto mais passivo de recepção. De acordo com Michaud (2014), essa imagem de teatralidade jamais seria capaz de emancipar o cinema do seu lugar de “sucessor do teatro”, pois o mantém naquele que é o local do espetáculo. Por outro lado, Youngblood (1970) questiona seu aspecto de entretenimento, argumentando que a TV e sua capacidade de entreter o público, libertaria o cinema de seu viés teatral e literário. Este questionamento, na perspectiva de Michaud (2014) fica por conta de três aspectos vinculados ao cinema canônico. Neste sentido, a experiência cotidiana do cinema raramente cria obras que vão além dessa forma de apresentação. Maneira pela qual jamais se desvincularia do ideal da teatralidade:

A experiência comum do cinema, baseada numa invenção de profundidade imaginária (a capacidade das imagens de imitar mundos) [...] longe de se emancipar do modelo da teatralidade, nunca se libertaria realmente em seu dispositivo: o surgimento de uma sintaxe cinematográfica específica, com a anulação da sua frontalidade, dos gestos estilizados, dos cenários tipológicos [...], não corresponderia à recusa da teatralidade, mas à sua própria realização (MICHAUD, 2014. p. 23).

Quando pensamos na emancipação do cinema do espetáculo teatral, vemos que o cinema narrativo está, na verdade, em um caminho de continuidade, em que cenas ensaiadas e pensadas como uma representação são postas ao espectador. Para Youngblood (1970), essa libertação viria através do pensamento artístico, soltando-se da amarra do entretenimento e com novas formas de apresentação que reinterpretam o cinema. Já Michaud (2014) questiona que o cinema está na simplicidade de seu conceito, e que o pensamento da arte cinematográfica de forma expandida deveria abranger expressões artísticas que pensaram no

movimento, mesmo que longe de uma sala preparada para uma projeção. Para Duncan White (2011) o cinema expandido seria uma forma mais participativa e interativa do meio, que critica os “modelos de produção e consumo comuns ao cinema” (WHITE, 2011 p.227), atuando principalmente sobre o que está acontecendo no momento da exibição da obra, na forma de recepção e na sensibilidade do espectador, e não necessariamente na obra exibida.

Enquanto a expressão cinematográfica foi em grande parte pautada pelo caráter da imagem projetada em uma tela, e captada em um aparato fotográfico, o cinema expandido se refere a não especificidade material da arte. Para além da questão entre o cinema e seu aparato “novas formas de cinema expandido sugerem um repensar da relação entre as tecnologias midiáticas e a vida cotidiana” (WHITE, 2011, p228). O cinema atualmente está presente no dia a dia dos espectadores, seja na tela de um celular ou na TV na sala de casa e o movimento cinematográfico pode ser recriado nos mais variados suportes (MICHAUD, 2014).

A não especificidade técnica da arte liberta o cinema do aparato a ele atribuído. Ao pensarmos nos brinquedos óticos, grande parte deles é capaz de reproduzir o movimento, e muitos deles foram desenvolvidos em um momento tecnológico quando não eram usadas projeções, imagens fotográficas e sequer haviam ambientes preparados para o mesmo. Essa imagem em movimento primordial nos revela que o movimento cinematográfico não depende de uma tecnologia específica. Ao cinema expandido interessa menos saber qual o dispositivo usado para reprodução das obras, do que a forma como esses dispositivos “afetam o artista, o público e os espaços entre eles” (WHITE, 2011, p.230).

A disseminação da arte cinematográfica pelo mundo ocorreu de forma rápida, e isso também possibilitou que suas hibridações e intermedialidades fossem experimentadas. Menos de 20 anos após a apresentação pública dos Lumière, o cinema havia se desenvolvido em questões estéticas, narrativas e técnicas. Isso levou a uma profissionalização e padronização, que usa, até os dias atuais, a narrativa como forma dominante de apresentação cinematográfica. Anterior à popularização da narrativa e do espaço de espetáculo, no entanto, o movimento já era apreciado em ambientes domésticos, feiras e exposições ainda no século XIX. Já na década de 1920, exposições questionavam o espaço do espetáculo, mesclando o cinema com outras artes plásticas, com exposições que levavam a obras para espaços diferentes da sala escura. A arte moderna intermedializou o cinema com expressões artísticas diversas, permitindo o surgimento de um pensamento artístico que preferia a abordagem “da experiência mais do que a contemplação, do fenômeno mais do que da essência, da presença

mais do que da representação” (DUBOIS, 2009, p.87). A dominância do cinema como meio, no entanto, não durou. Sucessivas revoluções, também chamadas de “mortes” podem ser observadas durante a história do cinema. Dentre essas várias revoluções, duas devem ser vistas com maior atenção para o entendimento do que ocorreu ao dispositivo depois da década de 1950. A primeira acontece com o surgimento e a disseminação de aparelhos de TV, ocorrido em uma maior quantidade durante os anos 1950. Até esse momento na história, a sala de cinema com seu dispositivo técnico era o único ambiente capaz de reproduzir a imagem em movimento para o público em geral. Pouco depois, um golpe aparentemente ainda mais duro viria atingir o cinema. O videotape tirava não apenas o monopólio do cinema sobre o movimento em si, mas também acabava com alguns principais domínios da arte sobre o espectador: o controle de *play/pause*, e a reprodução de filmes no ambiente doméstico, o domínio sobre a sessão e a maneira como o material cinematográfico transcorreria (RAMOS, 2016).

Antes dessas tecnologias, nenhum outro veículo de comunicação era capaz de reproduzir a imagem em movimento. O fato de a TV poder transmitir essa imagem pelo ar tirou do cinema não apenas a hegemonia sobre a imagem, mas também sobre o espaço de seu dispositivo. Após a perda da hegemonia sobre o espaço, o cinema também perdeu o domínio da reprodução e da forma de exibição sobre seu produto. Os vídeos cassetes permitiam a exibição e a gravação de imagens em suportes diferentes dos usados pelo cinema, principalmente até aquela época. Imaginemos que até o advento dos aparelhos de TV, os espectadores precisavam se deslocar até as salas de cinema para assistir a imagens em movimento. Televisores levaram para dentro das casas uma imagem até então hegemônica do cinema. Nesse momento é possível perceber a expansão espacial do cinema, que sai de um universo restrito de ambientes, as salas de cinema, para um universo de massa, chegando à sala das residências. Essa revolução tecnológica é também uma maneira de entender como o cinema se expande, chegando a locais hoje comuns de se apreciar a imagem em movimento, mas que causaram um enorme impacto na sociedade moderna, mudando de vez a relação do espectador com a imagem. Se a TV tirou a hegemonia, o vídeo tape quebrou a condição de exibição. Enquanto em uma sala de cinema o público assiste passivamente, sem o poder de controle sobre a execução da obra, com o vídeo tape a função de pausar, voltar, adiantar, e até mesmo de assistir a tudo de novo em seguida, foi dada ao público (GAUDREAUT; MARION, 2016. *apud* SOBRINHO, 2016).

Próximo a essa revolução tecnológica que acontecia ao cinema, câmeras de vídeo eram cada vez mais populares. O vídeo-tape barateou a produção de imagens em movimentos, e expressões cada vez mais interartísticas eram apresentadas. O espaço de espetáculo cinematográfico perdeu em alguns anos o monopólio sobre a criação e exibição da imagem em movimento, sobre a reprodução do seu produto e do ambiente onde este seria reproduzido. Por outro lado, essa mescla do cinema com outros meios se tornou cada vez mais íntima, e o vídeo acabou sendo o meio pelo qual o cinema se firmou na arte moderna, chegando de vez às galerias, exposições e instalações (DUBOIS, 2009).

Para além do aspecto técnico, o advento da TV permitiu ao cinema uma maior liberdade para sua expressão. Por isso, de acordo com Youngblood (1970), é necessário pensar em outras formas para sua apresentação. Ele questiona o aspecto vinculado ao entretenimento que o cinema tomou durante o século XX, caracterizando-o como alienante, justificando que vai à contramão da arte e da criatividade. O autor tece duras críticas ao cinema comercial, e propõe o questionamento do estatuto Canônico que nos é apresentado, principalmente após o estabelecimento da TV como opção de entretenimento, já que, segundo ele, após o início da era da televisão, o cinema poderia finalmente se libertar da influência teatral e literária.

Uma década como telespectadores equivale a um curso abarcador de atuação teatral, texto e realização. Comprimidos em tal dose massiva constante, começamos a ver os métodos e lugares comuns com maior clareza, a mística desaparece – quase poderíamos fazê-lo sozinhos -. Desafortunadamente, muitos de nós fazemos apenas isso: daí o excesso de talento submediocre na indústria do entretenimento. Paradoxalmente, este fenômeno eleva o potencial de libertar finalmente o cinema do cordão umbilical que o une ao teatro e a literatura, já que obriga os filmes a expandir-se a áreas da linguagem e a experiências cada vez mais complexas². (YOUNGBLOOD. 1970, p. 58).

Entendendo que o cinema não seria um campo isolado, é preciso atentar ao quanto este sofre a interferência de outros meios, como a própria televisão, e a ideia de que as

²A decade of television-watching is equal to a comprehensive course in dramatic acting, writing, and filming. Compressed in such constant and massive dosage, we begin to see the methods and clichés more clearly; the mystique is gone— we could almost do it ourselves. Unfortunately too many of us do just that: hence the glut of submediocre talent in the entertainment industry. Paradoxically this phenomenon carries with it the potential of finally liberating cinema from its umbilical to theatre and literature, since it forces the movies to expand into ever more complex areas of language and experience

interfaces com outras artes estariam a cada momento sendo mais naturais, as fronteiras entre os dispositivos estariam menos visíveis, e a interação entre as mesmas muito mais comuns. O cinema abraça expressões que antes seriam vedadas a outros modelos artísticos, como a pintura, escultura, assim como é também o caso da vídeo-arte (YOUNGBLOOD, 1970).

As fronteiras do cinema estão colocadas além dos muros estabelecidos pelo cânone. As hibridações artísticas não diminuem o status de cinema, mas complementam uma arte que pode ser maior do que aquela que é comumente aceita. Cinema expandido, sob esse ponto de vista, deve também ser entendido como o cinema fora do seu aspecto técnico canônico. Pensar na teoria expandida é trazer para o campo cinematográfico a ideia do movimento como matriz de pensamento de diversas artes, mas que utilizam do cinema como elemento expressivo de suas obras.

Isso nos leva ao pensamento do cinema de forma mais abrangente, por meio de obras que antes eram consideradas “não cinema”. Neste contexto, o fato de uma obra não estar sendo exibida no espaço em que o cinema é apresentado de maneira geral, a sala de cinema, não condiciona dizer que ela deixa de ser uma obra cinematográfica. O próprio filme que seria alugado em uma locadora, após a disseminação dos vídeos cassetes, não deixava de se tratar de uma obra cinematográfica só por que não era exibida em uma sala de cinema. Fora isso, inclui também dizer que a imagem não precisa necessariamente ser reproduzida por determinada aparelhagem técnica para que sejam consideradas cinematográficas. Se antes as imagens em movimento eram quase sempre recriadas pelo aparato cinematográfico mais comum, ou seja, projetadas de uma película, agora já podiam ser transmitidas pelo ar, através das ondas de TV, vistas em aparelhos domésticos.

Além da mudança técnica do cinema, há também a diferença na forma como o espectador recebe essa imagem. Anteriormente havia o deslocamento para uma sala escura, onde toda a atenção era voltada para a tela, a audiência agora é impactada por essas imagens em ambientes com características diversas, e isso afeta a experiência. Dubois (2009) ressalta também essa diferença, questionando a interferência de quando o espectador:

Passa da grande sala escura e comunitária, na qual tudo desaparece em função da concentração máxima de todos no retângulo da tela, para uma visão do filme mais individualizada, com frequência em várias telas simultâneas, e mais “iluminada”, na brancura do espaço do espaço de um museu? É possível ver uma imagem projetada na claridade tão bem quanto a vemos nas trevas? (DUBOIS, 2009, p. 87-8)

Indagar a forma como a sensibilidade é afetada, portanto, interessa ao cinema expandido. Ele trata da obra cinematográfica em seus aspectos técnicos de interface, entendendo que os meios interagem entre si, criando muitas vezes obras que podem ser interpretadas por vários veículos de comunicação. A teoria expandida do cinema proposta por Michaud (2014), por outro lado, trata de entender a teoria cinematográfica de forma expandida, e não apenas abranger suas interfaces. Isso significa que é necessário olhar o cinema de forma ampla, desde os seus primórdios até a atualidade, para compreendermos as presenças do cinema em suas variadas interpretações.

Michaud (2014) trata o cinema como campo artístico distinto ao seu produto concreto. O produto do cinema não o define. Em uma analogia livre, assim como poemas são a concretização da poesia, ambos não são a mesma coisa. O primeiro é a forma como a arte se manifesta, o segundo, a arte em si. Poemas são compostos por versos e letras, a poesia é composta pelo conjunto dos poemas. Desta maneira, é preciso entender que filme e cinema não se confundem. O filme é um produto cinematográfico, o cinema é o campo artístico, o meio de comunicação (MICHAUD, 2014). Muito além de ter seu lado espetacular “o filme é um modo de pensar as imagens” (MICHAUD, 2014, p. 11), mas não o único. Questionar os cânones do cinema *mainstream* é um dos pontos chaves para o entendimento dessa análise sobre o cinema expandido.

