

## PAISAGEM E CINEMA - O CINEMA QUE SE MOVE · Cristina Barreto de Menezes Lopes<sup>1</sup>

**Resumo:** Propostas desenvolvidas relacionando o local à obra podem ser encontradas desde o início do século XX. Os espaços criados pelo artista alemão Kurt Schwitters, as intervenções geográficas de Robert Smithson a partir do conceito de *land art*, ou ainda os trabalhos da nova-iorquina Jenny Holzer, já indicavam a importância do lugar como elemento da obra, mas só recentemente, com a popularização de dispositivos móveis de comunicação integrados com ferramentas de geolocalização, que novas propostas de arte associadas ao espaço ganharam maior destaque. O conceito de mídias locativas foi criado nesse contexto: para incluir em uma categoria essas novas possibilidades estéticas do audiovisual que se expandem a partir de dispositivos móveis. A ideia de lugar como elemento na experiência do cinema já estava presente em propostas de simulação do real que vão desde os populares *Hale's Tours*, onde eram exibidos os *Phantom Ride* (filmes registrados em película com a câmera posicionada à frente de veículos em movimento como trens, carros e metrô) em um espaço único e em diálogo com o conteúdo - ainda no início do século XX), até experiências envolvendo cinema interativo em exposições, galerias e projeções em espaços públicos. É neste momento que chego ao conceito de cinema locativo. O termo foi utilizado pelo coletivo de artistas *Blast Theory* para definir o projeto *A machine to see with* em 2010, que envolve o desenvolvimento de uma narrativa em diferentes espaços urbanos.

**Palavras-chave:** paisagem, cinema, projeções.

**Contato:** kitmenezes@gmail.com

### Introdução

Traçar uma trajetória percorrendo as instalações de Kurt Schwitters<sup>2</sup> às intervenções de Robert Smithson<sup>3</sup> até chegar as recentes projeções de Kryzstof

---

<sup>1</sup> Graduada em Rádio e TV pela Universidade Metodista de Piracicaba (1997), mestra em Comunicação Midiática pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (2003) e doutoranda no Programa de Pós Graduação em Artes Visuais da Unicamp. Atualmente é professora no curso de Produção Audiovisual da UniMetrocamp - Wyden, na cidade Campinas, São Paulo e realizadora audiovisual.

<sup>2</sup> "O primeiro de seus três grandes trabalhos de ocupação espacial, datado de 1923, foi chamado, primeiramente, *Die Kathedrale des Erotischen Elends* (Catedral da Miséria Erótica), e depois batizado como *Merzbau*, que é o mesmo que 'casa Merz'. *Merzbau* era uma combinação de colagem, escultura e arquitetura que começou ocupando um canto do ateliê de Schwitters e foi gradualmente expandida para oito cômodos de sua casa em Hannover. Pode ser considerada a primeira instalação artística, onde roupas, cabelos e garrafas com urina, eram guardados em caixas e malas e presos às paredes com arames e gesso. Nesta obra o formalismo construtivista convivia com nichos que homenageavam amigos e ídolos do artista. Foi destruída por um ataque dos aliados durante a II Guerra, em 1943". Disponível em <http://www.macvirtual.usp.br/mac/templates/projetos/roteiro/PDF/44.pdf> . Último acesso em 06/11/2016.

<sup>3</sup> Sua principal obra de Land Art foi *Spial Jetty*, de 1970, feito no grande lago salgado de Utah

Wodiczko<sup>4</sup>, é apenas um caminho dentre outras diversas possibilidades para pensar esse diálogo que vem se estabelecendo entre paisagem e cinema no campo audiovisual. *Land art*,<sup>5</sup> *site specific*,<sup>6</sup> mídias locativas,<sup>7</sup> performances ou intervenções em espaços públicos são alguns conceitos utilizados por pesquisadores e artistas na definição de um lugar para obras que agregam a informação da localização na sua realização. Ou seja, onde a obra acontece é parte de sua própria constituição. No campo do audiovisual essas pesquisas também reverberam. Unindo características do cinema expandido<sup>8</sup>, das mídias locativas e de outros dispositivos tecnológicos específicos, é possível agregar um conjunto de obras que o teórico francês Philippe Dubois denomina de pós-cinema.

