



RELICI  
**REVISITANDO A “CAVERNA” PARA EXPANDÍ-LA EM MÚLTIPLOS  
DISPOSITIVOS DE SIMULAÇÃO**

*REVISITING THE “CAVE” TO EXPAND IT ON MULTIPLE SIMULATION DEVICES*

*Denise Azevedo Duarte Guimarães<sup>1</sup>*

**RESUMO**

Este artigo assinala as similaridades entre as experiências “pré” e “pós-cinematográficas”, em seus diálogos tecnoestéticos com um amplo espectro de dispositivos de simulação. Neste momento, em que se discute metaforicamente a(s) “morte(s)” do cinema, investigamos como a cinematografia atual, paradoxalmente, recorda seu início. Reportamo-nos a quatro ‘instalações’ da Exposição Universal de Paris (1900), para compará-las a experimentos contemporâneos, denominados *lato sensu* como cinema expandido; bem como para relacioná-las a uma reinvenção do cinema, em suas designações mais recentes nas múltiplas telas.

**Palavras-chave:** dispositivos de simulação, pré-cinemas, cinema expandido, cinema digital.

**ABSTRACT**

This article highlights the similarities between the “pre” and “post-cinematographic” experiences, in their techno-aesthetic dialogues with a wide spectrum of simulation devices. At this moment, when the “death(s)” of cinema is metaphorically discussed, we investigate how current cinematography, paradoxically, recalls its beginning. We report on four ‘installations’ of the Universal Exhibition in Paris (1900), to compare them with contemporary experiments, called *lato sensu* as expanded cinema; as well as relating them to a reinvention of cinema, in its most recent designations on multiple screens.

---

<sup>1</sup> Universidade Tuiuti do Paraná. denise.guimaraes@utp.br.



**Keywords:** simulation devices, pre-cinemas, expanded cinema, digital cinema.

## INTRODUÇÃO

Na era digital, em que teóricos e cineastas discutem, alguns apocalipticamente, sobre o fim do cinema ou sua metafórica morte, procuramos demonstrar como sua atual aliança com videoinstalações externas de grande escala vem recordar, paradoxalmente, o início do cinema como meio artístico. Perante as tecnologias disponíveis nas respectivas épocas, este artigo procura apontar as similaridades e aproximações entre as experiências pré-cinematográficas e pós-cinematográficas, em seus diálogos tecnoestéticos com um amplo espectro de outros dispositivos de simulação.

Reportamo-nos às quatro instalações cinematográficas da Exposição Universal de Paris, em 1900: o *Photorama*, o *Panorama Trans-Siberian Railway*, o *Mareorama* e o *Le Ballon Cinéorama*, com o objetivo de cotejá-las com determinados experimentos contemporâneos designados *lato sensu* como “cinema expandido”. Para realizar a comparação, efetuamos um recorte, destacando as obras do artista norte americano, Doug Aitken que, espalhadas por vários países, transformam o espaço da exposição em espaço da projeção e vice-versa, em ambientes inusitados.

Metodologicamente, partimos da exposição dos pressupostos teóricos ligados à construção da cultura do cinema como um meio vinculado à cultura da imagem e do ilusionismo. As mídias audiovisuais apropriam-se das outras, metamorfoseiam-se e evoluem entre suportes, desde o construto dos dispositivos cinematográficos dos pré-cinemas, traçando uma trajetória em dependências mútuas com os pós-cinemas. Seus desdobramentos repercutem na linguagem cinematográfica atual e implicam questões tecnoestéticas que viabilizariam uma reinvenção do próprio cinema e suas inúmeras redenominações.