Michaud propõe um modelo que abarque várias formas de expressão da imagem em movimento. A ideia é que o cinema independe de seu suporte, desde que haja a característica da ilusão do movimento, através de imagens diferentes entre si, postas em sequência (MICHAUD, 2014). O modelo canônico é criado sobre três pilares, que consistem naquela que é muitas vezes percebida como a única forma de apresentação cinematográfica. Um filme, projetado através de uma película fotográfica em uma tela, numa sala preparada para essa apresentação, muito parecida com uma sala de Teatro Italiano. Em muitos locais construía-se cines-teatros, pois o posicionamento do público é o mesmo para ambas as concepções de espaço. A questão é que esses aspectos caracterizam apenas uma maneira de apresentação cinematográfica, muito embora essa represente grande parte do que é produzido mundialmente no cinema. Não se trata de dizer o que é feito com o cinema em sua maior parte, mas de sugerir que o dispositivo não define o campo artístico, e esse campo é muito mais amplo que seus aspectos técnicos ou arquitetônicos (MICHAUD, 2014).

Quando uma obra leva o espectador a experiências diferentes daquela que ocorre em uma sala padrão, podemos perceber que há um interesse em retirar a audiência do seu local de conforto, causar nele estranhamento, ou mesmo dar mais liberdade a quem assiste de decidir como, quando e de que forma quer assistir ao que está sendo apresentado. Interferências sonoras, luminosas e visuais podem fazer parte tanto do material audiovisual em si, quanto do ambiente que compõe seu local de exibição. Nesse sentido, o cinema expandido não trata apenas do que é apresentado em uma tela, mas também do contexto de onde está, da maneira que está, e como quem assiste o percebe.

Se pela interpretação de Michaud (2014), entendemos o cinema através do movimento criado pela pluralidade de imagens, por outro lado devemos ter também em mente que nem toda imagem em movimento deve ser considerada cinematográfica. Ramos (2016) argumenta contra a dominância do cinema sobre as imagens moventes.

Nem cinema é igual ao universo das artes que lidam com imagens que se movem, nem ao cinema se restringe o universo das artes com imagens e sons. Alguns autores, partindo do conceito de ‘cinema expandido’, fazem equivaler cinema e o conjunto das imagens em movimento em dispositivos diversos, com prejuízo para ambos os lados. (RAMOS, 2016, p.18)

Ramos (2016) aborda em seu texto o cinema como produto e dispositivo. Para ele, o “cinema é filme, imagem articulada por montagem que transcorre” (RAMOS 2016, p.20). Além disso, ele argumenta que o filme para se expressar necessita do “dispositivo do cinema” (RAMOS 2016, p.20), vinculando então o cinema também a seu dispositivo para existência. Desta forma, Ramos crê que o “filme é o modo particular do cinema que, sem ele, perde as pernas, para se tornar apenas expressão com imagens em movimento e som” (RAMOS 2016, p.20).

Por outro lado, é preciso entender as emancipações do dispositivo canônico do cinema a que a imagem em movimento sofreu durante a história. A TV, o vídeo, os arquivos multimídia, a internet, tudo isso retirou do cinema a hegemonia sobre o movimento, mas esses movimentos ainda são baseados sob a forma de pensamento da imagem cinematográfica. A forma de pensamento da imagem proposta pelo cinema é essa, a que proporciona a ilusão do movimento criada através da pluralidade de imagens estáticas. Dos brinquedos óticos ao banner de anúncio que chama nossa atenção no canto de um site. Até os gifs que povoam as mais variadas redes sociais da web, ainda se baseiam na mesma ideia.

É também por conta dessas fronteiras difusas e de sua capacidade de incluir vários outros meios em si, além de poder estar presente em várias outras mídias, que o cinema é visto como uma culminação das outras formas de arte (CHATEAU, 2010). Nele é possível que toda a expressão artística seja representada. Não apenas a fotografia, mas também “o desenho, a pintura, ou mesmo a escultura ou a arquitetura” (MICHAUD, 2014, p. 12). Quando dissociamos o cinema de seu aparato físico, como a fotografia, o feixe luminoso e a superfície em que é projetado, sobra aquilo que não depende de nenhuma dessas técnicas. Para os irmãos Lumière, por exemplo, a realidade não era o objeto fim de sua captura imagética, mas o movimento era o que lhes permitia dar vida à sua obra. Era a realidade, então, não o material final que devia ser demonstrado, mas “a pedra de toque do filme, passível de revelar e ativar seus poderes” (MICHAUD, 2014, p. 12), ou o meio de captura do movimento real, fragmentado estaticamente e reproduzido. O cinema não precisa, necessariamente, ser um reflexo da realidade, mas usa dela para que construa aquilo que lhe convém. A realidade concreta é então apenas o pano de fundo na qual muitas vezes o artista se apoia para sua construção da obra. O movimento da vida, das máquinas e dos objetos são o que interessa à produção fílmica (MICHAUD, 2014). A realidade “só se revela indiretamente – não constitui seu objeto, mas seu material” (MICHAUD, 2014, p. 12).

Trataremos então, de como o desenvolvimento da arte nos levou ao ponto em que hoje, em vários locais do planeta, expressões artísticas questionarem a imaterialidade do movimento. Criações diversas trazem para o aparato físico, esse movimento que era reivindicado apenas pela projeção cinematográfica do cinema canônico. Quando pensamos no específico da arte, este movimento liberta-se de seu meio técnico, e pode ser criado em diferentes locais, com os mais variados fins.

O cinema está presente nas galerias de arte, nas casas, nos *smartphones*, em projeções holográficas. Defendemos o cinema como a imagem pensada e criada em movimento através da sequência de quadros estático, exibidos um a um ao espectador. A partir disso, podemos incluir a ideia de um pensamento cinematográfico a variadas formas de expressão, mesmo que não predominantemente cinematográficas. É a essas expressões que vamos nos atentar nos exemplos a seguir. Identificando as características básicas propostas por Michaud (2014), e que estão presentes em todas as obras nas análises. A presença de movimento, criado através da pluralidade de imagens estáticas. Expandindo dessa maneira a

visão de em que locais conseguimos identificar uma linguagem cinematográfica, mesmo que não seja ela o objetivo fim do espetáculo proposto.

5 AS EXPRESSÕES EXPANDIDAS DO CINEMA

Se o cinema é maior do que a forma como ele é cotidianamente assistido, então como ele se apresenta para além dessas formas? Nas análises, partimos da ideia de imagem pensada cinematograficamente para indicar aquilo que faz parte das propriedades formais do cinema, e está presente em outros meios, expressões, dispositivos e etc. Não se trata de relacionar ao cinema toda obra com imagens em movimento, mas entender que grande parte dessas imagens utiliza o movimento proporcionado pelo cinema como forma de se expressar. A questão que se coloca neste momento é muito mais técnica do que teórica. Quando trabalhamos alguma forma de imagem em movimento, seja para vídeo, TV ou sites, ela é configurada para ser exibida da mesma forma que o cinema configura suas imagens: dividido em fotogramas estáticos, postos em sequência e causando a ilusão do movimento. Isso vai além das questões experimentais, pois tem relação com a maneira como os dispositivos de execução são configurados para gerar e reproduzir as imagens.

Os meios de comunicação que também utilizam a imagem em movimento têm suas especificidades, e não há base teórica para dizer que todo material audiovisual seja cinematográfico. O vídeo, por exemplo, é um meio com características próprias, e se é possível analisar a presença de propriedades cinematográficas em algumas de suas expressões, não é possível afirmar que o vídeo seja uma subcategoria do cinema, ou mesmo subordinado a ele.

Um produto audiovisual pode ser criado a partir de imagens colhidas dos mais variados meios, com movimento ou não. As imagens estáticas podem ser animadas, assim como textos, erros e falhas visuais programadas são materiais utilizáveis (MELLO, 2008). Tudo pode ser mesclado e trabalhado de forma a criar um produto que contenha imagem em movimento. Este pode ser exibido em meios como televisores, monitores, *smartphones*, mas para isso é necessária uma adequação destes dispositivos a uma forma técnica de exibir a imagem.

As questões cinematográficas presentes são técnicas. Durante a edição digital, é feita a renderização dos elementos que compõem aquela trilha. Nesse processo, materiais das mais variadas fontes são processados de maneira que possam ser modificados de acordo com a necessidade. Assim, fotos estáticas podem ser animadas, trechos de texto podem ser inseridos e retirados, fusões e transições são incluídas. Durante uma edição, temos o material

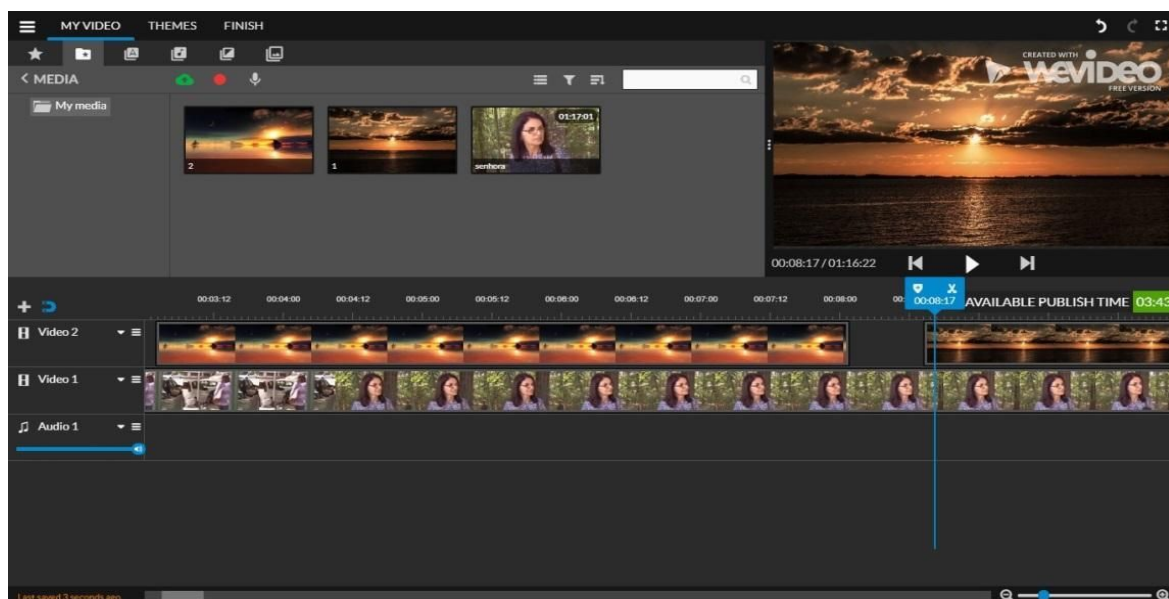
bruto sendo utilizado. Enquanto matéria bruta, cada item utilizado mantém suas características originais, e só são adaptadas à outra forma de exibição através da conversão trazida pela renderização.

Renderização é o processamento para combinação de um material bruto digitalizado como imagens, vídeos ou áudio e os recursos incorporados ao software como transições, legendas e efeitos. Esse processo transforma um ou mais arquivos num único resultado final, unificando esses elementos com objetivo de melhorar a experiência do usuário.

A prática de renderizar unifica as linguagens de variados meios em uma que será a apresentada. Seja ela uma apresentação 3D, uma foto estática ou um vídeo. No caso específico do vídeo, ela trata de deixar todas as imagens com uma repetição temporal criada, de acordo com a configuração escolhida para renderização, quadros sequenciais que serão utilizados para a execução da obra nas mais variadas mídias. Independente do material utilizado para a criação de produto videográfico e das características que ele compõe, é feita uma padronização desse material para que possa ser executado. Essa padronização pode configurá-lo conforme o pensamento da imagem cinematográfica.

Outros meios também passam por esse processo, seja através de uma renderização ou não. O cinema, no entanto, com a sua característica baseada no movimento e na pluralidade (MICHAUD, 2014), deixa subentendido nesses termos que sua existência está também vinculada à sua execução. Se o movimento é essencial ao cinema, então ele precisa ser executado de alguma maneira, seja em uma projeção, em um monitor, ou até mesmo em um brinquedo ótico. No cinema, o movimento é importante. A forma, ou o dispositivo relacionado à execução deste movimento, no entanto, é menos importante que a execução em si. Haver apenas a pluralidade de imagens não organizadas para serem exibidas de maneira que o movimento esteja visível, não caracteriza o cinema. Para isso, essa pluralidade precisa estar associada a uma execução que evidencie o movimento fragmentado nas imagens.

Imagem 19: Editor de vídeo com divisão entre frames exibidos

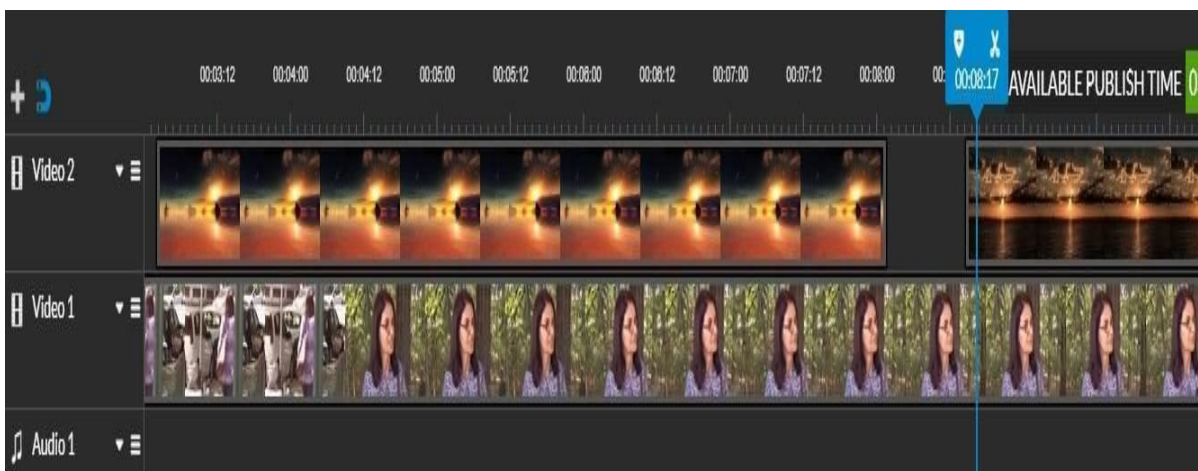


Fonte: Arquivo pessoal

Na imagem acima, é possível perceber a diferença entre os quadros em movimento e os estáticos. A imagem deve ser interpretada da seguinte forma: Na parte superior esquerda da tela há três materiais que serão usados na edição. Um vídeo e duas fotos. No canto superior esquerdo está o monitor do material sendo editado. Toda a parte inferior do quadro é a linha do tempo onde a edição digital acontece. É nesse local que o material bruto é manipulado. Nele há duas sequências, na parte inferior está o vídeo, com sua divisão de quadros em frames. Nota-se que entre os mesmos existem pequenas diferenças, perceptíveis principalmente entre uma cena e outra, mas também pela distância que a personagem aparece do canto do quadro, por exemplo. Já as imagens que estão na parte superior são estáticas. Assim, o editor cria para as mesmas uma sequência de fotos estáticas, iguais, colocadas em sequência. Durante a execução do produto visual, essas fotos serão repetidas na taxa de repetição pedida pelo render (30, 60 fps), no entanto, não há evidência do movimento entre essas fotos. É claro, a manipulação de fotos para que seja colocado movimento é perfeitamente possível. Neste caso, estamos evidenciando um momento em que o cinema, mesmo que usado em sua forma de pensar a imagem, não é identificado em suas

propriedades. Quando retiramos um quadro igual entre imagens estáticas, não percebemos diferença na execução deste material, no entanto, se em uma sequência em movimento um dos quadros é retirado, a percepção é modificada, apresentando “pulos” na imagem, que ficam com o movimento menos fluido e fragmentado. Entre imagens estáticas, dispostas em sequência e preenchendo exatamente da mesma forma o quadro que a imagem anterior, não há nem pluralidade, nem movimento.