Diferente do que pode sugerir uma primeira leitura, o pós-cinema, segundo Dubois, não é um cinema do depois, mas um cinema ao contrário. Ele acontece em outro lugar que não dentro da sala escura e surge em experiências realizadas já no início da sua história, antes mesmo que se tivessem estabelecido convenções narrativas formais. Dentro desse contexto, a ideia do lugar como elemento narrativo já estava presente em algumas experiências audiovisuais

---

<sup>4</sup> Artista visual, polonês, trabalha com projeções de grande escala em fachadas de prédios e monumentos, trazendo um diálogo entre a imagem e o local onde realiza suas projeções.

<sup>5</sup> O conceito *Land Art* surgiu na década de 1960, para categorizar obras organizadas em espaços e com recursos naturais. Seu início está no Movimento Minimalista que surge na década de 1950, apoiado na ideia de que a arte deve existir por si mesma, livrando-se de todo e qualquer subjetivismo que possa vir a lhe impor sentido.

<sup>6</sup> As primeiras obras *site-specific* surgiram no contexto norte americano no final da década de 1960. e carregavam uma atitude crítica em relação ao mercado de arte da época, favorecido pelo paradigma modernista da autonomia da obra em relação ao seu contexto e que facilitava a sua circulação como mercadoria. Com o tempo a expressão se expandiu e passou a caracterizar outros trabalhos. No Brasil, o termo também tem sido usado acriticamente, sem tradução e ignorando as especificidades locais

<sup>7</sup> De acordo com André Lemos, o termo é uma expressão criada por artistas para se diferenciarem de projetos comerciais e mostrar ambigüidades de questões atuais como mobilidade, localização, espaço público, vigilância. A expressão foi proposta em 2003 por Karlis Kalnins e vários autores têm aderido à essa terminologia.

<sup>8</sup> Cinema Expandido é o termo utilizado por artistas e pesquisadores para definir um tipo de cinema que não se reduz à projeção de uma narrativa dentro de uma sala de cinema escura com um público estático, totalmente atento aos estímulos visuais e auditivos da película. Começou a ser usado na primeira metade dos anos 60 para designar novas maneiras de produzir e exibir filmes em diálogo com outras formas de manifestação artística. Stan Vanderbeek empregou o conceito no manifesto " Culture: Intercom and Expanded Cinema - A proposal and Manifesto", de 1966, para abranger outras experiências estéticas que utilizavam imagens em movimento. De acordo com André Lemos, o termo é uma expressão criada por artistas para se diferenciarem de projetos comerciais e mostrar ambigüidades de questões atuais como mobilidade, localização, espaço público, vigilância. A expressão foi proposta em 2003 por Karlis Kalnins e vários autores têm aderido à essa terminologia.

como os populares *Hale's Tours* - vagões de trens adaptados onde eram exibidos os *Phantom Ride* (filmes registrados em película com a câmera posicionada à frente de veículos em movimento como trens, carros e metrô - ainda no início do século XX). Essa prática foi precursora de outras posteriores envolvendo a exibição de filmes fora da sala de cinema ou seja, em exposições, galerias e espaços públicos e em diferentes telas como a dos dispositivos móveis, monumentos ou outras superfícies. Foram estas experiências que provocaram esta pesquisa, cujo interesse volta-se particularmente para uma categoria de filmes que vamos denominar aqui de *Locative Cinema*.

### ***Locative Cinema***

O termo surge com o projeto *Locative Cinema Commission*, que nasce de uma parceria envolvendo a Art & Technology Network com a New Frontiers Initiative do Sundance Film Festival e o Banff New Media Institute, com o objetivo de financiar projetos que tem sua narrativa ligada a diferentes espaços urbanos. O vencedor, no ano de seu lançamento, foi o coletivo de artistas ingleses *Blast Theory* com o projeto *A machine to see with*, um “filme” realizado naquele mesmo ano que tem início quando o usuário/espectador/ator, se inscreve através de um número de celular e passa a receber orientações com relação a suas ações. O usuário/ator/atriz é o principal personagem dessa história que envolve roubo e perseguição misturando missões secretas e adrenalina. Segundo os autores, o projeto propõe que a cidade seja utilizada como espaço cinematográfico e leva em consideração a maneira como as telas podem ser inseridas na paisagem urbana, através de projeções ou levadas pelas pessoas. *A Machine To See With* é um trabalho para pedestres e seus telefones celulares e coloca os participantes dentro de um filme enquanto atravessam a cidade. Após a estréia em San Jose, o trabalho foi apresentado no Festival de Cinema de Sundance em janeiro de 2011 e no Festival de Verão de Banff em julho de 2011.

