



ANAIS DO II SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA
Volume 1, Número 1. Curitiba: UNESPAR/FAP, 2013.
ISSN 2317-8930

SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA
11 a 13 de novembro de 2013 UNESPAR/FAP – Curitiba/PR.

O CINEMA DA PÍLULA VERMELHA

NETO, Francisco Soares¹

RESUMO: Este artigo investiga a relação cinematográfica do passado, de cinema de atrações, com o presente, de cinema expandido. Esse cinema contemporâneo, de multimeios, resgata o espírito pioneiro de experimentações realizadas no protocinema pelos precursores do cinema de entretenimento. As novas tecnologias, eletrônicas e digitais, atualizam os experimentos com dispositivos de imersão por meio de ambientes arquitetonicamente projetados para tal finalidade ou por aparelhos para serem acoplados ou não ao corpo, ora expandindo o espaço e o tempo, ora a reduzir os mesmos. O resultado dessa equação é uma experiência estética vivencial pessoal e coletiva, onde o sujeito, já não é mais um simples observador e absorvedor, mas, um elemento ativo da construção cinematográfica. A partir disso, pode-se compreender melhor que imersão e emersão fazem parte do mesmo processo.

PALAVRAS-CHAVE: Experimentalismo. Imersão. Cinema expandido.

Considerações iniciais

Nada é *statikós*, tudo é *kinema*². Na organicidade da vida, tudo está em transformação, em movimento, desde as construções naturais ao construto artificial articulado pelo pensamento, este, em constante ebulição de inventos, descobertas e eventos evolutivos. O cinema é uma dessas descobertas/inventos que traduz em feita e conteúdo, as transformações que aludem à própria transformação histórica humana através de imagens. Na tecnologia digital, onde está mergulhado o momento atual, as máquinas imbricam com humanos e as imagens virtuais se misturam e se confundem

¹Graduado em Licenciatura em Desenho pela Escola de Música e Belas Artes do Paraná, Especialista em História da arte Moderna e Contemporânea pela Escola de Música e Belas Artes do Paraná, mestrando em Comunicação e Linguagens pelo Programa de Pós-Graduação da Universidade Tuiuti do Paraná. E-mail okixnarf@gmail.com ou franxiko@ibest.com.br

² *Statikós*, *kinema* são termos gregos que traduzem 'estático' e 'movimento' respectivamente.



ANAIS DO II SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA
Volume 1, Número 1. Curitiba: UNESPAR/FAP, 2013.
ISSN 2317-8930

SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA
11 a 13 de novembro de 2013 UNESPAR/FAP – Curitiba/PR.

com as do mundo fenomênico. Os fatos vivenciados e o imaginário se hibridizam no cinema. Por ser um território de convergência, pois este se utiliza de várias outras linguagens de arte, o cinema realiza, no decorrer da história, experimentos de dispositivos e de poética, a envolver formas e maneiras de colocar o espectador num embate estético de imersão, vivência e emersão com esse duplo do mundo factual. Com subsídios teóricos de autores como Arlindo Machado, André Parente, Gene Youngblood, Peter Weibel, Jeffrey Shaw e outros, procurou-se um melhor entendimento dos diálogos entre as vanguardas cinematográficas de dispositivo e de poética, com a cinematografia contemporânea mais conhecida como cinema expandido. *The Truman show* e *Matrix* são filmes inseridos no estudo como representações alusivas ficcionais imaginárias de expansões possíveis de experimentação. Diante do exposto, constata-se, na historicidade do cinema, um movimento senoidal de retração e expansão em experimentos cinematográficos.

O duplo na ‘caverna’

O desejo de recriar o mundo fenomênico por meio de representações é antigo. Desde o paleolítico até o momento, as representações figurativas encontraram, pelas mãos humanas, técnicas e suportes para seus registros. O cinema é uma arte provinda das inquietações do observar imagens naturais em movimento que, juntamente com as tecnologias, elevou a representação do objeto a um patamar de experimentos de reprodução mimética dessas imagens por meio dos movimentos do dispositivo que as projeta. Nele, convergem linguagens como o teatro, a pintura, a gravura, o desenho, a escultura, a música, a literatura, a dança, a fotografia e o vídeo. O cinema é uma experiência de imagens lineares e não lineares, temporais e atemporais, randômicas ou narrativas, rizomáticas ou pontuais, enfim, imagens equivalentes a sonhos e à



ANAIS DO II SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA
Volume 1, Número 1. Curitiba: UNESPAR/FAP, 2013.
ISSN 2317-8930

SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA
11 a 13 de novembro de 2013 UNESPAR/FAP – Curitiba/PR.

imaginação, como afirma Ismail Xavier: “Ele possui a mobilidade das ideias, que não estão subordinadas às exigências concretas dos acontecimentos externos, mas às leis psicológicas da associação das ideias”. (XAVIER, 2008, p. 38).