Imagem 20: Quadros estáticos e com movimento



Fonte: Arquivo pessoal

As fotos tiradas por Muybridge, por exemplo, podem ou não ser entendidas como cinematográficas. Se pensarmos sob o ponto de vista de sua execução, Muybridge conseguiu fragmentar em partes estáticas o deslocamento de animais. Essas imagens foram criadas para serem vistas como fotografia, não como cinema. O interesse nas fotografias se dava muito mais pelo seu caráter de fragmentação do que por sua reanimação do movimento. As fotos feitas por ele, no entanto, são tão precisas na fragmentação do movimento que, se postas dessa maneira, podem ser consideradas cinematográficas. Mas para isso é necessário que sejam executadas dessa maneira, seja um gif na internet, ou em alguma apresentação em um projetor. O veículo usado para a execução do movimento não é o mais importante. É necessário que o movimento possa ser percebido. Assim, a procura é pela presença das propriedades formais do cinema em obras muitas vezes não cinematográficas, ou que se tornam cinema pela sua forma de execução, demonstrando como as características básicas do mesmo podem ser detectadas em outros meios.

Imagem 21: Gif criado a partir de fotos de Muybridge (acesse o link na legenda para visualizar)



Fonte: <http://pt.phoneky.com/gif-animations/?id=s2s188634> - acessado em Julho de 2018

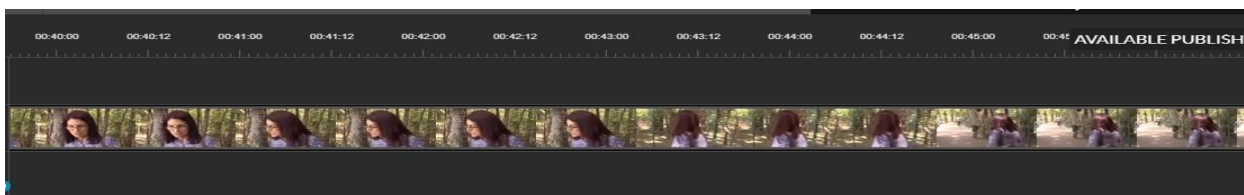
Michaud (2014) ressalta as diferenças entre o pensamento do cinema e o fotográfico, argumentando que:

Os inventores da fotografia usaram esse fenômeno da fotossensibilidade para fixar as imagens insubstanciais formadas nas Câmaras escuras e lhes dar uma forma de perenidade. Ora, no cinema, a relação desses dois princípios se inverte. Já não se trata de dar substancialidade e permanência à imagem, mas, precisamente, de produzir seu caráter não fixado. O cinema não é um prolongamento da fotografia no tempo, mas uma interpretação divergente do princípio da fixação, em associação com o princípio da projeção (MICHAUD, 2014. p.17).

A TV utiliza, em sua generalidade, a imagem com uma taxa de 59,97 fotogramas por segundo, os boomerangs, criados através de um aplicativo vinculado ao *Instagram* criam pequenos vídeos com 20 quadros, que duram cerca de 5 segundos, e se repetem em loop. O cinema canônico geralmente trabalha com uma taxa de 23,97 fotogramas por segundo. O *YouTube* afirma em seu suporte, que é capaz de armazenar e executar materiais com as mais

variadas taxas de reprodução, demonstrando também que “frame rates comuns incluem: 24, 25, 30, 48, 50, 60 quadros por segundo”³.

Imagem 22: Quadros em programa de edição.



Fonte: Arquivo pessoal

Desta forma, podemos perceber casos em que mesmo as mídias digitais atuais ainda tratam a imagem de acordo com sua taxa de execução de quadros estáticos, tal qual o cinema apresenta desde sempre. Isto ajuda a ilustrar a maneira padrão de execução de imagens, afinal um material audiovisual pode ser visto nas mais diversas plataformas, desde o cinema analógico até os produtos audiovisuais mais atuais. A TV, a internet, a videografia e grande parte das artes e meios que se utilizam da imagem em movimento, pensam o material apresentado dessa maneira.

5.1 A FANTASMAGORIA REINTERPRETADA

A projeção é o fenômeno que ocorre entre pelo menos dois objetos: Um aparelho projetor e uma tela. No cinema canônico, essa tela possui a capacidade de transformar-se no que quer que seja projetado nela, funcionando como uma janela para outros universos, sendo a própria tela invisível ao espectador. O projetor é a fonte da imagem projetada na tela. Aqui, analisaremos obras que tragam em seu questionamento essas características, mas que mantenham o pensamento cinematográfico da imagem.

Imagem 23: Tela de cinema padrão

³ Informações disponíveis em <https://support.google.com/youtube/answer/1722171?hl=pt-BR> acessado em Julho de 2018.



Fonte: pt.pngtree.com - acessado em Julho de 2018

Neste ponto, a análise se centra no questionamento das telas em que o produto audiovisual será executado. Por questionamentos à tela, devemos entender variações visíveis em relação ao objeto onde será projetado algum material visual, ou aos monitores que podem se espalhar por espaços dos mais variados. É interessante lembrar, no entanto, que a tela de uma sala de cinema padrão não é um parâmetro necessário ao cinema expandido. A tela cinematográfica também independe do suporte que ela se apresenta. Seja em um papel, em uma tela digital ou em qualquer brinquedo ótico, sempre há um lugar para o qual se olha, e esse lugar é a tela. Ela é o fragmento de espaço em que o cinema se apresenta, seja a fresta de um fenacístoscópio ou um espelho é sempre necessário olhar para algum ponto.

Dentre os projetos analisados neste trabalho, vários questionam não apenas um aspecto canônico do cinema. Nesse caso, as apresentações do *Cine Fantasma* trazem questionamentos que perpassam a projeção, a tela, o espaço do espetáculo e a fotografia. O grupo, composto por artistas e performers, com o objetivo de trazer de volta a memória do cinema existente em outros períodos, com suas grandes salas de rua equipadas com milhares de assentos, e a maneira como a vida moderna e a especulação modificaram a relação da cidade com seus cinemas. Em seu site, identificam suas apresentações como “uma série de

vídeo-intervenções e performances que exploram o modo como estruturas simbólicas e materiais se entrelaçam com paisagens urbanas”.⁴

Imagem 24: Caracterização para a performance



Fonte: youtube.com/watch?v=8pT2CLE5EcM exibição na cidade do Rio de Janeiro - acessado em Julho de 2018

Suas apresentações são em locais públicos e urbanos. Sua audiência são os transeuntes e moradores desses locais e sua matéria prima é a memória de lugares onde antes funcionavam salas de cinema, e hoje estão tomadas pelos mais variados tipos de estabelecimentos e prédios. Trata-se de uma recuperação de arquivos, de uma retomada histórica das paisagens dos locais e de evidenciação simbólica da perda do espaço cinematográfico nos dias atuais.

⁴ Informação disponível em <http://cargocollective.com/cinefantasma/About-Cine-Fantasma> acessado em Julho de 2018.

Através do vídeo sobre o projeto no youtube⁵, é possível observar como funciona a execução dessas vídeo-intervenções. É feito o mapeamento de uma região e são identificados locais onde antes existiam salas de cinemas. Após esses mapeamentos, há uma coleta de dados sobre um determinado estabelecimento. Fotos, vídeos, recortes de jornal, tudo pode ser utilizado para a recuperação da memória dos antigos locais. Após a coleta, é feita a exibição nas fachadas dos lugares em que as salas de cinema funcionavam, mostrando filmes que ali foram exibidos, histórias que aconteceram naquele local, notícias relacionadas a ele e etc. Arquivos provenientes de qualquer tipo de mídia podem ser inseridos nessas projeções, a mesclagem de materiais de diferentes fontes inclusive aumenta o dinamismo e a riqueza da obra apresentada.

Imagem 25: Caracterização de fantasma durante performance



Fonte: [youtube.com/watch?v=8pT2CLE5EcM](https://www.youtube.com/watch?v=8pT2CLE5EcM) exibição na cidade do Rio de Janeiro - acessado em Julho de 2018

Para isso, utilizam um veículo com um projetor colocado na caçamba, eles circulam pelos locais e projetam essas imagens sobre janelas, paredes e portas de aço. A tela, nesse caso, é o local físico ao qual aquelas imagens estão vinculadas, as fachadas dos locais

⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=8pT2CLE5EcM> Acessado em Junho de 2018.

que antes funcionavam essas salas de cinema. Esse trabalho “explora os resultados da montagem e projeção de imagens, não baseadas no espetáculo ou lógicas de consumo, mas nas noções de comunidade e pertencimento”, conforme texto publicado no site supracitado.

No vídeo, percebemos que em Cine Fantasma não há o questionamento da projeção como processo, mas do seu elemento tela. O aparelho projetor continua presente, e a projeção em si é usada, mas a tela passou a ser um local urbano, que não precisa ser adequado para tal. Questões relativas à qualidade da execução da imagem ficam em segundo plano nesse caso. O mais importante é a apresentação do material visual.

Imagem 26: As performances acontecem durante as projeções



Fonte: [youtube.com/watch?v=8pT2CLE5EcM](https://www.youtube.com/watch?v=8pT2CLE5EcM) exibição na cidade do Rio de Janeiro - acessado em Julho de 2018

O projeto é intermediário, envolvendo performance e cinema. Durante as projeções, personagens estão caracterizados como figuras assustadoras, caricatas, ou com figurinos variados, interagindo com espectadores e transeuntes. As performances questionam o esquecimento, a ganância e a especulação imobiliária, dentre outras causas que motivam o fechamento de salas de cinema de rua. O elemento performático, no entanto, não está apenas

na forma como os personagens interagem com a arquitetura ou com os transeuntes. O material utilizado para as projeções vem de variadas fontes, desde imagens de arquivos, fotos antigas, jornais e imagens dos locais onde a intervenção acontece são captadas no momento da projeção. Tudo isso é mixado e o material apresentado é fruto do trabalho de *Vjs*, que editando e juntando imagens diversas durante a apresentação, criam uma noção de cinema ao vivo. “Um ponto que define as (assombr)ações do *Cine Fantasma* reside no fato de que as combinações entre as imagens que o constituem não pré-existem ao momento da projeção, nem são catalogadas segundo uma hierarquia cronológica” (LEBLANC, 2013). Desta forma, o que se vê em determinada apresentação pode não ser igual ao que será visto em uma apresentação seguinte nesse mesmo lugar, seja porque os locais já estão diferentes pelas diversas mudanças possíveis na paisagem promovidos pela passagem natural do tempo, seja pela forma como esse material será mixado no momento de sua projeção.

Imagem 27: Fachada de um prédio com intervenção de vídeo



Fonte: [youtube.com/watch?v=8pT2CLE5EcM](https://www.youtube.com/watch?v=8pT2CLE5EcM) exibição na cidade do Rio de Janeiro - acessado em Julho de 2018

É interessante pensar que esse é um projeto cinematográfico metalinguístico, pois sua relação com o cinema se dá em nos mais variados níveis. Podemos associar ao interesse temático, já que falam exatamente sobre antigos cinemas; aos espaços cinematográficos usados não apenas como tema de pesquisa, mas também como locais de apresentação e ao dispositivo de projeção usado, que normalmente também é associado ao cinema. E, além de tudo isso, temos a questão das imagens que são projetadas nas fachadas.