It is about cinema. We thought about the city as a cinematic space and considered how screens might be inserted into the streets or carried through them. Our approach was to think of

our eyes as the screens themselves: as Chris Hedges says in *The Empire of Illusion*, ‘we try to see ourselves moving through our life as a camera would see us, mindful of how we hold ourselves, how we dress, what we say. We invent movies that play in our heads’. One of the starting points was *Made In USA* by Jean-Luc Godard and the novel from which he stole the story, *The Jugger* by Richard Stark. The book is a classic of arid compressed noir. Godard took the story as a springboard for a commentary on the Vietnam war, mixing trashy violence with contemporary politics. The title of the work is taken from Godard’s script for *Pierrot Le Fou* in which Jean Paul Belmondo’s character says, ‘my eyes are a machine to see with. (Disponível em <https://www.blasttheory.co.uk/projects/a-machine-to-see-with/> - último acesso 18/02/2018)

*A machine to see with* atualiza a ideia de um cinema como espaço a ser vivido e estabelece um contraponto à Forma Cinema - termo utilizado por André Parente (2012) para definir o dispositivo cinematográfico dominante, a instalação que acabou sendo instituída como sinônimo do que entendemos por “cinema”, definido por suas três dimensões: a sala escura e silenciosa, a tecnologia de projeção da imagem em movimento e a linguagem cinematográfica que se constituiu na primeira década do século XIX. Para Parente, essa forma cristalizada engessou a ideia de cinema. Ele sugere que voltemos a pensar a imagem em movimento como acontecimento<sup>9</sup>: a ruptura com a Forma Cinema implica conhecermos as condições de possibilidade do cinema para além dessa ideia. Experiências estéticas nesse mesmo sentido também vem sendo realizadas em outros campos das artes. O pesquisador do Departamento de Estudos

---

<sup>9</sup> Para muitos autores o cinema é, antes de mais nada, uma experiência que se dá na sala de cinema. Mas Parente observa a experiência cinema vai além: o pré-cinema seria o cinema anterior à criação de uma imagem em movimento do tipo fotográfica, e o pós-cinema seria tanto um cinema feito sem película, como um cinema que se faz fora da sala de cinema ou que não respeita mais os cânones do cinema dito clássico. Esse cinema acontecimento da forma cinema nesse sentido: não poderia ser identificado por nenhum modelo porque seria maior do que qualquer uma dessas definições.

Literários e Humanísticos do MIT, Michael Epstein (2009), criou o termo “narrativas terrestres”, ou *terratives* para se referir a modalidades narrativas que só se realizam através de dispositivos móveis como os *Alternate Reality Games* - ARGs ou o projeto *Call Cutta*, do grupo alemão Rimini Protokoll, definido como *Mobile Phone Theatre*. Esse projeto, realizado em 2008, tinha início em uma bilheteira, na ação de comprar um bilhete para um espetáculo, mas ao invés do ingresso, o espectador/*interator*<sup>10</sup> recebia uma chave de um quarto e um mapa de localização deste lugar. Quando abria a porta do quarto, tocava um telefone. Ao atender, uma voz com um sotaque estranho começava a falar. A pessoa parecia conhecer o quarto onde o telefone tinha tocado e, apesar de estar a 10.000 km de distância, a voz do empregado de um *call center* em Calcutá conduzia o espectador/*interator* em suas próximas ações e juntos, eles protagonizaram o espetáculo.

Um ano antes, o projeto *Nine Lives*, escrito e dirigido por Kenny Tan em parceria com Scott Hessels, também incluiu a localização do espectador como disparador de conteúdo. Constituído por uma série de 9 vídeos fragmentados que podiam ser acessados via smartphone ou outro dispositivo com GPS - de acordo com a posição geográfica do aparelho - a narrativa, com cerca de 110 minutos de duração<sup>11</sup>, foi construída de modo que mesmo assistindo a trechos isolados, o filme preservava seu sentido original. A história se desenvolvia em bairros que funcionavam como cenários para o desenvolvimento da trama.