Neste movimento, explorar a força do instante, a pedagogia da imagem, ver o que nela é intuição de uma presença, significa voltar às virtudes do dispositivo fora do teatro-cinema-clássico; é fazer, com desenvoltura, algo que foi tematizado pelos que pensaram a fotografia. Maya Deren diria: - é a verticalidade do poético – e o próprio Godard identifica nesta sequência a coexistência do poeta, do pintor e do cineasta, lembrando as questões que inserem o cinema na problemática das artes visuais, questões que, tendo emergido já no início do sec. XX, viriam a ganhar impulso nos anos 80 quando a consolidação de novos suportes como o vídeo, determinaram uma revisão do campo da visualidade (XAVIER, 2012, p. 195).

Dentro dessa perspectiva de hibridações de linguagens, tanto o dispositivo físico quanto ao dispositivo abstrato, de diversas maneiras são experimentados. As arquiteturas dos espaços foram pensadas para uma imersão corporal do espectador e o conteúdo, como um duplo do mundo real, para fazê-lo sentir transportado através do portal da caverna a outro mundo imagético, possível, verossímil. A imagem é uma linguagem que se torna objeto e que não reproduz o real, pois que este não é reproduzível, segundo André Parente (1993) e o termo ‘caverna’ além de traduzir um espaço interno de uma rocha, também alude à ‘alegoria da caverna’ descrita por Platão³. Coincidentemente é na caverna que está registrado o nascimento⁴ das representações das imagens, datadas do período paleolítico, como vê-se em Lascaux, que é um complexo de cavernas no sudoeste da França e Altamira, localizada na Espanha. O experimentalismo no pré-cinema, segundo Arlindo Machado (1997), eram estranhas salas escuras conhecidas por nomes exóticos como Phantasmagoria, Cyclorama,

³ Alegoria apresentada no diálogo entre Platão e Glauco nos escritos de Platão em A República.

⁴ Documentário realizado pela BBC em co-produção com a KCET Hollywood intitulado: Como a arte fez o mundo : O dia em que as imagens nasceram, 2005. Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=e_qRpLa6e0A.

2 Seminário Nacional cinema em perspectiva V SEMANA ACADÊMICA DE CINEMA

ANAIS DO II SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA
Volume 1, Número 1. Curitiba: UNESPAR/FAP, 2013.
ISSN 2317-8930

SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA
11 a 13 de novembro de 2013 UNESPAR/FAP – Curitiba/PR.

Physiorama, Diorama e outros, onde a vertente ilusionista, mágica e imersiva atraía o público como uma caverna do ‘paleocinema’.

Na Exposição Universal de Paris, em 1900, quatro experimentos cinematográficos sob a forma de instalações marcaram o evento: o *Photorama*, o *Panorama Trans-Siberian Railway*, o *Mareorama* e o *Le Ballon Cineorama*. O *Photorama* dos irmãos Lumière, que segundo André Parente era um “sistema de projeção de imagens fotográficas de 360 graus em rotundas panorâmicas de 20 metros de diâmetros por 10 metros de altura. [...] O espetáculo durava cerca de meia hora e cada vista durava em torno de 5 minutos” (PARENTE, 2007).

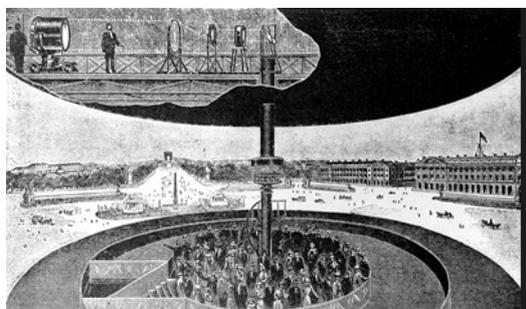


Fig. 1. Ilustração do *Photorama* dos Irmãos Lumière.⁵

A diferença entre o *Photorama* e o *Panorama* é que no primeiro as imagens são projetadas, e no segundo pode conter fotografias ou pinturas fixas, com iluminação por trás da tela. Outra característica das instalações com *Panorama* é a colocação de objetos referentes à cena, entre a tela e o parapeito central onde se encontra o espectador. A sensação que se tem é a expansão da cena a imergir o espectador na obra.

O *Panorama* é um gigantesco dispositivo imagético (muitos panoramas tinham uma tela com mais de mil metros quadrados) de comunicação de massa que dominou a Europa ao longo do século

⁵ Disponível em <http://www.institut-lumiere.org/francais/photoramamas/photorama.html>. Acessada em 12/08/2013.



ANAIS DO II SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA
Volume 1, Número 1. Curitiba: UNESPAR/FAP, 2013.
ISSN 2317-8930

SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA
11 a 13 de novembro de 2013 UNESPAR/FAP – Curitiba/PR.

XIX. O panorama é um tipo de pintura mural (patenteada em 1787 por Robert Barker) construída em um espaço circular em torno de uma plataforma central, de forma a criar uma imersão dos espectadores no universo representado pela pintura, como se o espectador estivesse diante dos próprios acontecimentos (PARENTE in PENAFRIA e MARTINS, 2007, p.16).

Um famoso Panorama pode ser visitado ainda hoje na Holanda⁶ ou virtualmente pelo site <http://www.panorama-mesdag.nl/>.