Imagem 28: Igreja em local onde funcionava sala de cinema



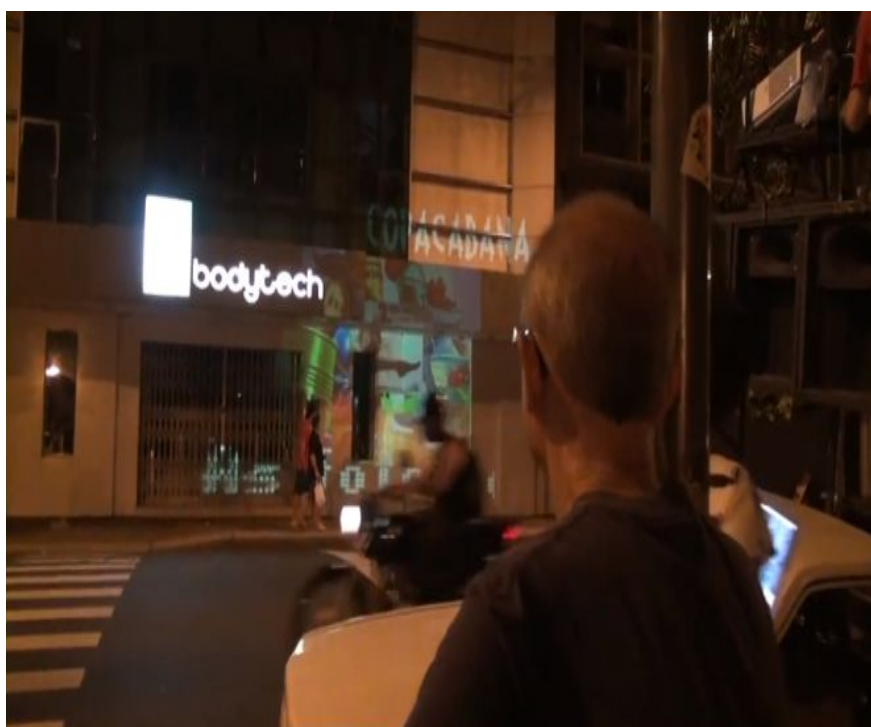
Fonte: [youtube.com/watch?v=8pT2CLE5EcM](https://www.youtube.com/watch?v=8pT2CLE5EcM) exibição na cidade do Rio de Janeiro- acessado em Julho de 2018

Apesar de não podermos caracterizar toda a obra de *Cine Fantasma* apenas como cinema, podemos afirmar que há parâmetros cinematográficos presentes no mesmo, e este projeto questiona diretamente os três aspectos canônicos do cinema. O espaço de espetáculo é expandido, ao levar para rua as apresentações. A fotografia também é questionada quando grande parte do material utilizado vem de recortes, materiais escaneados e *lettering*. A projeção, sem dúvida, é uma das principais questões a serem percebidas nas obras.

Enquanto o aparelho projetor continua sendo usado, e até mesmo de uma forma muito parecida com aquela feita nas salas de cinema, a tela deixa de ser “uma janela se

abrindo para uma espacialidade fictícia” (MICHAUD, 2014. p. 19), para ser concretamente vista. Translúcida, ativa e não invisível sob a projeção. Esta mistura de imagens, inclusive, pode ser observada como parte da interação entre obra e arquitetura, pois demonstram naquela fachada, ao mesmo tempo, o que era e o que é aquele local atualmente. A tela nesse contexto não pode ser invisível, pois ela evidencia o que é o atual, e transporta o espectador para o que já esteve ali. Duas existências diferentes acontecem em um mesmo local, ao mesmo tempo, uma concreta e outra virtual.

Imagem 29: Projeção com lettering



Fonte: [youtube.com/watch?v=8pT2CLE5EcM](https://www.youtube.com/watch?v=8pT2CLE5EcM) exibição na cidade do Rio de Janeiro - acessado em Julho de 2018

Fora isso, *Cine Fantasma* trabalha suas obras em um nível de valorização de memórias, busca questionamentos diretos às maneiras como o espaço do cinema se transformou e diminuiu com o tempo. *Cine Fantasma* não traz apenas questões relativas aos aspectos canônicos, mas também modifica sensivelmente a maneira como uma projeção pode ser recebida, interpretada e realizada. Para Paola Leblanc (2013) “*Cine Fantasma* provoca o

diálogo entre a herança das salas de rua e a experiência contemporânea da rede, enfatizando a compreensão da produção de imagens como uma prática coletiva, órgão da memória social”.

Não apenas por demonstrar os locais onde funcionavam salas de cinema, mas também por enfatizar que a memória cinematográfica precisa ser preservada, a iniciativa preza pela manutenção de uma arte que está cada vez mais comercial, restrita muitas vezes ao espaço do *shopping center*. Em uma tentativa de trazer ao público da rua a experiência cinematográfica, o grupo cria performances que abordam a memória da cidade, de seus cidadãos e do meio cinematográfico.

Além disso, subverte a ideia de uma sessão filmica, com início e fim programados temporalmente, e que pode ser revista e repetida. Cada apresentação é única, e independe da presença de um público espectador, que pode ou não estar presente no momento da projeção. Além disso, não necessariamente um transeunte precisa ver toda a obra, devido aos mais variados fatores, seja pelo tempo que esse dispõe para assistir, pelo seu interesse ou não, ou até mesmo em relação ao conhecimento sobre o que está sendo exibido. As performances do grupo tendem a chamar atenção não apenas pelo seu aspecto de experimento, mas também por conta do material projetado em si. A obra criada em *Cine Fantasma* é aberta, não entrega um significado fechado a nenhum de seus espectadores, é construída coletivamente e de maneira que possa ser interpretada de acordo com a experiência de cada um, se apresentando “como um trabalho de convocação de memória coletiva, e não somente o fruto da expressão da artista visual” (LEBLANC, 2013).

O trabalho do grupo, desta forma, expande as fronteiras do cinema nas mais diversas ordens ao questionar o aparato, o espaço e a experiência. Ao evocar memórias por meios muito diferentes do filmico, e por criar maneiras de perceber a imagem em movimento que são muito pouco convencionais. O cinema nesse caso não é apenas a matéria prima fundamental, percebido em algumas das imagens reproduzidas, é também o tema dos materiais abordados, o elo entre os arquivos que foram utilizados para compor toda a obra e os locais onde esses serão exibidos.

5.2 MUDANÇAS NA PROJEÇÃO E NO AMBIENTE DA EXPERIÊNCIA

Michaud (2014) caracteriza o cinema como um fenômeno que ocorreu da associação do caráter estático da fotografia com a projeção. No entanto, o dispositivo de

projeção em si pode ou não ser utilizado para uma exibição cinematográfica. Se desde o surgimento da TV e do vídeo a o cinema passou a poder ser exibido domesticamente, então o projetor como aparelho já vem sofrendo uma perda de hegemonia sobre a imagem em movimento há décadas.

Em seu canal no YouTube, o artista Andy Bailey posta vídeos de algumas de suas criações. Lá apresenta trabalhos em *stop motion* e também *flipbooks*, demonstrando também o processo de desenvolvimento dos mesmos. Em poucas páginas é possível perceber não apenas o desenrolar de uma narrativa, mas também o desenvolvimento da imagem cinematográfica em quadros.

Imagem 30: Flipbook sendo executado



Fonte: [youtube.com/channel/UCJbg_yirB5vm9VKn5yLGCKw](https://www.youtube.com/channel/UCJbg_yirB5vm9VKn5yLGCKw) - acessado em Julho de 2018

Cada folha desenhada, nesse caso, seria um quadro, e a partir da passagem em determinada velocidade de cada folha diante dos olhos, nos é apresentada a ilusão de movimento. Com nada além de papel e alguma forma de tecnologia que permita a criação de uma imagem sobre esse suporte (lápiz, caneta, carvão, impressora), é possível criar uma sequência de imagens com movimento aparente.

O *flipbook* concentra em poucas folhas de papel os conceitos de movimento e pluralidade propostos por Michaud (2014), isso sem precisar de nenhum suporte além do

físico, onde é fixado, executado e exibido. Este dispositivo independe de qualquer aspecto canônico pensável. Ele definitivamente não depende da projeção, da fotografia, ou do espaço do espetáculo. No entanto, esta mesma obra poderia ser adaptada a outros aparatos, e exibida também no dispositivo canônico, ou em uma tela de TV. As propriedades formais do cinema (MICHAUD, 2014) são reveladas quando se retira do mesmo a associação aos componentes de seus dispositivos. Se associarmos a isso a hipótese de o cinema ser composto basicamente por sucessivos quadros, criando movimento através da pluralidade de imagens (ibid., 2014), percebemos assim o fio condutor para entendermos como a linguagem cinematográfica funciona. Grande parte da imagem em movimento produzida na atualidade é pensada de maneira que a maioria dos dispositivos multimídia existentes possa executá-la. Se for preciso fazer uma conversão de suporte, estamos tratando da adaptação do produto a outro dispositivo de exibição. A mudança no dispositivo só é possível, pois todos eles estão aptos a decodificar a mesma linguagem.

Imagem 31: Flipbook em execução



Fonte: [youtube.com/channel/UCJbg_yirB5vm9VKn5yLGCKw](https://www.youtube.com/channel/UCJbg_yirB5vm9VKn5yLGCKw) - acessado em Julho de 2018

Existem também obras que utilizam telas digitais para exibição, tornando a experiência cinematográfica mais pessoal do que coletiva. Esse é o caso da mostra *Meu corpo fala: Histórias que vivi*, de Bianca Furtado e Lucas Maranhão, que esteve em cartaz na galeria do Centro Cultural UFSJ durante o Festival Inverno Cultural de São João Del Rei em 2018. Nela, histórias de quatro personagens diferentes eram contadas em *tablets* que estavam afixados em uma parede. Ao espectador, era dado o direito de executar ou não a obra, que podia ser ouvida através de fones de ouvido. O público escolhia qual obra desejava ver, em qual ordem.

Imagem 32: Tablets nas paredes exibem os filmes



Fonte: Arquivo Pessoal - São João Del Rei

Curtas metragens eram exibidos nos tablets, contando histórias diversas de pessoas que foram presas injustamente, ou imigrantes que tiveram dificuldades durante a vida. É possível perceber a existência do filme e da narrativa, além também a presença de um pensamento expandido do cinema. Nessa obra, questiona-se a projeção e o espaço do

espetáculo, quando não se utiliza um projetor, além de levá-la a um espaço diverso ao do cinema canônico.

A exposição traz ao espectador uma experiência com a obra que uma sala de cinema padrão é incapaz de possibilitar, a de escolher como a sessão vai acontecer. Pode-se assistir aos curtas-metragens em qualquer ordem, parando em qualquer momento que se deseja, assistindo a todos ou apenas àqueles que se tem interesse. São histórias independentes que não exigem do público uma direção fixa de exibição. Além disso, o consumo é diferente, individual, particular. Ninguém mais no espaço está ouvindo o que se passa na tela, assim como quem assiste não está em uma posição cômoda, está de pé, em um ambiente coletivo, isolado do resto das pessoas pelos fones de ouvido.

A experiência, nesse caso, é sensivelmente modificada pelo aparato técnico no qual a obra se apresenta. A tela de cinema padrão é substituída por tablets de menos de 10 polegadas, a luz não é controlada para a visualização da tela. Além disso, outras expressões artísticas podem estar ocorrendo simultaneamente à visualização do material, seja uma apresentação musical, ou a passagem de outros transeuntes para as exposições diversas que aconteciam nos espaços ao redor.

A imagem em movimento é apenas um dos elementos que compõem a obra. Todo o ambiente interfere nela. O local não tem a exclusividade da exibição cinematográfica com a tentativa de prender a atenção do espectador até o fim da obra. O público não está ali pelo cinema, mas é interpelado pelo mesmo durante a sua passagem pela galeria. É chamado a assistir aquilo que é exibido, mas também pode não ver, ou pode interromper e partir para o próximo filme, ou para outra forma de arte que melhor lhe interesse. Toda a maneira como flui a obra se modifica e se aproxima muito mais da experiência proporcionada hoje pela presença do cinema em dispositivos como *smartphones* do que de um espaço canônico.

Imagem 33: Público assistindo à curta metragem da mostra



Fonte: Arquivo Pessoal - São João Del Rei

O cinema é uma linguagem interpretada pelos mais diferentes meios, e nesse caso percebe-se que não cabe a apenas um dispositivo decodificá-la. Não se trata de o dispositivo de projeção ter se tornado obsoleto, mas de ter sofrido a concorrência de outros aparelhos e ter sido superado como espaço. A projeção como fenômeno não é indispensável ao cinema, mas perdeu ainda mais espaço com o desenvolvimento de outros dispositivos de reprodução da imagem, de maneira que hoje é apenas mais uma das formas de exibição da imagem cinematográfica.

Além disso, o pensamento cinematográfico se expande nesses casos, demonstrando sua fixação como obra nos espaços artísticos, nas galerias, nas exposições. Muito diferente da forma canônica, esse tipo de exibição permite que a experiência seja única, que o espaço possa assumir variadas formas, e que o espectador tenha o poder de escolha sobre a obra.