O cinema que se expande para além das salas transforma provisoriamente a paisagem. Artistas adicionam camadas ao espaço incluindo informações específicas da localização do entorno na própria narrativa, como a belenense Roberta Carvalho que utiliza árvores como suporte para suas projeções no projeto *Symbiosis*. Na mesma linha, o brasileiro Alexis Anastasious faz uma intervenção de luz sobre um iceberg na Antártida, durante a Bienal Antártica que ocorreu em 2017, projetando no gelo animais pré-históricos. A ideia de associar informações de localização à imagem também está presente em *Buscando Al Sr.*

---

<sup>10</sup> Segundo Murray, o espectador comum passa a ser um interator quando pode realizar ações significativas e ver os resultados de suas decisões e escolhas. (MURRAY, 2001: 127)

<sup>11</sup> Disponível em <<http://karlabru.net/site/publicacoes/gps-entrevista/>>. Último acesso 12/02/2018.

*Goodbar*, realizado em Murcia, na Espanha. que apresenta uma proposta narrativa desenvolvida a partir das coordenadas de longitude e latitude de vídeos publicados no youtube. Apesar deste último trabalho não envolver projeção direta na arquitetura da cidade, os vídeos são exibidos dentro de um ônibus em movimento, durante o percurso do veículo pelas ruas da cidade, com paradas durante o trajeto associadas ao conteúdo exibido, incluindo o encontro entre espectadores e autores.

A diversidade de experiências aponta para um campo de passagem onde o cinema passa a fazer parte da paisagem. Há um deslocamento: já não se trata da paisagem no cinema mas do cinema *na* paisagem. Agregado a idéia desse cinema que se expande, o lugar onde as projeções acontecem passar a contar como elemento da própria narrativa. Assim como no cinema de exposição (Dubois<sup>12</sup>), esse cinema narrado na paisagem se organiza a partir também do entorno e integra seus elementos - ou os propõe como tema. Esse olhar invertido se aproxima da ideia de *extramoldura*, proposta por Anne Cauquelin

É por esta janela que me dou conta da paisagem. Ela está enquadrada pelos montantes de madeira que recortam dois lados paralelos no tecido contínuo do exterior. Assim a janela é usada como suporte que envolve as questões da paisagem, em relação a percepção do lugar no espaço geral, e da poética, ou seja, a imaginação extramoldura. (Anne Cauquelin 2007, 137).

Para a filósofa, a noção de paisagem está relacionada à arte do enquadramento e da composição. Há uma seleção, uma intervenção humana ao escolher um recorte de mundo que é priorizado em detrimento de outras possibilidades. Mas também para ela, é preciso indagar o que é que constitui a moldura - além do artifício da janela - para que uma paisagem seja vista como tal?

---

<sup>12</sup> Philippe Dubois explora a dimensão artística do cinema e sua relação com a arte contemporânea e chega a ideia de 'cinema de exposição', categoria que agrega propostas produzidos especificamente para museus e galerias ou filmes reeditados para serem projetados nesses espaços. Ele explica o conceito em aula magna ministrada na Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC em 02/04/2013. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=bq8nYh6DWhA>. Último acesso em 24/07/2018.

A ideia de *extramoldura* proposta pela autora designa algo que não se revela de imediato mas que é elemento constitutivo da moldura.

Neste trabalho trazemos o conceito de *extramoldura* como um elemento a mais, inserido nas projeções que ocorrem em espaços públicos. A projeção se torna mais potente com as referências que a escolha do espaço acrescenta: a paisagem não é mais *extra*, mistura-se à moldura e passa a fazer parte dela. É importante lembrar que aqui que a percepção da paisagem também depende de diversos elementos inerentes a cada indivíduo: a paisagem não é constituída somente por memórias - “uma árvore nunca é apenas uma árvore. A natureza não é algo anterior à cultura e independente da história de cada povo. Em cada árvore, cada rio, cada pedra, estão depositados séculos de memória” (Schama, 1996). Nesse sentido, ao ir até a paisagem, a narrativa cinematográfica alcança outras possibilidades não apenas estéticas, mas potencialmente conceituais.

Para o geógrafo Milton Santos,

A percepção é sempre um processo seletivo de apreensão. Se a realidade é apenas uma, cada pessoa a vê de forma diferenciada; dessa forma, a visão pelo homem das coisas materiais é sempre deformada. Nossa tarefa é a de ultrapassar a paisagem como aspecto, para chegar ao seu significado. A percepção não é ainda o conhecimento, que depende de sua interpretação e esta será tanto mais válida quanto mais limitarmos o risco de tomar por verdadeiro o que é só aparência. (Santos 1988, 22).