Fig. 2. Imagem do Panorama Mesdag

O *Panorama Trans-Siberian Railway* (1900), criado pelo russo Pavel Yakovlevich Pyasetsky, consistia em uma simulada viagem de trem de Moscou a Pequim⁷. Os visitantes acomodavam-se confortavelmente em luxuosos vagões decorados no estilo do império francês e com mobília de estilo chinês, onde eram oferecidas iguarias francesas e russas. Do falso trem de 70 metros, observavam pelas janelas, as paisagens do trajeto, representadas em pinturas panorâmicas referenciadas

⁶ Originária do final de século XVIII, que se tornou muito popular no século XIX como forma de entretenimento. Os temas variavam entre cenas de batalhas, cenas bíblicas, paisagens de terras desconhecidas e outras. A ideia era fazer com que os espectadores experimentassem um pouco da sensação de estar em outros lugares sem precisar viajar. Disponível em <http://www.bailandesa.nl/blog/3670/panorama-mesdag-a-maior-pintura-da-holanda/>. Acessada em 12/08/2013.

⁷ History of the railway. Publicado por Lonely Planet Publications Pty Ltd (CHINA, Hang Printing Company, 2009, p. 51). Disponível em: <http://books.google.com.br/books?id=mDJjgJWT34AC&printsec=frontcover&dq=transsiberian+railway&hl=ptBR&sa=X&ei=axrwUZfpJdfK4APT8oHQBA&ved=0CD0Q6AEwAA#v=onepage&q=ranssiberian%20railway&f=false>. Acessada em 12/08/2013.

transsiberian+railway&hl=ptBR&sa=X&ei=axrwUZfpJdfK4APT8oHQBA&ved=0CD0Q6AEwAA#v=onepage&q=ranssiberian%20railway&f=false. Acessada em 12/08/2013.

SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA
11 a 13 de novembro de 2013 UNESPAR/FAP – Curitiba/PR.

do trajeto real. Essas panorâmicas estavam dispostas em telas esticadas por cilindros verticais e com distancias entre elas, posicionadas frontalmente às janelas. Cada tela pintada era bobinada em cilindros, por meio de motores, com velocidades variadas, de modo que as mais próximas do espectador eram mais rápidas e à medida que se distanciava, diminuía a velocidade e ao fundo havia uma imagem fixa com perspectiva aérea do horizonte. Objetos eram colocados entre as panorâmicas e o trem, que aludiam as regiões do itinerário real e auxiliavam na simulação.

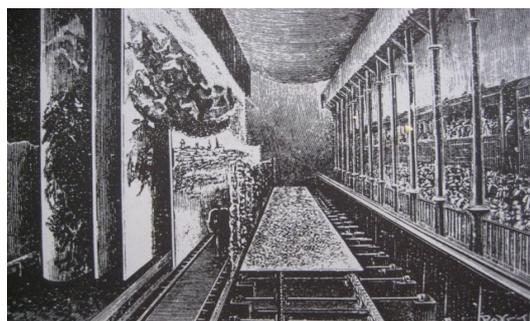


Fig. 3. Ilustração do *Panorama Trans-Siberian Railway*⁸

O *Mareorama* (1900), foi concebido pelo francês Hugo D'Alesi, pintor de paisagens realistas, que levou oito meses para pintar as telas de um colossal panorama que propunha ao espectador uma viagem simulada no Mediterrâneo a partir de Marselha para Constantinopla, no convés da réplica de um transatlântico, de aproximadamente 70 metros de comprimento. Chaminés com fumaça, assobios de vapor, movimentos da plataforma, vento com espirros de água, cheiro de mar, trovões e relâmpagos, foram alguns dos efeitos construídos para a simulação. Em torno do navio havia duas telas panorâmicas com pinturas realistas, uma em cada lado e cada uma delas com 750 metros de comprimento por 13 metros de altura, que, por meio de motores eram bobinadas em cilindros dispostos verticalmente, a simular o trajeto da viagem.

⁸ Disponível em <http://www.lowtechmagazine.com/2008/03/turn-off-your-f.html>. Acessada em 12/08/2013.

2 Seminário Nacional
cinema em perspectiva
 V SEMANA ACADÊMICA DE CINEMA

ANAIS DO II SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA
 Volume 1, Número 1. Curitiba: UNESPAR/FAP, 2013.
 ISSN 2317-8930

SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA
 11 a 13 de novembro de 2013 UNESPAR/FAP – Curitiba/PR.

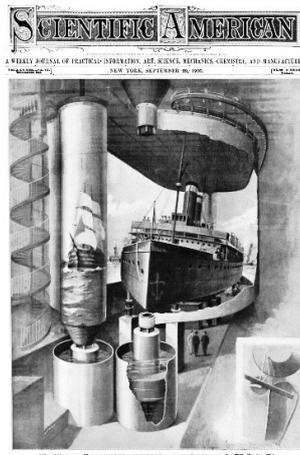


Fig. 4 e 5. Mareorama nas Revistas *Scientific American*⁹ e revista *Nuevo Mundo* de 1899¹⁰.