5.3 INTERMIDIALIDADE DO CINEMA NO ESPAÇO TEATRAL

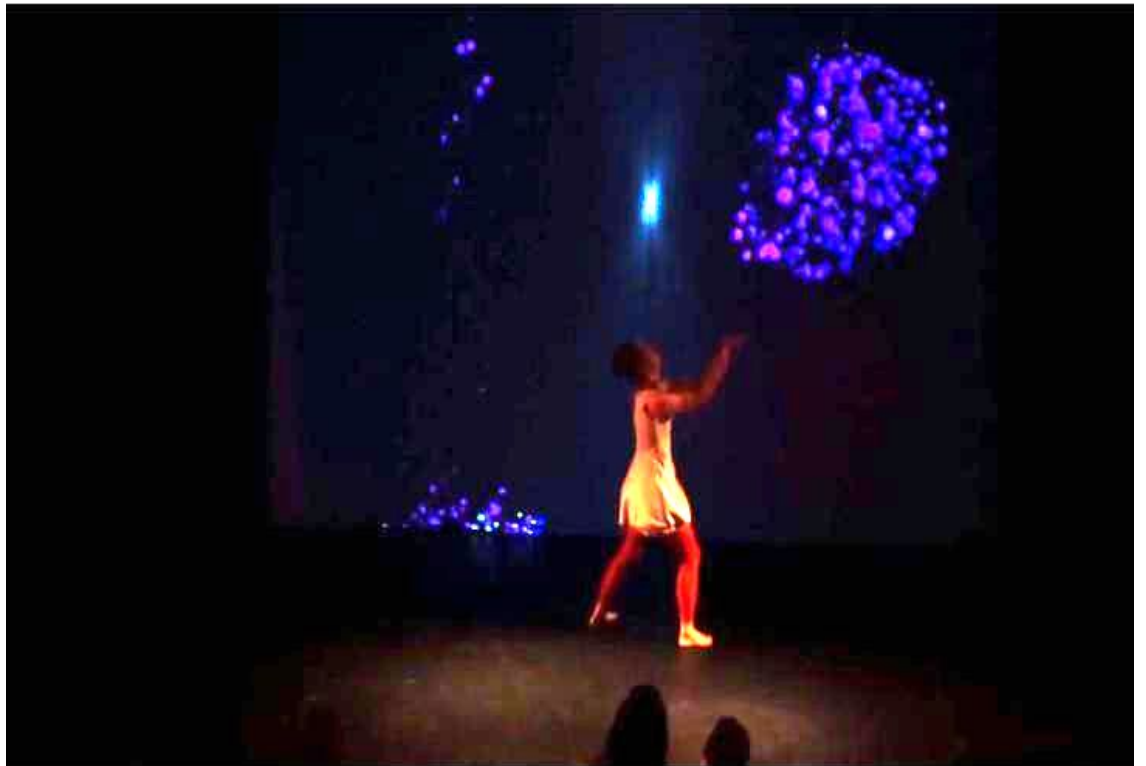
Em toda a história do cinema é fácil identificar momentos em que a fotografia não precisaria ser utilizada. Até mesmo quando pensamos no aspecto fílmico do cinema, vemos que a fotografia passou por questionamentos. Exemplos citados anteriormente, como de Man

Ray e Len Lye, em que a película fotográfica foi usada como espaço de experimentação, e não de captura da imagem, demonstram que mesmo se o suporte for mantido, ele não precisa necessariamente estar sendo usado da maneira proposta pelo cânone. Além disso, a evolução técnica dos aparelhos de captura e criação de imagens emanciparam o cinema do dispositivo fotográfico. O quadro é a unidade mínima do cinema e ele não precisa da imagem fotográfica para ser formado.

Nestes termos, o espetáculo *Coisas Invisíveis*, uma peça teatral infantil que começou a ser apresentada em 2016, e teve apresentação em Juiz de Fora, no Teatro Solar em abril de 2018, apresenta características cinematográficas. A peça foi criada pelo Corpo Coletivo, é dirigida por Hussan Fadel, com atuação de Carú Rezende e direção de novas mídias de Rafael Ski. As três pessoas também assinam o argumento da peça. Na encenação, uma personagem conta histórias que levam as crianças a lugares mágicos, através da interação com imagens que formam ao mesmo tempo uma parte do show e o cenário. No início do espetáculo o público é convidado a se levantar da cadeira, podendo circular pelo espaço do teatro, indo até a beira do palco, ajudando a personagem em seu percurso pela narrativa.

Além da encenação, o aparato técnico usado é importante para o entendimento da obra. Sobre o palco do teatro é montada uma tela com um projetor posicionado não à sua frente, mas no seu fundo. A frente do palco fica livre para a encenação, sem interferência da personagem nas projeções. As imagens vistas na tela são criadas digitalmente e permitem interação. Não há integração dos movimentos entre quem está no palco e a imagem. A projeção é controlada por uma segunda pessoa que, atenta aos comandos da atriz que está no palco, modifica o vídeo para que esteja sincronizado com esses movimentos. O espetáculo também é intermediário, entrelaçando cinema e teatro. Neste contexto, há a intermedialidade com o teatro no espaço em que ambos se firmaram como meios de expressão. As imagens projetadas quase sempre apresentam movimento, a diferença é que muitos desses são gerados em tempo real. No entanto, as imagens usadas ainda assim apresentam pluralidade seguida de movimento.

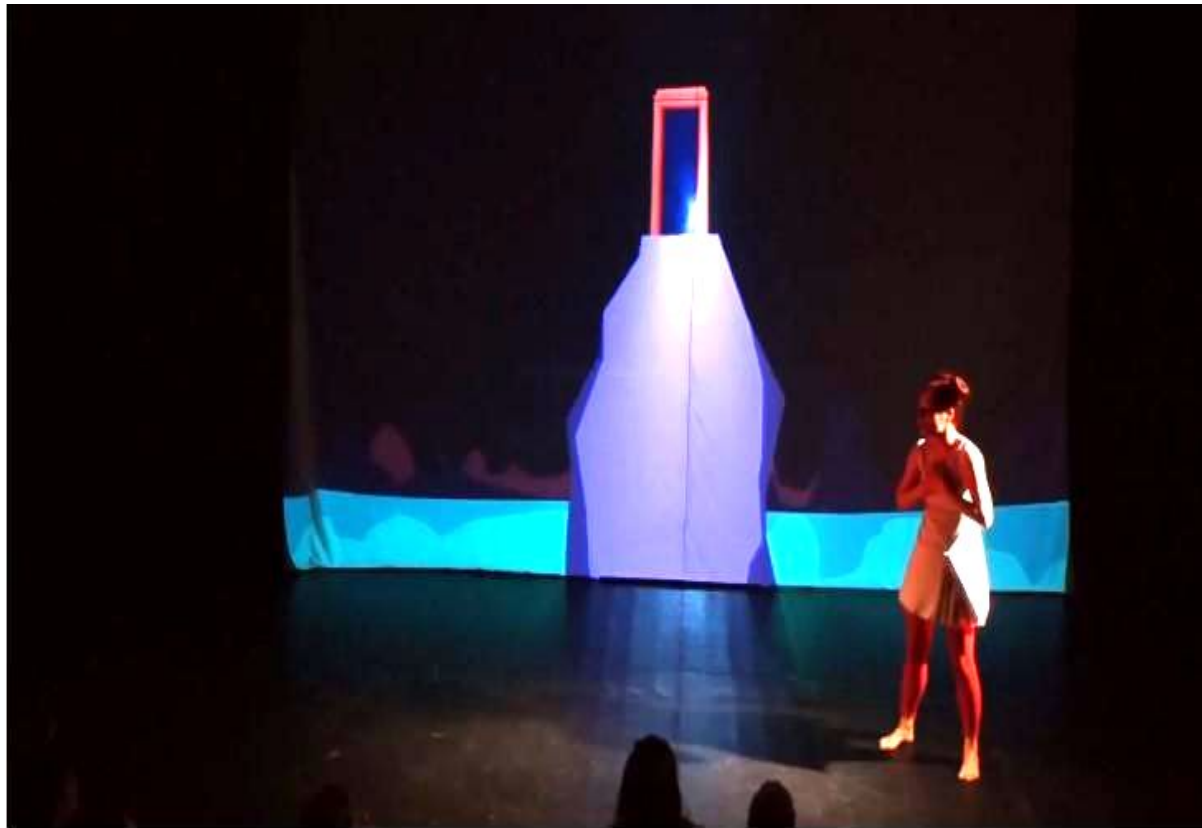
Imagem 34: Personagem interage com a imagem, gerando bolhas.



Fonte: Corpo coletivo

Uma das vantagens principais dessa interação é que nenhuma apresentação deve ser exatamente igual, seja a respeito do espetáculo ou mesmo do tempo de execução da obra. Mesmo que a variação não seja grande, entre uma apresentação e outra é possível modificar o que é mostrado, manter uma cena ou cenário por mais tempo durante a exibição, seja por interferências causadas por espectadores, erros, ou qualquer outro motivo. O espetáculo é encenado ao vivo, tanto na apresentação da atriz quanto na frequência com que os padrões de imagens projetadas são modificados. Seguindo uma lógica muito mais teatral do que cinematográfica, embora se utilize do cinema para modificar o tempo e criar mudanças de espaços/cenários.

Imagem 35: Cinema é usado para criar novos cenários



Fonte: Corpo coletivo

Esta obra traz questionamentos em relação a pelo menos dois dos três aspectos canônicos do cinema. O espaço do espetáculo, mesmo que ainda seja aquele vinculado ao teatro, é modificado de acordo com a maneira como o público se comporta dentro do local. Se o espectador não fica em sua poltrona assistindo ao que é apresentado, o espaço do cinema então perde sua efetividade de não causar interferências naquilo que é exibido. Por outro lado, propõe ao público uma experiência diferente daquela que vivencia comumente em espaços teatrais ou cinematográficos, pois permite a interação, a troca de experiências, a conversa entre os espectadores e a obra. Além disso, apesar de parecidos, o espaço no cinema e no teatro é utilizado de formas completamente diferentes. Enquanto no teatro há uma performance a ser desenvolvida, no cinema não há a presença física de alguém ou algo representado. Essa peça utiliza o mesmo espaço, para ambas as artes, preservando suas especificidades.

Imagem 36: Projeção cria um elevador e muda os cenários



Fonte: Corpo Coletivo

A fotografia, no entanto, não pode ser identificada como um fator de criação para este espetáculo. As imagens são sempre animações criadas digitalmente, em alguns momentos, quadros mais complexos, formados por diversos componentes, criam cenários do fundo do mar, ou do espaço. Em outros momentos, as imagens são formadas apenas por bolhas ou manchas de diversas cores. Nenhuma dessas imagens é formada fotograficamente. Em *Coisas Invisíveis* o espetáculo teatral ganha um aspecto intermídia, integrando meios e trazendo a interação entre o ambiente e esses mesmos meios.

A mudança na compreensão da relação entre tempo/espaço propiciado pelo cinema é também utilizada nessa obra. É através dela que mudanças de ambientes são criadas. O palco não é apenas o local da apresentação teatral ou da projeção cinematográfica, mas de ambas, juntas, que interagem entre si e criam uma nova dimensão de experiência, subvertendo o pensamento canônico tanto do ambiente como do espaço. Os cenários são totalmente

virtuais. É como se a personagem fosse a única parte real do espetáculo, e todo o restante fizesse parte da imaginação, habitando um ambiente diferente, em que tudo é possível, sendo impossível reproduzir caso fossem utilizados cenários físicos para a composição da obra.

Imagem 37: Cenário alusivo ao fundo do mar



Fonte: Corpo Coletivo

Quando a personagem bate a mão no chão, descobre que bolhas surgem na tela. A descoberta é acompanhada pelo público infantil, que a auxilia a entender isso. A interação entre o público, a personagem e a obra digital é criada através de gestos, movimentos e comandos, que modificam o que é apresentado na projeção.

A imagem cinematográfica nesses casos demonstra sua independência da fotografia. Não há, em nenhum dos momentos da apresentação, algo que possa ser considerado fotográfico. Todas as imagens exibidas são criadas e animadas digitalmente. O cinema se apresenta justamente no que é projetado ao fundo da tela. Os dispositivos de projeção usados no espaço do espetáculo são mantidos, porém, altera-se sua dinâmica entre os objetos envolvidos. O projetor é colocado ao fundo, não à frente da tela, que ainda é invisível. Não há, no entanto, um questionamento sobre este dispositivo na obra.

Imagem 38: Personagem dança em sincronia com a animação

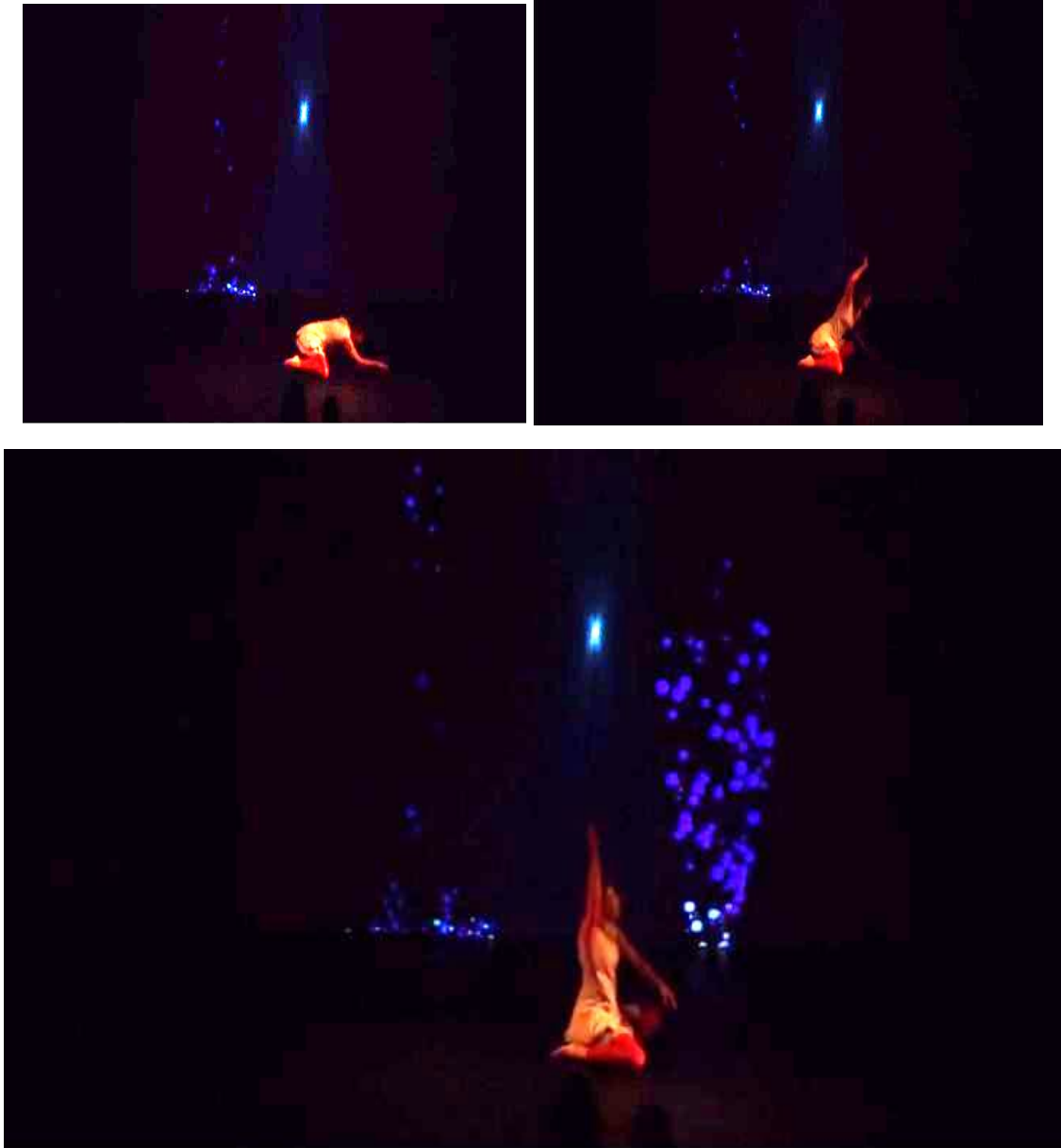


Fonte: Corpo Coletivo

Percebemos a presença do cinema aqui como parte do espetáculo, mas não como o espetáculo em si. Sem o movimento cinematográfico a obra ficaria menos rica, ou até mesmo inviável. A necessidade da utilização de uma imagem em movimento caracteriza uma interface entre o cinema e o teatro, criando uma apresentação intermediária. É possível perceber a linguagem do cinema, mas esta não é a única linguagem presente na obra.

