

Transcinema e a estética da interrupção

Kátia Maciel

Transcinema é o cinema situação, ou seja, um cinema que experimenta novas arquiteturas, novas narrativas e novas estratégias de interação.

Se o cinema desde o início foi experimental ao combinar meios e também ao multiplicar os formatos de exibição, hoje cada vez mais este sentido original de discussão do seu dispositivo migrou para as experiências visuais, sonoras e sensoriais que encontramos nos museus e galerias.

Conceituamos como *transcinema* uma imagem pensada para gerar ou criar uma construção de espaço-tempo cinematográfico em que a presença do *participador*¹ ativa a trama que se desenvolve. *Transcinema* é uma forma híbrida entre a experiência das artes visuais e do cinema na criação de um envolvimento sensorial para o espectador que como participador do filme produz a própria montagem, define velocidades, cores, diálogos em um fluxo combinatório, experimentando sensorialmente as imagens espacializadas, de múltiplos pontos de vista. *Transcinema* é o cinema como interface, isto é, como uma superfície em que podemos *ir através*.

O *participador* é o sujeito da experiência das imagens, não mais aquele que está *diante de*, como o sujeito renascentista, mas aquele que está no *meio de*, como nos sistemas imersivos. Neste caso, o “participador” é parte constitutiva da experiência proposta, não mais um espectador que assiste àquilo que passa, mas um sujeito interativo que escolhe e navega o filme em sua composição hipertextual, em suas

¹ Conceito criado por Hélio Oiticica para caracterizar o espectador como parte da obra. Sem a participação do espectador, a obra não existe.

dimensões multitemporais, multiespaciais e descentradas, ao conectar uma rede de fragmentos de imagens e sons e ao multiplicar os sentidos narrativos.

A pesquisa de novas modalidades da construção da experiência cinema contemporâneo interativo e imersivo na forma das instalações contemporâneas nos levou a reunir uma série de trabalhos que discutem este momento de passagem em seus aspectos teóricos e experimentais a partir de duas perspectivas principais: o dispositivo e a narrativa interativa. Como dispositivo o cinema vive o fim da “moldura” e como narrativa o filme é uma forma a se interrompida.

Dispositivo: O cinema e o fim da “moldura”

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

Se desde a fotografia falamos de uma arte do tempo, com o cinema, o vídeo, a vídeo arte e a arte digital aperfeiçoamos o controle deste tempo. E no que mais pensamos quando conceituamos a arte como interativa? Pensamos em uma situação que é ativada dentro do tempo da obra. Entendemos a interatividade como uma interferência do participante na temporalidade desta obra. A experiência do cinema sempre esteve confinada aos contornos da tela e a linearidade temporal. O que está na tela é o filme e o que se anuncia fora da tela o extra-filme, o que se convencionou chamar no cinema de campo e extra-campo cinematográfico.

Com as tecnologias recentes de produção e finalização de imagens experimentamos uma *situação-cinema* gerada pela agilidade de uma imagem-sistema que permite um acesso de *input* e *output* em tempo real, o que significa que a imagem identifica a nossa presença e responde a esta circunstância. Neste sentido vivemos uma estética da interrupção. O que define o comportamento diante da obra não é mais uma duração contida nos limites de uma tela, mas o instantâneo do corte, da ruptura, da montagem e combinação disponível ao participante. Interromper para modificar. Interromper significa suspender; atalhar; fazer parar por algum tempo.

Em seu trabalho *Experimentando cinema* (2004/5) Rosângela Rennó experimenta mover imagens em telas de gelo seco. Inventa filmes a partir da projeção na fumaça de fotos de arquivo: filme de amor, filme de família, filme de guerra e filme policial. Cada filme contém 31 fotografias. Os gêneros do cinema são homenageados na montagem da artista. O movimento é quase instantâneo, a fumaça faz aparecer e desaparecer a imagem, suspensa pelo desaparecimento momentâneo do suporte. Oito segundos é a duração da tela entre o *fade in* ao *fade out*. O intervalo dura 30 segundos. O próprio dispositivo gera a intensidade do suspense no público. Outra homenagem ao cinema que nos lembra as experiências de Etienne-Jules Marey que cria uma máquina de fumaça apenas para fotografar seus fluidos.

Masaki Fujihata cria um sistema que integra câmera e GPS para gerar uma imagem topológica. Em uma série de entrevistas que realiza entre a França e a Alemanha o artista aponta o próprio percurso como tema e forma da sua experiência. Quando entramos em sua instalação *Work-fields@alsace* (2003/4) vemos, por meio de óculos 3D, telas que flutuam no espaço diante de nós. As telas estão ligadas por fios virtuais que reproduzem o mapa topológico das entrevistas. Cada tela é um ponto no mapa. Como participantes selecionamos as imagens pelas quais desejamos navegar, criamos diferentes atalhos que relacionam umas imagens às outras.