O *Le Ballon Cineorama* (1900), realizado por Raul Grimoin-Sanson, foi um simulador de voo por meio de um balão de ar quente. Diferente das duas instalações, este não usou pinturas e sim filmes de 70mm. Consistia em um dispositivo construído em um prédio de 100 metros de diâmetro, onde internamente, suas paredes brancas constituíam dez telas de 9 x 9 metros dispostas em uma somatória de 360°. Tais telas recebiam imagens disparadas por dez projetores sincronizados, colocados no centro da circunferência, de maneira que a projeção tornava-se uma única imagem: a representação de um voo real, filmado a partir de um balão real que sobe sobre Paris a atingir uma altura de 400 metros. No centro da construção, sobre a base onde ficavam os projetores, havia a imensa cesta do balão, com os acessórios pertinentes da embarcação, na qual cabiam duzentos espectadores e sobre a cesta, o envelope com ar quente.

⁹ Disponível em <http://archive.org/details/scientific-american-1900-09-29>. Acessada em 12/08/2013.

¹⁰ Mareorama apresentado na revista *Nuevo Mundo* de 1899 em homenagem à exposição francesa de 1900. Imagem copiada do site <http://en.todocoleccion.net/show-the-recreational-mareorama-presented-at-the-exhibition-review-sheet1899-1900~x28094146>. Acessada em 12/08/2013.



Fig. 6. Ilustração da época¹¹

Expansão

Enquanto artistas modernistas desconstruíam o figurativo, o cinema e a fotografia resgatavam a representação nos moldes da perspectiva renascentista e o cinema se consolidava, enquanto dispositivo arquitetônico, em projeções na sala escura. Porém, nos anos 20 e 30, alguns cineastas buscavam uma poética visual em suas feitura cinematográficas na tentativa de aproximá-las às artes plásticas a expandir o dispositivo abstrato e a poética visual. Markopoulos, Brakhage, Breer, Kubelka, Oskar Fischinger, Walter Ruttmann, Jean Epstein Man Ray, Marcel Duchamp, Fernand Léger, Germaine Dulac, Viking Eggeling, Charles Klein, Abel Gance, James Sibley, Melville Webber, Francis Brugière, Buñuel, Dalí, René Clair, Émile Cohl, Germaine Dulac, Jean Cocteau, são nomes importantes na concepção de cinema poético, artístico, puro, de vanguarda experimentalista.

A similaridade entre as telas de projeção e de pintura foi reconhecida há muito tempo por artistas como Hans Richter, Oskar Fischinger e outros, que foram atraídos não pelas possibilidades gráficas (tão limitadas naquela época) mas antes pelo entusiasmo com o cinema,

¹¹ Disponível em <http://lemog3d.blogspot.com.br/2011/09/circarama-pavillon-des-etats-unis.html>. Acessada em 12/08/2013



ANAIS DO II SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA
Volume 1, Número 1. Curitiba: UNESPAR/FAP, 2013.
ISSN 2317-8930

SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA
11 a 13 de novembro de 2013 UNESPAR/FAP – Curitiba/PR.

especialmente com a exploração de sua dimensão temporal – ritmo, profundidade espacial criada por um quadro diminuído, a ilusão tridimensional criada por revoluções de figuras espiraladas, etc. eles colocaram seus conhecimentos gráficos a serviço do cinema, a fim de expandir a expressão fílmica (DEREN, 1960).

A primeira experiência, em se tratando de dispositivo físico arquitetônico, a expandir o tradicional cinema da sala escura se dá em 1933 por Richard Hollingshead que constrói o primeiro *Drive-in*¹². Diálogo de dispositivos entre esse cinema primitivo e a pós-modernidade pode-se perceber em muitos experimentos como podemos constatar na instalação do Panorama de Moscou¹³ em 1959, onde onze projetores são acionados em um ambiente de 360° e que funciona até os dias atuais.

Nos experimentalismos dos anos 60, destacam-se Andy Warhol com os filmes *Outer and Inner Space* e *The Chelsea Girls*, Hélio Oiticica, que realizou com Neville D’Almeida, os ‘*Cosmococas*’, instalações ‘quase cinema’, como ele mesmo afirmava, Stan VanDerBeek com o seu *Movie-Drome* e Morton Leonard Heilig com o seu experimento *Sensorama*. A expressão ‘cinema expandido’ aparece pela primeira vez no manifesto: *Culture: intercom and expanded cinema, a proposal and manifesto*, escrito em 1965 por VanDerBeek e que foi publicado em vários catálogos e antologias, onde traduz as ideias desse artista a respeito de um novo conceito de cinema, que subvertia as limitações de uma única tela de projeção e solicitava uma recepção diferenciada por parte do espectador (BATTOCK, 1967, p. 173-179)¹⁴. A obra *Movie-Drome* consiste em uma cúpula de 15 metros de diâmetro e 8 metros de altura, com várias imagens projetadas por vários projetores, com várias narrativas, em ângulo de 180°.

¹² Cinema ao ar livre onde os espectadores podem assistir aos filmes em suas viaturas. in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa, 2008-2013, <http://www.priberam.pt/dlpo/drive-in>. Acessada em 16-11-2013.

¹³ Disponível em <http://rt.com/news/prime-time/moscow-cinema-panorama-view-908/>. Acessada em 12/08/2013.

¹⁴ Disponível em: <http://revistazcultural.pacc.ufjf.br/experiencias-pioneiras-em-cinema-expandido-derobertomoreira/>. Acessada em 12/08/2013.