As diferenças na forma como o espectador reage a essa obra são possíveis de perceber já no início do espetáculo. Ao iniciar, é dito a todas as pessoas presentes que é permitido circular dentro da sala, subir no palco, falar com a personagem, perguntar o que se passa. Ainda assim, muitos ficam imóveis, não fazem barulho e não interagem. Apenas depois de um tempo de obra decorrida, as primeiras crianças chegam à frente do palco, mas ainda assim tímidas, a interação e a movimentação do público vai aumentando à medida que a própria personagem convoca e conversa com as pessoas. Essa maneira de se apresentar causa um forte estranhamento inicial. Não se tem o costume de permitir que pessoas em um espaço cinematográfico se expressem. O único som e imagem permitidos são aqueles que geralmente vêm do palco ou da obra.

Imagem 39: Personagem bate a mão no chão e bolhas surgem na tela.



Fonte: Corpo Coletivo

Quando analisamos não o centro, mas as periferias do cinema, identificamos os pontos em que as fronteiras das artes se borram. As obras não precisam se enquadrar em determinado meio. Essa obra mescla cinema e teatro, prioriza ambos à sua maneira, mas poderia também ser criada em um espaço diferente deste, ao ar livre ou não. Sem o uso de

projetores, mas de telas, e ainda assim seus aspectos cinematográficos e teatrais poderiam ser mantidos.

Na intermedialidade o cinema se apresenta através de seus aspectos formais básicos, pela maneira como pode auxiliar as narrativas, ou pela forma como pode causar diferentes impactos no espectador. Se uma obra utiliza a linguagem da imagem em movimento para criar mundos, aumentar ou diminuir a velocidade do tempo, podemos perceber a presença cinematográfica. Não apenas pelo entendimento de um dispositivo de exibição de imagens, mas pela ampliação da experiência que pode ser criada com essas imagens.

5.4 SUPERFÍCIES MAPEADAS E O ESPAÇO INTEGRADO À OBRA

As projeções mapeadas são criadas a partir, inicialmente, da leitura da superfície onde será projetado o material audiovisual. Nesse processo, a tela deixa de ser um elemento invisível e bidimensional, sendo integrada à projeção sua forma e seu volume. Isso possibilita que a imagem projetada respeite as estruturas, interaja e cause distorções na mesma. Uma superfície mapeada é manipulável digitalmente, sem afetar seu aspecto físico. O que é visto, é criado através de imagens em movimento, que interagem com a forma tela.

A tela, no cinema canônico, serve como um ponto de visão dos espectadores, mas que não é vista pelos mesmos. Isso porque o ponto de fuga de uma tela plana é colocado atrás da mesma. A imagem projetada pode ter a aparência tridimensional devido a isso. Já no teatro esse artifício é usado já há algum tempo, quando cenários tridimensionais começaram a dar espaço para telas pintadas sem precisar de estruturas reais (MICHAUD, 2014). Esta tela tem uma relação direta com a das salas de cinema atuais. Está exatamente no mesmo local onde se encontrava o palco teatral, cumprindo agora a função de local da atenção, não mais de complemento de uma atuação.

Quando se mapeia uma superfície, cria-se um caminho que a luz irá percorrer na estrutura. Projeta-se algo exatamente no ponto em que se deseja, luz e sombra criam o volume, a partir daí, é possível interagir com o local de acordo com suas intenções. Para isso, é necessário um projetor adequado, computadores e software de mapeamentos. No site⁶ da

⁶ Disponível em <http://projection-mapping.org/software/> acessado em Julho de 2018.

PMC⁷ é possível encontrar informações sobre os equipamentos usados, assim como indicações de variados softwares relativos à projeção mapeada. Há links para downloads das principais versões de programas, algumas pagas, outras gratuitas, como o VPT (Windows e Mac). Entre as mais conhecidas estão as ferramentas Madmape (Mac), Resolude Arena (Windows e Mac) e o Touch Design (Windows).

Imagem 40: À direita, a imagem mapeada, à esquerda, a projeção mapeada



Fonte: [youtube.com/watch?v=29WsYWV6Ccw](https://www.youtube.com/watch?v=29WsYWV6Ccw) - acessado em Julho de 2018

O caso em que exemplificaremos a presença desse tipo de projeção, foi encontrado no vídeo intitulado Vídeo Mapping 3D no Museu da Casa Brasileira postado pela empresa Bijari no YouTube em cinco de outubro de 2011, em que é possível assistir a uma apresentação no Museu da Casa Brasileira, em São Paulo. Nesse vídeo é possível ver como a projeção é programada, e como fica sua execução em um mesmo quadro.

⁷ Project Map Central apresenta-se como uma ferramenta de auxílio para a criação de projeções mapeadas. Reunindo hardwares, softwares e informações a respeito da técnica.

É interessante perceber duas coisas nesse quadro: o mapeamento direciona não apenas a luz de maneira diferente para os pontos, mas também direciona sombra ao redor de objetos, ou ressalta algo através desse jogo entre a sombra real e a projetada. Na imagem é possível ver que há pontos mais claros e mais escuros. Ao redor da estátua há sombra, ao redor das colunas há sombra. Esse degradê visto na projeção é uma composição imagética do elemento sombra, ou seja, não é apenas a luz que é pensada, mas também onde ela não deve estar visível. A sombra também é projetada. Através dessa manipulação o volume pode ser desconstruído ou modificado. O referente está volumetricamente inserido na projeção.

Imagem 41: Imagem mapeada e o resultado da projeção na fachada



Fonte: [youtube.com/watch?v=29WsYWV6Ccw](https://www.youtube.com/watch?v=29WsYWV6Ccw) - acessado em Julho de 2018

Neste ponto observamos dois estágios de uma mesma projeção. Através do mapeamento das principais estruturas do prédio são realçados os principais relevos da fachada, destacando-os. É interessante observar que, também nesse caso, não apenas os contornos de luz são definidos, mas também as sombras.

Imagem 42: Projeção interagindo na estrutura do prédio



Fonte: [youtube.com/watch?v=29WsYWV6Ccw](https://www.youtube.com/watch?v=29WsYWV6Ccw) - acessado em Julho de 2018

Através do mapeamento da estrutura, é possível distorcê-la digitalmente. A estrutura por baixo está intacta. E a observação atenta pode denunciar isso. No entanto, por se tratar de uma imagem idêntica à projetada, a ilusão da distorção fica muito mais potente. Volumes são trabalhados, de maneira que suas formas são ressaltadas, colocadas em destaque, evidenciadas e modificadas, como se os elementos presentes nas fachadas dessem um passo a frente e se apresentassem ao público.

Imagem 43: Projeção distorce imagem do prédio



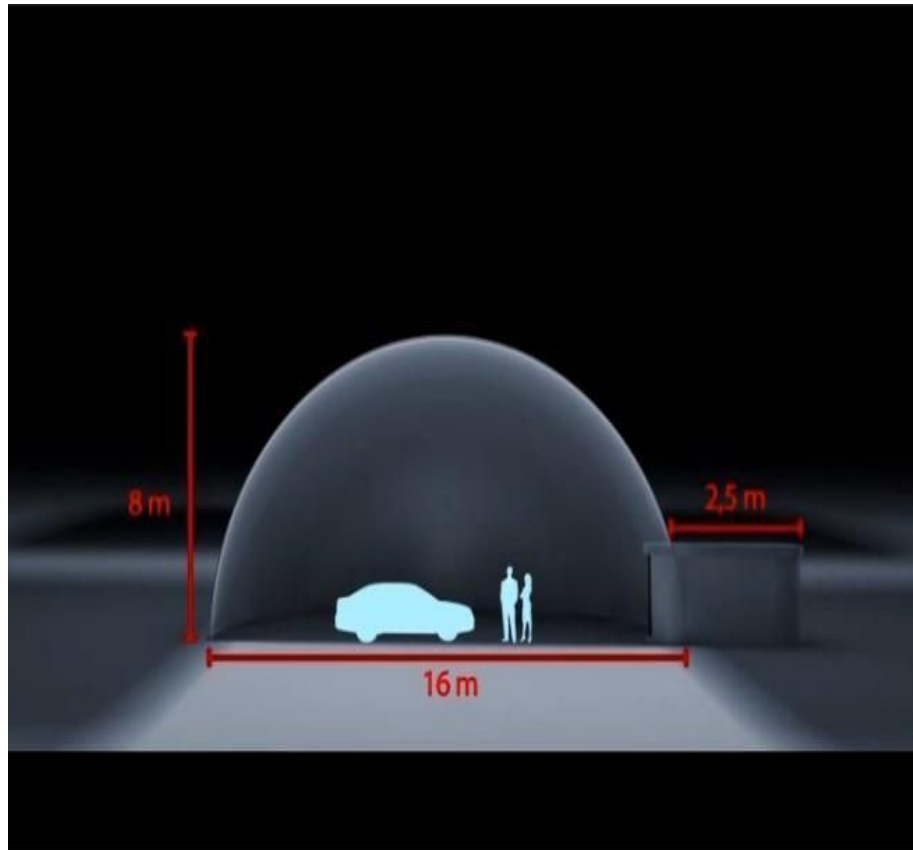
Fonte: [youtube.com/watch?v=29WsYWV6Ccw](https://www.youtube.com/watch?v=29WsYWV6Ccw) - acessado em Julho de 2018

Todas as imagens usadas nas projeções são criadas digitalmente. Elas são desenvolvidas através do mapeamento estrutural do prédio, e não através de sua captura fotográfica. Isto envolve o entendimento de seus elementos de maneira isolada. Quando pensamos no objeto tela, vemos que ele é completamente modificado em relação à sua característica original. Não é de forma alguma um objeto sem interferência na projeção. A mesma só é tão bem sucedida por estar sendo feita no local para o qual foi criada.

O espaço do espetáculo, no entanto, é modificado de maneira sensível nessa apresentação. Por isso, esse espetáculo não apenas não poderia ser apreciado em uma sala de cinema, como também não poderia ser visto em seu completo sentido em nenhum outro local. Esta projeção foi criada para essa paisagem em específico. É possível, é claro, conseguir os mesmos efeitos em outros locais, no entanto, a obra projetada na fachada do museu só poderia ser apresentada onde foi, do ângulo em que estava. Quanto o espetáculo é condicionado a um ambiente diverso da sala do cinema, e ainda assim apresenta as características cinematográficas, é possível observar que as salas de espetáculo não são apenas dispensáveis ao cinema, mas também são em alguns momentos ineficazes ao espetáculo que se pretende, ou limitadas demais para a apresentação. Há assim a exigência de explorar outros espaços para que o cinema possa se expressar de maneira diferente da cotidiana.

As experiências imersivas podem ser vistas como criadoras de um espetáculo diferenciado do cinema, nas quais o local é preparado não para servir de suporte ao que é exibido, mas como parte integrante da obra apresentada, participando ativamente de sua recepção. É também o caso das projeções em domo geodésico, em que as imagens projetadas proporcionam um ambiente imersivo ao espectador. O produto cinematográfico pode ser visto dos mais diferentes pontos do local, com o olhar voltado para as mais variadas posições da sala.

Imagem 44: Projeto de domo



Fonte: visualfarm.com.br - acessado em Julho de 2018

Dentro de um domo, o usuário está imerso em um local que pode ser modificado através da imagem, causando mudanças ambientais de espaço e de cenário. É criado um novo mundo ao redor do público, e ele é regido pelas regras do cinema. É possível comprimir o tempo, viajar pelo espaço, estar em um local paradisíaco ou até mesmo inexistente. Tudo isso, sem sair do lugar.

Imagem 45: Espectador é “transportado” a outros locais através da projeção



Fonte: visualfarm.com.br - acessado em Julho de 2018

Além disso, o espetáculo nesse caso tem uma proposta diferente daquela trazida pelo cinema canônico. Se numa sala de cinema o espectador precisa manter seu ponto de atenção em uma tela fixa, no domo essa atenção é difusa. É preciso olhar para a tela para ver o espetáculo, o ponto para o qual se olha, no entanto, não é determinante para a existência ou não de uma experiência cinematográfica. Se a tela está ao redor, então todo o ambiente se torna um cenário cinematográfico, criado na interação da luz com os locais para onde é direcionada.

É também por isso que a posição do espectador na sala não é importante nesses casos. Se na sala de espetáculo padrão todas as poltronas e visitantes estão voltados para um ponto em específico, nesse caso a relação é diferente. O público pode se locomover pelo local e observar a partir de onde lhe convém. A direção do olhar não precisa ser para um ponto, mas para o ambiente em geral.