Com *Soft cinema* (2005) Lev Manovich e Andreas Kratky geram filmes randômicos que integram cinema e base de dados. Os autores disponibilizam três filmes diferentes – Missão à terra, Texas e Ausências. Estas experiências combinam novas estruturas de produção e de consumo de imagens permitidas pelas interfaces computadorizadas. Com telas multiplicadas que acessam diretamente os arquivos randômicos, o design de *Soft cinema* foi pensado para que cada usuário assista a uma versão diferente de cada filme.

Jeffrey Shaw na instalação imersiva *EVE²* (1993) propõe uma experiência na qual o participante penetra em um espaço circular e assiste a um filme projetado apenas no ponto em que olha enquanto o restante do domo permanece sem imagens, isto em

² EVE extended virtual environment 1993.

função da captura de seus movimentos por sensores que informam ao sistema o ponto para o qual o espectador olha. A experiência de Shaw faz coincidir no mesmo espaço-tempo o espectador e a imagem, por meio da onipresença do olhar.

Na instalação que realizei intitulada *Ondas: um dia de nuvens listradas vindas do mar* (2006) **foto1 (exposição ZKM Interconnect@between attention and immersion)**, duas projeções e o visitante estão integrados por meio de sensores. Em situação de repouso o piso da sala é a imagem da areia da praia e a parede a imagem do mar. Ao identificarem a presença do participante os sensores disparam outras projeções que estão sincronizadas. O que vemos, então, na tela frontal é o processo de verticalização do mar, enquanto no piso vemos a intensidade da movimentação de ida e volta de cada onda. Pensamos a presença do espectador como agente formador da conexão entre as ondas que se acumulam na tela frontal com a tela sobre um piso em que as ondas vem e vão. O efeito que sentimos é o de transbordamento de uma imagem sobre a outra. Desta maneira, operamos com o fim do limite entre um plano e outro, entre uma tela e outra.

Consideramos esses exemplos formas de cinema-instalação, isto é, um cinema instalado em um ambiente predeterminado no qual a espacialização da projeção é essencial para que a experiência fílmica se realize. O fenômeno de uma arte que se desloca no tempo e no espaço e que redefine a presença em sua relação com a obra se desdobra em muitas camadas de operações teóricas e experimentais. Os artistas que hoje realizam instalações somam as noções de projeção e narrativa às idéias de interatividade, conectividade e imersividade.

A construção de espaços outros há muito constitui um problema para as artes. A invenção do espaço tridimensional renascentista, a ruptura com este espaço pela modernidade e a criação do espaço imersivo na contemporaneidade indicam o movimento desta idéia no tempo. Não há como pensar as proposições da arte que se constrói a partir do uso dos novos dispositivos tecnológicos sem estabelecer continuidades entre os múltiplos extratos históricos. Se pensamos na maneira como, no Brasil, o Neoconcretismo problematiza a quebra da moldura e a espacialização da pintura esclarecemos um processo que irá resultar na inclusão do espectador na obra.

Ferreira Gullar pensa, por meio da teoria do não-objeto, a impossibilidade de se definir os contornos e limites espaciais da obra em relação ao espaço. Nas palavras do poeta não há mais figura e fundo, porque “o fundo é o mundo”. O cinema enfrenta agora a questão então colocada pelos neoconcretos. Como “ser” mundo?

Narrativas interativas: O sujeito interativo e a narrativa do espaço-tempo

Em seu início o cinema foi construído a partir do dispositivo fotográfico e teatral, isto é, a posição do projetor repetia a posição da câmera na sua relação com o fotografado e o que era encenado repetia uma situação teatralizada. É apenas quando a câmera se emancipa do projetor com a montagem e com a filmagem em movimento que o cinema encontra uma linguagem própria e se afasta da idéia de cena.

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

A variedade de formas a que chamamos de *Transcinemas* produz uma *imagem-relação*, que, como define Jean Louis Boissier, é uma imagem que se constitui a partir da relação de um espectador implicado em seu processo de recepção. É a este espectador tornado participador que cabe a articulação entre os elementos propostos e é nesta relação que se estabelece um modelo possível de situação a ser vivida, uma relação que é exterior aos seus termos, não é o artista que define o que é a obra, nem mesmo o sujeito implicado, mas é a relação entre estes termos que institui a forma sensível.

É a este *cinema relação* criado de situações de luz e movimento em superfícies híbridas que chamamos de *Transcinema*.