ANAIS DO II SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA
Volume 1, Número 1. Curitiba: UNESPAR/FAP, 2013.
ISSN 2317-8930

SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA
11 a 13 de novembro de 2013 UNESPAR/FAP – Curitiba/PR.

Nos anos 80, esse experimento proporcionará as instalações Cinerama, conhecidos como Cinema 180°, onde há uma única projeção no ângulo referido. Ainda hoje existem tais cinemas como atrações em parques de diversões.



Figs. 9 e 10. Stan VanDerBeek e seu *Movie-Drome*¹⁵ e Cinerama 180 graus¹⁶, respectivamente.

Em 2012 esse experimento é revisitado no *New Museum of Contemporary Art* em *New York*, com tecnologias digitais sob o nome de *Ghosts in the Machine*. No filme *The Truman Show*, 1998, dirigido por Peter Weir e escrito por Andrew Niccol, o protagonista vive dentro de uma cúpula gigantesca, a aludir esse tipo de cinema expandido. A narrativa da vida de Truman se passa dentro desse simulacro, que na verdade é um *reality show* do qual ele nada sabe. O filme é uma alusão de uma vida imersa em um ambiente de simulações e atualiza o que poderia ser: um filme sem molduras, sem telas, mas incubado em uma redoma de virtualismos, um cinema expandido, com vida ficcional, onde o teatro, a performance e outras formas de linguagens se imbricam. Ao final do filme, o personagem descobre sua condição, distancia-se da simulação, encontra a saída da ‘caverna’ e emerge para o real, experiência essa, que aludiria ao gnosticismo¹⁷.

¹⁵ Imagem disponível em <http://dailyserving.com/2010/01/anticipate-difficulty/>. Acessada em 12/08/2013.

¹⁶ Disponível em <http://www.revistaagora.tv/2013/02/06/cinerama-180-chega-a-samonte-dia-08/> Acessada em 12/08/2013.

¹⁷ O gnosticismo afirma que o mundo real é uma ilusão. No entanto o gnosticismo vai mais longe, na verdade representando o deus da criação (“Demiurgo”, “Saklas” ou “Yaldabaoth”), como uma divindade inebriada e enlouquecida pelo próprio poder e o cosmos material como uma mal sucedida criação. Ele é um pseudo Deus que mantém as almas dos homens no sono. As forças do sono são tão avassaladoras que só podem ser



ANAIS DO II SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA
Volume 1, Número 1. Curitiba: UNESPAR/FAP, 2013.
ISSN 2317-8930

SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA
11 a 13 de novembro de 2013 UNESPAR/FAP – Curitiba/PR.

O cinema expandido rompe com as características do cinema tradicional clássico e inaugura uma nova possibilidade de ser, fazer e vivenciar cinema. O cinema expandido propõe uma reflexão da realidade do indivíduo na experiência com o mundo em uma leitura que já não cabe apenas na ‘caverna’, mas dentro e fora, num trânsito atemporal e sinestésico. Cinema expandido é o “rompimento da moldura, dos limites espaciais da tela convencional; é expandir o espaço, é expandir a realidade, é modificar a arquitetura das salas convencionais”, como afirma Jeffrey Shaw¹⁸. André Parente o vê como um cinema ampliado, ambiental, hibridizado. Kátia Maciel o nomeia de Transcinema; já para Paul Young, “trata-se de uma das formas mais cinéticas do cinema, que várias projeções, telas e imagens se reúnem não apenas para oprimir o espectador, mas também para traçar um caminho através do filme lírico, colagem, abstração e performance”(YOUNG, 2009, p. 117). Em *Expanded Cinema*, literatura dos anos 70, o autor Gene Youngblood populariza o termo cinema expandido e o descreve também como um *synasthetic cinema*, ou seja, um cinema com estética provocada pela sensação sinestésica, de mente expandida, em um processo cerebral, manifesto diante das sensações dos outros sentidos, além da visão e audição (básicos para o cinema), no embate com a obra expandida. Para Youngblood, o cinema expandido rompe com os tempos passado e futuro a estabelecer um presente contínuo, como em algumas civilizações antigas.

Cinema sinestésico é espaço e tempo contínuo. Nem subjetivo, nem mesmo objetivo mas sim todos estes combinados: é extra-objetivo. Sinestésica e psicodelia significam aproximadamente a mesma coisa. Sinestésica é a harmonia dos impulsos diferentes ou opostos produzidos por uma obra de arte. Isso significa a percepção simultânea de opostos harmônicas. É o efeito sensorial conhecido como sinestesia, uma expressão tão antiga quanto os anciões Gregos

superadas por meio de uma forma especial de introspecção: a gnose. (FERREIRA, 2009).

¹⁸ Artigo: O cinema digitalmente expandido: o cinema depois do filme. In LEÃO, Lúcia (Org.) (2005). Tradução: Luís Carlos Borges.