Imagem 46: Ambiente é modificado através da projeção



Fonte: visualfarm.com.br - acessado em Julho de 2018

. Os domos trazem em si a experiência da imagem em 360°. Desta maneira, não apenas um quadro é criado, mas vários. A projeção nesses locais respeita mais uma lógica de quebra cabeças do que de uma tela cinematográfica padrão. São usados diversos projetores, cada um apontado em uma direção, e assim é construída a imagem imersiva. O produto da projeção em si é composto por diversos quadros menores, exibidos por esses projetores. Cada quadro é complementar ao que está nas suas laterais, nas suas partes superiores e inferiores, de maneira que a imagem criada por um projetor é a continuação no quadro geral da imagem ao seu lado.

Imagem 47: Pessoas assistem, em pé, a uma projeção em domo



Fonte: visualfarm.com.br - acessado em Julho de 2018

Ao público é facultada a escolha do ângulo em que deseja observar a obra. E isso entra em conflito principalmente com a ideia da direção no olhar cinematográfico, presente tanto na sala de cinema padrão, quanto no posicionamento da objetiva da câmera cinematográfica, que produz em grande parte apenas o ponto de vista desejado pelo diretor da obra, já editando e retirando do quadro as partes laterais, os excessos na imagem e a capacidade de mudança de ângulos. Desde a chegada ao mercado dos aparelhos de DVD, por exemplo, existe a possibilidade de uma exibição cinematográfica doméstica que permite a mudança do ângulo de visão do filme. Em grande parte dos controles remotos desses aparelhos existe uma tecla que permite essa mudança de ângulo. No entanto, não temos conhecimento de obras que tragam essa funcionalidade, sendo em grande parte vistas apenas a partir de um ângulo, aquele produzido e exibido nas salas de cinema padrão, um local onde qualquer interação com a obra não é possível.

Imagem 48: Público assiste à projeção em domo.



Fonte: visualfarm.com.br - acessado em Julho de 2018

O domo, visto apenas como uma manifestação cinematográfica, pode parecer restrito, mas seu uso é difundido por todo o planeta. No início de 2018, a UFJF inaugurou o planetário, no qual pessoas podem descobrir curiosidades sobre a criação do universo, comportamento dos astros, etc. Nos planetários em geral, os domos são usados como tela para uma melhor apreensão do espectador, além de aumentar ainda mais a experiência cinematográfica. Isso também por uma questão lúdica. Somos levados pelo ambiente a olhar para o teto do local, ali, no alto, veremos o céu. É como se o público fosse transportado de um mundo para outro, no qual o céu e as curiosidades do universo estão a poucos metros de distância.

Imagem 49: Domo geodésico visto de fora



Fonte: visualfarm.com.br - acessado em Julho de 2018

A imagem em 360° encontra no domo uma das suas mais eficientes exibições. Ela capta o movimento não apenas de um quadro para onde a câmera normalmente se direciona, mas para todos os lados onde a ação pode acontecer. Isso pode ser conseguido através de várias tecnologias de captação e criação de imagens. Em 2015, a desenvolvedora de equipamentos de gravação *GoPro* lançou, em parceria com o *Google*, um dispositivo composto por 16 câmeras, dispostas lado a lado, formando um círculo de gravação para todas as direções laterais. Nesse aparelho é possível perceber a junção de imagens compostas por vários dispositivos diferentes, criando através de suas bordas a fronteira com a imagem ao lado, e assim sucessivamente, até que o círculo se feche, e a imagem possa ser vista digitalmente por qualquer ângulo que se olhe, assim como acontece com o movimento dos olhos do ser humano. Essa imagem apresenta em alguns momentos distorções e falhas

relativas à correspondência na maneira que constroem as imagens para a forma como o olho humano a enxerga em seu ambiente natural. Mas essa é muito mais uma limitação ainda tecnológica da adaptação da imagem digital à maneira como nosso cérebro interpreta o ambiente no qual estamos inseridos. São diferentes leituras de um mesmo ambiente, causadas pelas diferenças existentes entre a forma como a máquina e o corpo orgânico são sensibilizados pelo que vêem. A imagem digital em 360°, se posta de maneira planejada, é completamente distorcida, sendo que o que está atrás aparece ao lado, assim como o que está a frente. O quadro em 360° só é compreendido se o olhar se colocar em uma posição de cada vez..

Imagem 50: Planetário da UFJF



Fonte: Jornal Tribuna de Minas - acessado em Julho de 2018

Já atualmente, há produtos no mercado compostos por apenas uma câmera, munida de lentes que permitem a visão periférica da imagem, captando não apenas o quadro à frente, mas também aquele que está ao redor. Atualmente já é possível comprar modelos bem mais práticos e eficientes para a captação da imagem em 360°. A própria *GoPro* já tem lançamentos diferentes deste anterior, como é o caso da *GoPro Fusion*, composta por um

dispositivo que captura as imagens já de maneira panorâmica, e com resolução que chega a 3k.

O suporte do domo é extremamente importante para a reprodução deste tipo de imagem, mas não é o único possível. O *YouTube* e o *Facebook* já adaptaram seus *players* de vídeo para este padrão de imagem. A diferença do suporte, por outro lado, limita a navegação do espectador pela imagem. Isso acontece porque a tela de um computador ou telefone está pronta para a reprodução de um quadro por vez. A atenção nestes dispositivos é na tela limitada pela sua borda. Em domos, essa borda é inexistente. Olha-se a imagem como um quadro geral, que compõe o ambiente em todas as suas direções, e traz o espectador para dentro da experiência da imagem.

Imagem 51: Vídeo em 360°



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=WKAgKlnfkDA> - acessado em Julho de 2018

No canto superior esquerdo podemos perceber um conjunto de setas, usadas para a navegação dentro da imagem. Através dela, o usuário pode escolher para qual lado quer olhar durante a exibição. Assim, a imagem em 360° em movimento pode causar mudanças também na percepção de espaço/tempo proposta pelo cinema. É claro que podemos voltar o vídeo, e olhar para todos os lados da imagem em cada instante, o poder sobre o pause e de reassistir a uma obra já foi há muito conquistado, mas a relação de passagem de tempo com a

de passagem do espaço fica bastante evidenciada quando falamos de imagens que percorrem um ambiente. No caso acima, informações complementares, por exemplo, só podem ser vistas caso o usuário movimente seu quadro em direção às mesmas. O quadro apresentado mostra apenas um dos ângulos captados pela câmera, no entanto, enquanto se olha para este quadro, a ação ocorre simultaneamente em outro ponto, não observado pelo espectador. Desta maneira, o cinema perde principalmente o seu caráter de direcionamento de olhar. Assim como nos casos da utilização de óculos de realidade aumentada, o produto visto pode variar de acordo com o espectador, de acordo com as direções que o mesmo escolheu observar.

Imagem 52: Vídeo em 360° planificado



Fonte: Vídeo 360 graus interativo – perimetral Rio de Janeiro - acessado em novembro de 2018

Percebemos assim que não há espaço específico para as apresentações cinematográficas. Sejam elas baseadas no espetáculo ou na simples utilização de propriedades cinematográficas, o cinema percorre os mais variados dispositivos, se mostrando uma eficaz maneira de recriar o cinético, fragmentando o mesmo, e prosseguindo posteriormente com sua animação e a ilusão da imagem em movimento.

5.5 A NATUREZA INTEGRADA AO CINEMA

Desde 2007 a artista Roberta Carvalho vem experimentando a projeção em ambientes naturais como meio de expressão artística. Através de fotos ou vídeos, ela utiliza a copa das árvores para projetar imagens, em sua maioria rostos, mantendo suas expressões que e ainda ganham texturas diferentes, proporcionadas pelas folhas e galhos. O projeto *Symbiosis* já foi premiado em vários festivais, dentre eles o Prêmio FUNARTE Mulheres nas Artes Visuais, Prêmio Diário Contemporâneo e Prêmio FUNARTE Microprojetos da Amazônia Legal. No site da artista é possível conferir não apenas esse projeto, mas também vários outros, como Maua Remixes, onde projeções de pessoas são feitas nas fachadas de prédios, interagindo com a arquitetura do ambiente.

Symbioses mistura projeção digital de vídeo, fotografia e utiliza a natureza como tela, de acordo com informações do site da própria artista, o nome do projeto se dá pela ideia de que:

Simbiose é um termo da ecologia que designa uma relação entre dois ou mais organismos vivos de espécies diferentes, nos quais ambos tem ganhos nesta relação. E é dessa forma que a simbiose, aqui proposta, ocorre. Dois entes: imagem e natureza, sendo a natureza hospedeira da arte, criando com ela um novo ser, um UNO. E desta relação uma coisa outra é gerada: escultura de luz, uma árvore observadora.⁸

Dessa definição percebemos que para a artista, uma parte importante do que é apresentado diz respeito a forma como é possível integrar a projeção ao ambiente, permitindo que o que é projetado e a superfície de projeção se tornem, mesmo que momentaneamente, uma mesma coisa. Por isso é também emblemático que se projete faces de pessoas nesses locais, pois criam a impressão de que a natureza observa de volta os observadores da obra.

A proposta do projeto é levar a áreas ribeirinhas do estado do Pará uma arte urbana, que se misture com a natureza, permitindo não apenas uma interação, mas a percepção do espaço de maneira diferente, além de levar as projeções de imagens em movimento a locais onde antes talvez nunca tenham sido observadas. Muito além de uma quebra na ideia de um espaço preparado para receber essa projeção, o projeto demonstra como a experiência pode ser deslocada para ambientes antes não imaginados para o cinema.

Neste tipo de apresentação, o cinema está intimamente ligado com o seu local de apresentação. As projeções são de pessoas que vivem nesse ambiente, e muito mais do que um aspecto espetacular, essas intervenções artísticas tratam de questões de identidade e de

⁸ <https://www.robortacarvalho.art.br/symbiosis> - acessado em novembro de 2018.

memória. Levando a experiência cinematográfica a ambientes que não tem contato cotidiano com ela e, além disso, colocando a própria população para ver e ser vista, criando novas lembranças e experiências, mudando a forma como a própria população local percebe seu ambiente.

Imagem 53: Projeção em árvore em região ribeirinha do Pará



Fonte: robertacarvalho.art.br - acessado em novembro de 2018

No projeto *Symbiosis* o cinema se mostra através do seu movimento e do uso de seu dispositivo. Para além de questões narrativas, o que observamos são imagens que tocam muito mais pela familiaridade de seus espectadores, ou por seu espanto pela forma como é integrada ao ambiente. Para isso, as projeções utilizam video-mapping para ler a superfície da copa das árvores, e permitir que a imagem esteja mais bem adaptada ao ambiente.

No caso acima vemos o rosto da própria artista sendo projetado em uma árvore. A tela utilizada para essas projeções é irregular, e mais do que ser visível para quem assiste as projeções, ela faz parte da construção da imagem que será vista. O mapeamento ajuda a entender os limites possíveis da tela, mas não a exclui da visão do espectador. A natureza nesse projeto não é apenas o pano de fundo, é parte integrante do material apresentado, que sem ela não teria o mesmo efeito, não causaria as mesmas sensações, não permitiria a mesma experiência.

Imagem 54: Rosto da própria artista é projetado em palmeira



Fonte: [youtube.com/watch?v=sHcsjDeFtk8](https://www.youtube.com/watch?v=sHcsjDeFtk8) - acessado em novembro de 2018

Natureza e arte estão em diálogo na obra da artista, valorizando não apenas a cultura da população local onde a obra é exibida, mas também dando àquelas pessoas a oportunidade de se verem de maneira não imaginada anteriormente. A experiência proposta por uma apresentação como essa diverge sensivelmente daquela possível em uma sala de cinema padrão. O espetáculo produzido no espaço canônico do cinema diverge em muito do

proposto nesse tipo de intervenção. A luz nesses locais não tem nenhum controle específico, a não ser o natural, da noite. O som sofre interferência dos ruídos de barcos que passam, o barulho da água que corre pelo rio e do balançar das árvores. A tela em si é móvel, já que uma pequena brisa é capaz de mover as folhas, o que mudaria ainda mais a imagem vista, que teria o movimento da projeção e o seu movimento real percebidos.

Imagem 55: Sequencia de projeção em movimento em árvore



Fonte: [youtube.com/watch?v=6UjMDCy4SVk](https://www.youtube.com/watch?v=6UjMDCy4SVk) - acessado em novembro de 2018

Nas imagens acima é possível observar a diferença entre dois momentos da projeção, onde a expressão do rosto projetado é modificada. A naturalidade do movimento, assim como a manutenção de uma aparência humana mesmo num ambiente com tanto “ruído” para a projeção, faz com que a imagem seja ainda mais surpreendente, e ressalta a aparente qualidade do material projetado.

O projeto já foi apresentado em outras cidades do país, como São Paulo e Paraty. A imagem em movimento que buscamos como parâmetro para identificação da presença cinematográfica, vem acompanhada da proposta de levar ao espectador uma maneira pouco comum de observar o cinema. Mais do que uma simples projeção, a obra adquire a aparência

de uma escultura luminosa, tridimensional, que surpreende por seu aspecto realista, ao mesmo tempo em que leva o espectador a ter uma apreensão incomum da imagem.

Aqui, identificamos uma expansão do cinema canônico em pelo menos dois aspectos: o espaço e a tela. Nenhum desses dois aspectos dessa obra, absolutamente, pretende gerar uma reação igual àquela proposta pela sala de cinema. O espaço é a rua, a beira de um rio, a praça; a tela é uma árvore, um elemento da natureza sobre a qual não se tem controle, que pode se modificar com o vento, com a chuva e com a queda de folhas. A irregularidade do ambiente torna ainda mais potente essa interpretação da imagem em movimento.