A ideia de *locative cinema* ou cinema locativo foi utilizada aqui para agregar obras audiovisuais que tem como característica principal a mobilidade. Trata-se de um outro cinema no sentido do pós-cinema (Dubois) mencionado anteriormente. A partir dessa ideia, proponho dividir esses trabalhos em duas categorias: 1- *Cinema-intervenção* para projetos de projeção em superfícies que existem na natureza ou nas cidades, estáticas ou em movimento, que potencializam a obra a partir das referências associadas ao lugar. Cabem aqui os filmes ou as experiências de projeção que exigem a mobilidade tanto da projeção

quanto do *interator*/espectador, seja através de um veículo (bicicleta, automóvel, ônibus ou até mesmo o próprio corpo do artista em deslocamento). Podemos citar como exemplo *The Tijuana Projection* (2001) de Krzysztof Wodiczko; *The Limousine Project* (1991-1992); *Videoman*, Fernando Lhanos (2001-2010) *Buscando Al Sr. Goodbar* (2012) pela a artista visual canadense Michelle Terran; *Hopeless utopia e Está frio lá fora - projeções em icebergs na Antartida durante a Antartic Biennale Continente Antartico* (2017), de Alexis Anastacius; *Symbiosis* (2007), da artista visual belenense Roberta Carvalho; *Trip* (2014) da dupla VJ Suave, *Private Conversation* (2005), da italiana Elisa Laraia e *72 hours* (2010) de Jonh Husley entre tantos outros e 2- *Cinema interação* que se diferencia do cinema-intervenção pelo acesso às imagens, que nesse caso acontece de forma solitária, via smartphone ou outro dispositivo móvel. Como exemplos temos projeto *GPS Film "Nine Lives"* de autoria de Kenny Tan e Scott Hessels (2008) e *"The machine to see with"*, do coletivo de artista ingleses *Blast Theory* (2008).

Tanto na categoria *Cinema-intervenção* quanto em *Cinema-interação* há uma valorização da informação do entorno e a experiência assemelha-se a de um jogo, seja pela necessidade de interação quanto de desdobramento a partir de determinadas coordenadas. Nessa modalidade, a narrativa só acontece quando uma ação específica (como chegar ao local onde o vídeo pode ser acessado) se realiza.

É importante observar como a ideia de um forma-cinema tem se expandido para outras possibilidades estéticas além da modalidade hegemônica (cinema narrativo, restrito à sala escura e à imobilidade do público). O cinema que se move e alcança as ruas, projetado em espaços públicos e de livre acesso, provoca: permite que novos públicos se formem e que outras experiências aconteçam. Nesse sentido, os trabalhos citados apontam para uma arte ativista,<sup>13</sup> necessária para estimular uma atenção a discursos e dispositivos que não seriam notados sem essa provocação.

---

<sup>13</sup> “A diferença estratégica entre arte política e arte ativista está na apreensão conceitual de que a arte política representa oposição ao passo que a arte ativista produz instâncias de oposição que procuram, explica Gregory Sholette, ‘interrogar os meios usados para comunicar uma mensagem através da descoberta da mudança política da forma’. (André Mesquita 2008, 47)



## BIBLIOGRAFIA

- Baudry, J.-L. 1983. Cinema: Efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base. In Ismail Xavier (Org.) *A Experiência do cinema: antologia*, Graal.
- Bellour, R. 1997. *Entre imagens: foto, cinema, vídeo*. Campinas: Papirus.
- Dubois, 2004. *Cinema, vídeo, Godard*. Rio de Janeiro: Cosac & Naif.
- Lemos, A.. 2009. Mídias Locativas e vigilância: sujeito inseguro, bolhas digitais, paredes virtuais e territórios informacionais. In Rodrigo Firmino, Fernanda Bruno e Marta Kanashiro (Orgs.). *Vigilância, Segurança e Controle Social na América Latina*, Curitiba, pp. 621-648. ISSN 2175-9596.
- Mesquita, A. 2011. *Insurgências poéticas: arte ativista e ação coletiva*. São Paulo: Anablume, Fapesp.
- Murray, J. H. 2001. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: UNESP..
- Parente, A. 2012. *Cinema em trânsito. Cinema, arte contemporânea e novas mídias*. Rio de Janeiro: Azougue.
- Santos, M. 1988. *Metamorfoses do Espaço Habitado, fundamentos Teórico e metodológico da geografia*. Hucitec. São Paulo.
- Schama, S. 1995. *Paisagem e Memória*. Tradução de Hildegard Feist. São Paulo: Cia. das Letras.