ANAIS DO II SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA
Volume 1, Número 1. Curitiba: UNESPAR/FAP, 2013.
ISSN 2317-8930

SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA
11 a 13 de novembro de 2013 UNESPAR/FAP – Curitiba/PR.

que cunharam o termo. Sob a influência de alucinógenos que expandem a mente, uma experiência sinestésica é para além disso, o que Dr. John Lilly chama de 'ruído branco' ou sinais aleatórios no mecanismo de controle do bio-computador humano (YOUNGBLOOD, 1970, apud ALY, 2012, p. 65).

O cinema expandido digitalmente expõe o espectador às plataformas digitais com uso de redes de computadores, simulacros, a proporcionar maiores imersões, interações, com as intenções de relativizar o tempo e o espaço, bem como alterar as relações e percepções, pois também pode ser visto em celulares, *tablets* e *notebooks*. Nesses últimos exemplos, paradoxalmente, são cinemas expandidos da sala escura, vistos em quaisquer lugares, mas reduzidos em telas de dispositivos tecnológicos

Na formação desta moderna estrutura da cinematografia, existe a mescla entre simultaneidade, não-linearidade, narrativas múltiplas. Ou seja, características em comum que remetem a estruturas rizomáticas da hipermídia: ao convergir para um ambiente unificado, toda informação desenvolve uma predisposição não-linear, que remete à estrutura do pensamento humano (dotado de ramificações). Tal sistema permite que ocorram interligações entre todos os elementos textuais e midiáticos de forma aleatória (ALY, 2012, p.71).

O projeto multimídia *Tulse Luper Suitcase*¹⁹ do cineasta Peter Greenaway, com propósito para ser apresentado no cinema, DVD, exposições em galerias e museus, romance, literatura, teatro, site, jogo on-line e também como avatar no *Second Life*²⁰, é um cinema expandido digitalmente que rompe com os cânones do cinema tradicional. Essa espécie de cinema expandido, retira o operador de projeção de películas e o coloca

¹⁹ *The Tulse Luper Suitcases* reconstrói a vida de Tulse Luper, um escritor profissional e realizador, com uma vida de prisões. Ele nasceu em 1911 em Newport, South Wales e presumivelmente ouviu-se falar dele pela última vez em 1989. Sua vida é reconstruída a partir da evidência de 92 malas encontradas em todo o mundo - 92 é o número atômico do elemento urânio. O projeto inclui três filmes, uma série de TV, 92 DVDs, CD-ROMs e livros. Disponível em <http://petergreenaway.org.uk/tulse.htm>. Acessada em 31/07/2013.

²⁰ Mundo virtual em 3D de interatividade e imersão na rede mundial de computadores (internet), onde o humano do mundo real se inscreve e escolhe um avatar para viver nesse ambiente de simulacro. Disponível em <https://secondlife.com/whatis/?lang=pt-BR>.



ANAIS DO II SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA
Volume 1, Número 1. Curitiba: UNESPAR/FAP, 2013.
ISSN 2317-8930

SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA
11 a 13 de novembro de 2013 UNESPAR/FAP – Curitiba/PR.

como VJ (*video jockey*), um *performer* de projeção de imagens digitais; neste caso, aquele que realiza toda interação com o conteúdo filmico. Diferentemente do exemplo anterior, o cinema interativo concebe a expansão na ideia de o público interferir na exibição através de botões dispostos em dispositivos no ambiente cinematográfico. Com formato de cúpula, o experimento de Jeffrey Shaw, *EVE (Extended Virtual Environment)*, realizado em 1993 permite que o espectador interaja com as projeções de imagens. O pioneiro do cinema interativo foi Morton Leonard Heilig, que em 1965 escreveu o ensaio ‘cinema do futuro’. Ele foi o criador do dispositivo *Sensorama*, apresentado ao público em 1961. O *sensorama* é um dispositivo de visualização 3D com imersão e interação dos cinco sentidos humanos.

Outras experiências, como *Kino-Automat – One man and his world* (1967) de Radúz Cincera, *Sonata* (1991-93) de Grahame Weinbren, *I’m you man* (1992) de Bob Bejan, são marcos na historiografia do cinema expandido, bem como a experiência interativa com estruturas de hipermídia *Aspen Movie map* (1978) de Andrew Lippman, que se assemelha ao atual *Google maps street view*²¹.

Transcinema é um termo criado por Katia Maciel na tentativa de conceituar um campo contemporâneo da Arte Contemporânea que é o cinema expandido de instalação. São obras em que o espectador experimenta sensorialmente as imagens no espaço por meio de vários pontos de vista, interage e imerge em uma união do corpo com o espaço. *À sombra* (2011) de Katia Maciel, *O tempo não recuperado* (2008) de Lucas Bambozzi, *Cosmococas* (1973) de Hélio Oiticica e Neville d’Almeida, *Deslocamentos* (1980-1984 / 2005) de Michael Naimark, e *Visorama* (2010) de André Parente, são obras que ilustram o conceito de Transcinema. É a expansão do espaço conhecido como sala escura de cinema, alusão ao conceito ‘caixa preta’, postulado por Villém Flusser a

²¹ Disponível em <http://maps.google.com.br/intl/pt-BR/help/maps/streetview/>. Acessada em 12/08/2013.