Fora dos padrões de exibição cinematográfica, *Symbiosis* permite o entendimento de como a imagem cinematográfica pode variar não apenas em sua aparência, mas sua construção de sentidos. Não é apenas uma projeção em um ambiente público e aberto, é uma maneira de representar um elo entre a arte e a natureza, criar conceitos de pertencimento, e trazer novas práticas de arte que utilizem o meio ambiente não apenas como matéria prima, mas também como objeto de construção de um conceito de obra interativa, enquanto local de observação e de composição da obra.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência cinematográfica se dá nos mais variados ambientes. Na atualidade, desde as salas de cinema convencionais até as telas multimídia são capazes de reproduzir imagens em movimento, evidenciando uma presença cinematográfica em locais domésticos, profissionais, nas ruas e na rede mundial de computadores. Muito além de ter seu aspecto de espetáculo, o cinema é composto pelo universo de obras que abordam sua linguagem. Diferente do que geralmente se associa “o filme é um modo de pensar as imagens” (MICHAUD, 2014, p. 11), mas não a única forma de interpretar o cinema. O filme é um dos materiais cinematográficos possíveis de se construir, no entanto, o universo do cinema é também composto por obras que habitam exposições, projeções mapeadas, obras ao vivo e várias outras interpretações da imagem em movimento. O questionamento dos cânones do cinema mainstream é um dos pontos-chaves para o entendimento desta análise sobre o cinema expandido.

Quando tratamos de cinema expandido, partimos de análises que levavam em conta não apenas o caráter artístico do meio, mas também seus aparelhos técnicos, os pensamentos a respeito da reprodução de sua imagem e as formas como estas impactam o espectador. Por isso, as obras analisadas questionam, de alguma forma, o uso do dispositivo, sem deixar de apresentar características cinematográficas.

Buscamos entender como o cinema se manifesta, como pode ser identificado, e de que maneira sua linguagem pode ser expandida de modo diferente daquela apresentada em seu dispositivo comum de exibição, em um espaço preparado para o mesmo, numa sala escura, com a imagem sendo projetada em uma tela. O cinema, no entanto, não deve ser resumido a essa forma de exibição, sendo que a experiência comum do cinema é mais uma de suas formas de consumo, longe de ser a única. Ao abordar o tema sob a ótica da teoria expandida, procuramos o aspecto mais simplificado do cinema, chegando àquele que percebemos como a parte mínima de uma reprodução cinematográfica, o quadro. No entanto, essa é apenas a unidade mínima da formação cinematográfica, a célula básica. O cinema, sob esse ponto de vista, seria formado pela variedade dessas células, reproduzidas uma a uma, criando a ilusão do movimento. O movimento é a diferença do que é mostrado entre um quadro e seu sucessor.

Durante o século XX, os experimentos em variados campos artísticos com a imagem em movimento demonstraram que esse modo de pensar a imagem pode ser interpretado de muitas formas, seja em seu âmbito de espetáculo, ou em suas aparições em feiras, exposições e instalações. A intermedialidade cinematográfica se tornou local de experimentação artística, e o cinema acabou por se misturar a outros meios de comunicação e formas de arte. As plataformas e os dispositivos em que a imagem pode ser exibida retiraram do cinema como meio de comunicação não apenas o domínio sobre a imagem em movimento, mas também sobre o ambiente onde o espetáculo poderia ocorrer. Se antes da apresentação dos Lumière aspectos básicos do cinema já podiam ser percebidos em brinquedos óticos, por exemplo, atualmente podemos encontrar suas propriedades na TV, na *internet*, no vídeo, em instalações museológicas, em aparelhos analógicos e etc. Toda essa variedade de meios onde o cinema pode ser encontrado só é possível pois há forma comum entre eles de reprodução da imagem em movimento. Esses meios ainda se utilizam da exibição quadro a quadro de um produto visual para reproduzir seu movimento ilusório.

Este padrão de reprodução de imagens vinculou durante grande parte do século passado a imagem cinematográfica à fotografia, principalmente pelo uso do suporte de celulose para exibições cinematográficas. O aparato fotográfico é de fato um meio eficaz através do qual o cinema se manifesta, no entanto, ela não detém o domínio da linguagem. A questão é que a captura do instante, propiciada por uma foto, é exatamente o que o cinema busca. A fragmentação do movimento é necessária ao cinema, não o suporte fotográfico. A divisão de um movimento em suas partes, mas abordando durante a exibição seu processo e não seu caráter estático, é a diferença entre os dois meios. Quando o cinema se manifesta através da fotografia, trata-se de uma interpretação diferente do meio fotográfico, não havendo uma dependência entre os meios para a existência da imagem em movimento. A formação do quadro cinematográfico pode ocorrer tanto com o uso da fotografia, como por meio da criação digital de imagens, de experimentações em seus aparelhos técnicos e de composições luminosas.

O pioneirismo da imagem em movimento propiciada pelo cinema não garantiu sua hegemonia sobre a mesma. Esse comportamento pode ser percebido nos mais variados meios de comunicação, como acontece, por exemplo, na *internet*. Há pouco menos de 20 anos, pudemos presenciar o aumento na difusão de imagens pela rede mundial de computadores.

Esse raciocínio pode ser aplicado ao espaço do espetáculo, o local onde o cinema, durante sua trajetória no século XX, se consagrou e se firmou como meio de comunicação de massa. Não nos cabe afirmar que o espaço canônico do cinema esteja obsoleto, mesmo neste momento em que o ciberespaço se manifesta como a arena de várias discussões sobre a comunicação na atualidade. O que buscamos evidenciar foi o caráter não indispensável desse espaço ao cinema. Não há um pertencimento da arte, ou do meio, a um local específico. O que há são locais onde determinadas manifestações podem ser mais bem apreciadas. Se o objetivo é a exibição de um filme, de fato a sala de cinema pode ser o local mais indicado para isso. Obras que preferem que a atenção do público não seja especificamente na tela, ou que abordam o sensível de forma imersiva, podem não estar adaptadas a essa sala, sendo necessário, em alguns casos, o desenvolvimento de um dispositivo específico para sua manifestação. A propriedade básica do cinema é criar a imagem em movimento, plurais são as formas de manifestação dessa imagem.

Percebemos que há uma busca por novas formas de exibição da imagem em movimento, sendo que um produto apresentado em uma sala de cinema pode ser reproduzido em uma sala de estar, em uma TV, ou num quarto, no computador, *tablet* ou *smartphone*. Assim, a imagem em movimento é exibida de maneiras diferentes sempre que muda o meio em que é apresentada, além de precisar passar por conversões e adaptações de suporte. Se um filme foi gravado em película e é visto na TV, ele precisou passar por pelo menos três conversões. A primeira, do suporte analógico para um suporte digital, seja uma fita K7, um DVD ou dados enviados via web. Após isso, ele é codificado em um sinal, analógico ou digital, que será enviado aos aparelhos de TV, na recepção, o aparelho decodifica o sinal enviado, exibindo uma imagem idêntica à captada pela película. Se nos prendermos ao cinema apenas através do seu suporte fotográfico, suas características teriam se perdido na primeira conversão que descrevemos.

O cinema expandido busca entender essas formas diferentes de exibição e recepção cinematográfica, identificando seus aspectos, percebendo sua presença em outros locais, e buscando levar o espectador a experiências inesperadas, diferentes daquela possibilitada pela sala de cinema. O estabelecimento das salas de cinema levou o público a se acostumar com a experiência que essa pode proporcionar, sendo que há estranhamento quando uma experiência cinematográfica diferente é demonstrada.

Além disso, a experiência do espectador, quando modificada, altera simultaneamente a forma como a recepção acontece, afinal, em um ambiente de exposições, ou a céu aberto, na rua, o comportamento do público é diferente daquele esperado em uma sala de cinema. Quando o cinema é introduzido no espaço de outras artes, ou retirado de seu local canônico, não é apenas a obra que sofre alterações, mas a recepção da mensagem é modificada. Não é mais a tela o horizonte da visão de todos, mas uma cacofonia de informações, sons, luzes, outras telas, que possibilitam e criam uma atenção diferente da habitual.

Sob esses pontos de vista, o Cinema Expandido está presente na ideia de modificar a experiência, questionar os aspectos técnicos dominantes, e criar formas de apresentação diferentes para o cinema, sem que este esteja preso às convenções. A imagem em movimento está apta a ser codificada e decodificada por diferentes aparatos técnicos, em variados locais, com diversas maneiras de ser interpretada.

A imagem em movimento implementada pelo cinema foi o pontapé inicial para uma nova forma de criação e exibição das imagens, e isso possibilitou sua inserção no meio artístico, seja através de sua expressão pura, ou de seu aspecto intermediário, que levou o mesmo aos mais variados locais de exibição. O cinema expandido, nesse contexto, é percebido na maneira como essa imagem é posta para a apreciação do público, como ela o afeta e influencia seu ambiente. Não há formas exclusivas de interpretação da imagem em movimento, assim como não é possível restringir o cinema a apenas um local ou dispositivo. O cinema não é um campo isolado, está em constante mudança, e a cada dia mais longe de cair em desuso.

REFERÊNCIAS

BORDWELL, David. **Sobre a história do estilo cinematográfico**. Campinas: Unicamp, 2013.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema: uma introdução**. Campinas: Unicamp; São Paulo: Editora da USP, 2013.

CHARNEY, Leo. SCHWARTZ, Vanessa R. **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

CHATEAU, Dominique. **Estética del cine**. Buenos Aires: Lamarca Editora, 2010.

CHOLODENKO, Alan. **The animation of cinema**. Toronto: The semiotic review of books, 2008.

CORREA ARAUJO, Denize. **Imagem (Ir)realidade: comunicação e cibermídia**. Porto Alegre: Sulina, 2006.

CROCOMO, Fernando Antônio. **Tv digital e produção interativa: A comunidade recebe e manda notícias**. Florianópolis: UFSC, 2004

CROCOMO, Fernando Antônio. **Uso da edição não-linear digital: As novas rotinas no telejornalismo e a democratização de acesso à produção de vídeo**. Florianópolis: UFSC, 2001.

DENIS, Sébastien. **O cinema de animação**. Lisboa: Mimeses, 2007.

DUBOIS, Philippe. **Sobre o “efeito cinema” nas instalações contemporâneas de fotografia e vídeo**. in MACIEL, Kátia (org). **Transcinemas**. Rio de Janeiro: Contra Capa, p. 85- 91, 2009.

FERRAZ, Maria Cristina Franco. **Percepção e imagem na virada do século XIX ao XX**. CORREA ARAUJO, Denize. (Org.). **Imagem (Ir)Realidade: comunicação e cibermídia**. Porto Alegre: Sulina, 2006, p. 233-49.

FRAGOSO, Suely. **O espaço em perspectiva**. Rio de Janeiro: E-papers, 2005.

LEBLANC, Paola Barreto. **Do cine vivo ao cine Fantasma**. Belém do Pará: 22º encontro nacional anpap, 2013.

LÉVY, Pierre. **O Que é Virtual?**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.

MACIEL, Kátia (org). **Transcinemas**. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009.

MANNONI, Laurent. **A grande arte da luz e da sombra: arqueologia do cinema**. São Paulo: Editora Senac e Unesp, 2003.

MANOVICH, Lev. **What is digital cinema?**. Disponível em <http://manovich.net/index.php/projects/what-is-digital-cinema> Acessado em junho de 2018

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teoria das mídias digitais: linguagens, ambientes e redes**. Petrópolis: Vozes, 2014.

MELCHIORI, Ana Paula. **Realidade Aumentada**. UFLA: Lavras, 2014. Disponível em http://www.anamelchiori.com.br/site/index.php?secao = realidade _ aumentada. Acessado em Julho de 2016.

MELLO, Christine. **As extremidades do vídeo**. Senac: São Paulo, 2008.

MICHAUD, Philippe-Alain. **Filme: por uma teoria expandida do cinema**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.

MURCH, Walter. **Num piscar de olhos**. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.

PARENTE, André; CARVALHO, Victa de. **Entre cinema e arte contemporânea**. Revista Galáxia, São Paulo, n. 17, p. 27-40, 2009.

POMMER, Mauro Eduardo. **Frontalidade e profundidade visual no cinema**. Caderno de Pesquisa Interdisciplinar em Ciências. Humanas: Florianópolis, v.11, n.98, p. 6-31, 2010.

RAMOS, Fernão Pessoa. **Mas afinal, o que sobrou do cinema? A querela dos dispositivos e o eterno retorno do fim**. apud SOBRINHO, Gilberto Alexandre (org). **Cinema em redes: tecnologia, estética e política na era digital**. Campinas: Papirus, 2016.

SANTAELA, Lúcia. **Comunicação Ubíqua: repercussões na cultura e na comunicação**. São Paulo: Paulus, 2013

SANTOS, Cesar Augusto Baio. **Máquinas de imagem: Arte, tecnologia e pós-virtualidade**. São Paulo: Annablume, 2015.

SATT, Maria Henriqueta Creidy. **Cinema Expandido: estratégias e conceitos audiovisuais**. Porto Alegre: FAMECOS/PUCRS, n. 22, p. 10-3, 2009.

SAVERNINI, Érika. **Cinema Utópico: a construção de um novo homem e um novo mundo**. Belo Horizonte: Escola de Belas artes da UFMG, 2011.

SESC. **Modelo de atividade Cinema: Módulo, espaço e equipamentos**. SESC, Gerencia de estudos e pesquisa: Rio de Janeiro, 2008.

SOBRINHO, Alexandre Gilberto (org.). **Cinema em redes: Tecnologia, estética e política na era digital**. Campinas: Papirus, 2016.

VERAS, Christine. **Instalações Animadas: busca pela potencialização da animação como meio artístico.** Avanca, 2011.

VIRGENS, André R. A. **A montagem cinematográfica e a construção de representações pelo cinema soviético: o caso de Vladimir Ilitch Lênin.** Cachoeira: UFRB, 2010.

XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema.** Rio de Janeiro: Graal, 1983.

WERTHEIN, Margarete. **Uma história do espaço: de Dante à internet.** Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

WHITE, Duncan. **Expanded cinema up to and including its limits: perception, participation and technology.** in CURTIS, D; RESS, A.L; WHITE, D; BALL, S. **Expanded Cinema.** Londres: Tate, 2011.

YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded Cinema.** Dutton Paperback. P. Dutton & Co., Inc.: New York, 1970.