ANAIS DO II SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA
Volume 1, Número 1. Curitiba: UNESPAR/FAP, 2013.
ISSN 2317-8930

SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA
11 a 13 de novembro de 2013 UNESPAR/FAP – Curitiba/PR.

respeito da câmera fotográfica, para o ‘cubo branco’, sala de museu, conceito de Brian O’Doherty.

Então, “trans” é de “além de”. Assim, tem uma forma de cinema ainda – algumas instalações, pegam desde a relação com a própria imagem e movimento, com as narrativas, multiplicação das narrativas, multiplicação das formas de interagir com essas narrativas. Então, “trans” é de “além de”. Assim, tem uma forma de cinema ainda – algumas instalações, pegam desde a relação com a própria imagem e movimento, com as narrativas, multiplicação das narrativas, multiplicação das formas de interagir com essas narrativas (MACIEL, 2010)²².

Live cinema é um experimento cinematográfico que, em sua expansão, explora os ambientes urbanos abertos, como fachadas de edifícios, para as projeções das imagens geradas por meio de conexões entre celulares e computadores, em tempo real, onde qualquer indivíduo envia por meio do celular, palavras ou imagens que instantaneamente são projetadas nas fachadas previamente escolhidas para o evento. Um VJ comanda o *Live cinema* com computadores e projetores. Tal cinema expandido, em obras e pensamentos, revela um ato criativo sob a forma de audiovisual que transcende o meio, o espaço e o tempo. Um cinema filho do seu tempo, a apontar para um futuro que acontece aqui e agora gerado em tempo real.

É uma plataforma onde o público interage diretamente na criação audiovisual através da aplicação web para celulares *smartphones*. O público, que acessa a aplicação web, é convidado a escrever palavras-chave. Estas palavras-chave são utilizadas pela plataforma para buscar na internet, em tempo real, imagens relativas às palavras. Além de enviar as palavras-chave, o público pode interagir com suas próprias imagens utilizando o recurso do *touch-screen* do *smarthphone*, tornando-se assim, parte de uma intervenção coletiva (ROSALEN e MARCHETTI).²³

²² Entrevista disponível em <http://culturadigital.br/artedocibridismo/entrevistas/katia-maciel/>. Acessada em 12/08/2013.



ANAIS DO II SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA
Volume 1, Número 1. Curitiba: UNESPAR/FAP, 2013.
ISSN 2317-8930

SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA
11 a 13 de novembro de 2013 UNESPAR/FAP – Curitiba/PR.



Fig. 18. Imagem da Mostra Live Cinema, Rio de Janeiro, 2011.²⁴

Para aludir uma possibilidade de expansão do cinema da sala escura para um ambiente totalmente ciber, onde a ‘caverna’ cerebral é o espaço ampliado, relaciono o filme *Matrix*²⁵ (1999-2003) dos irmãos Andy e Lana Wachowski, que se passa aproximadamente no ano 2199, onde as máquinas dominam o mundo. Os humanos vivem no grande útero da *Matrix* a alimentá-la com a energia dos seus corpos, e esta ‘mãe’ oferece aos seus filhos encubados, um simulacro de um mundo virtual de corpos-imagens. Os humanos que são renascidos por meio de *software*, libertos da ‘caverna uterina’ da *Matrix*, quando querem conectá-la, são plugados cerebralmente e aí, novamente, podem assistir fora dela, mas inseridos no simulacro gerado pela máquina mãe, a *Matrix*. “Nesse mundo, os simulacros ocuparam o lugar da realidade, e o corpo e a subjetividade do ser humano foram drasticamente alterados pelas novas tecnologias” (KELLNER, 2001, p. 388). O ‘cinema expandido’ é o cinema que ‘sorve a

²³ Texto de Rachel Rosalen e Rafael Marchetti disponível em <http://www.rachelrosalen.com.br/category/portugues/obras/vv/>. Acessada em 12/08/2013.

²⁴ Imagem capturada do vídeo disponível em <http://vimeo.com/31153806#>. Acessada em 12/08/2013.

²⁵ Matriz - Viscera na qual se faz o desenvolvimento do feto e do embrião entre os mamíferos. (Sin.: útero.) / Lugar onde alguma coisa se gera ou se cria; fonte, manancial. De acordo com dicionário Aurélio. Disponível em <http://www.dicionariodoaurelio.com/Matriz.html>. Acessada em 25/08/2013.



ANAIS DO II SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA
Volume 1, Número 1. Curitiba: UNESPAR/FAP, 2013.
ISSN 2317-8930

SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA
11 a 13 de novembro de 2013 UNESPAR/FAP – Curitiba/PR.

pílula vermelha²⁶, sai da ‘caverna’ fílmica do cinema tradicional e se expande em diversos formatos e suportes, onde amplia os espaços e o tempo, bem como os reduz, dependendo do dispositivo tecnológico.

Considerações finais

Lev Manovich afirma que o espaço aumentado é consequência da presença massiva dos aparatos tecnológicos com suas telas, janelas e portas dispostos nos ambientes do mundo real, a provocar uma simbiose com o ciberespaço: enquanto o real se expande pelo ciberespaço, este, se esparrama a ocupar os espaços do real. Aí o tempo e o espaço não tem limites, não tem fronteiras; o dentro e o fora da caverna estão integrados²⁷. Derrick Kerckhove diz que “nesse ciberespaço, a conexão planetária cria uma mente expandida por inteligências conectadas” (apud LYRA e SANTANA, 2003, p.27) e assim, por meio de avatares, como sugere o filme *Matrix*, o humano pode se tornar um ser onipresente, expandido em diversos lugares virtuais ou pode se tornar um corpo reduzido biologicamente em uma cadeira ou maca. O cinema expandido além de ser um retorno às experimentações dos precursores dessa arte, pois não se limita à sala escura, também é um universo em expansão e retração paradoxalmente de atrações com experiências imersivas e emersivas, onde tais movimentos fazem parte do mesmo processo vivencial.

Referências

ALY, Natalia. *Teccogs – revista digital de tecnologias cognitivas*, n. 6, jan.-jun, 2012.

²⁶ ‘Pílula vermelha’ refere-se à pílula, que é um software, a qual o personagem Morpheus oferece a Neo, personagem central do filme *Matrix* para que seja feita sua retirada da ‘caverna ulterior’ da própria *Matrix*.

²⁷ Artigo: *The poetics of augmented space*. Disponível em: http://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=3&ved=0CDoQFjAC&url=http%3A%2F%2Fciteseerx.ist.psu.edu%2Fviewdoc%2Fdownload%3Fdoi%3D10.1.1.90.5708%26rep%3Drep1%26type%3Dpdf&ei=tRT5UZ6-NoqC9gT25YDIBQ&usq=AFQjCNG26jUQ5dJdkWYjKr8s-Jqi1Uhn_g. Acessado em 12/08/2013.



ANAIS DO II SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA
Volume 1, Número 1. Curitiba: UNESPAR/FAP, 2013.
ISSN 2317-8930

SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA
11 a 13 de novembro de 2013 UNESPAR/FAP – Curitiba/PR.

COSTA, Flávia Cesarino. *O primeiro cinema: espetáculo, narração, domesticação*. Rio de Janeiro: azougue Editorial, 2005.

DEREN, Maya. *Avant-Garde Film: A Reader of Theory and Criticism*. In: The Ed. P. Adams Sitney (New York: Anthology Film Archives, 1978), pp. 60-73. Tradução: José Gatti e Maria Cristina Mendes. 2013.

DOMINGUES, Diana. *Cibermundos: o corpo e o espaço*. In: LYRA, Bernadette e SANTANA, Gelson (Orgs). *Corpo e mídia*. São Paulo: Arte & Ciência, 2003.

FERREIRA, Wilson Roberto Vieira. *Cinegnose: A Recorrência de Elementos Gnósticos na Recente Produção Cinematográfica Norte-Americana (1995 a 2005)*. Dissertação do Programa de Mestrado em Comunicação, área de concentração em Comunicação Contemporânea da Universidade Anhembi Morumbi, 2009.

FLUSSER, Villém. *Filosofia da caixa preta*. São Paulo: Hucitec, 1985.

LEÃO, Lúcia (org.). *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: Editora Senac, 2005)

MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas & pós-cinemas*. Campinas, SP: Papirus, 1997.

NOVÓIA, Jorge, e NOVA, Cristiane (org.). *Interfaces da história: caderno de textos. v. 1, n. 1*. In: FERREIRA, Wilson Roberto Vieira. *Cinegnose: A Recorrência de Elementos Gnósticos na Recente Produção Cinematográfica Norte-Americana (1995 a 2005)*.

O'DOHERTY, Brian. *No interior do cubo branco: a ideologia do espaço de arte*. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

PARENTE, André (org.). *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

_____ *Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo*. In: PENAFRIA, Manuela Covilhã e MARTINS, Índia Mara (Orgs.). *Estéticas do digital: cinema e tecnologia*. Rio de Janeiro: Labcom, 2007.

XAVIER, Ismail. *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência*. São Paulo: Paz e Terra, 2012.

_____ *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Edições Graal: Embrafilmes, 2008.

YOUN, Paul. *Cine Artístico*. Madrid, Espanha: Paul Ducan Ed.-Tashen, 2009.



ANAIS DO II SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA
Volume 1, Número 1. Curitiba: UNESPAR/FAP, 2013.
ISSN 2317-8930

SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA
11 a 13 de novembro de 2013 UNESPAR/FAP – Curitiba/PR.

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

WEIBEL, Peter. *Teoria narrada: projeção múltipla e narração múltipla (passado e futuro)*. In: LEÃO, Lúcia (org.). *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. Tradução: Luís Carlos Borges. São Paulo: Editora Senac, 2005.

Sites consultados:

<http://tectonicablog.com>. Acessada em 25/07/2013

<http://panorama-mesdag.com/>. Acessada em 25/07/2013

<http://rt.com/news/prime-time/moscow-cinema-panorama-view-908/>. Acessada em 25/07/2013

<http://archive.org/stream/scientific-american-1900-09-29/scientific-american-v83-n13-1900-09-29#page/n0/mode/2up>. Acessada em 25/07/2013

<http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/04.037/676>. Acessada em 25/07/2013

http://www.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/edicao_6/artigo.html. Acessada em 25/07/2013

<http://exposition-universelle-paris-1900.com>. Acessada em 25/07/2013