RELICI

## A TRAJETÓRIA DOS PRÉ-CINEMAS AOS PÓS-CINEMAS

A história do cinema relata que seus precursores investigavam o efeito da luz com imagens e suas possibilidades de projeção e movimento em suportes no interior de ambientes escuros, que remontam ao teatro das sombras chinesas, à câmera obscura e até mesmo à alegoria platônica da caverna, como afirma Arlindo Machado,

O mito da caverna é a cena inaugural da metafísica do Ocidente, na qual beberam e ainda hoje bebem gerações sucessivas de pensadores. O seu princípio, todavia, é relativamente simples e está fundado numa distinção básica entre um 'conhecimento sensível', enganoso em sua materialidade fantasmática, e a visão fulgurante que nos redime das ilusões cotidianas; ou, para usar a terminologia mais bem elaborada de Hegel; a cisão entre a 'representação do mundo sensível no homem' e a 'consciência de uma realidade suprassensível' (MACHADO, 1997, p. 28).

Quando criam a sala escura de cinema, na qual um projetor (réstia de luz) decalca na tela (parede caverna) imagens animadas, os pioneiros da arte cinematográfica retomam de forma prática a alegoria platônica e geram uma experiência de distanciamento do mundo fenomênico; porém, simultaneamente, propiciam uma reflexão e experiência perceptória, sensorial e cognitiva sobre esse mesmo mundo.

Uma ambientação física apropriada está na morfogênese do cinema, que encontrou seu espaço e consolidou-se como estrutura física na arquitetura na sala escura do cinema (uma caverna artificial), com uma 'réstia de luz' a projetar imagens em uma parede branca. Trata-se de uma experiência de sons e imagens também projetadas lineares e não lineares, temporais e atemporais, randômicas ou narrativas, rizomáticas ou pontuais, enfim, imagens equivalentes a um duplo com o mundo e também à imaginação.

Percebe-se, pois, que o cinema carrega em seu próprio conteúdo, como um simulacro, a realidade fenomenológica dos fatos históricos, ou seja, o imaginário de



um passado ou futuro; e esse passado, como no mundo fenomênico, não é fixo, mas materializado pelas lembranças e modificado pela interpretação, o que torna o presente não apenas um instante pontual, mas um momento de agregação de atos e ações da história. O construto das imagens projetadas pode ser pura ficção ilusionista ou documentário do mundo factual.

Um exemplo contemporâneo é a experiência audiovisual intitulada *conFiguring the CAVE*, muito próxima ao conceito de cinema expandido, criada por Jeffrey Shaw, em 1997, e replicada em vários países. A obra mostra sete mundos audiovisuais distintos do conceito histórico da harmonia entre macrocosmo e microcosmo, o que reflete a dialética de nossa percepção contemporânea de nossa localização no mundo. No centro da CAVE de projeção de quatro paredes da instalação está um manequim de madeira que os participantes podem usar para controlar as transformações no espaço audiovisual e podem explorar cada um dos sete domínios virtuais:

1) MATERIAL. Uma constelação de formas geométricas se move em uma simetria complexa, porém orgânica. Embora comecem à distância, a ação do fantoche faz com que se aproximem e entrem no espaço da “caverna”.

2) LÍNGUA. Paredes em camadas de textos mutáveis, caracteres alfabéticos e hieróglifos constituem a impressão de uma matriz universal de linguagens e informações.

3) MACROCOSMO. As representações dos cinco sólidos geométricos platônicos movem-se continuamente desde a distância até o espaço da “caverna”, definidas em três esferas concêntricas giratórias - a primeira é um mapa surrealista do mundo, a segunda é uma imagem de satélite da Terra onde os continentes foram transformados em nuvens, e a terceira é um mapa astrológico dos corpos celestes.



RELICI

36

4) ASSOCIAÇÃO. Quatro espirais de mãos desenhadas se transformam em uma variedade de gestos. Um fundo fotográfico panorâmico mostra um grupo de pessoas alegres (muitas das quais são personalidades da arte da mídia) sentadas ao redor de uma mesa em um bar. Mover as mãos e os braços do fantoche realiza um jogo virtual de sombras na parede traseira da CAVE.

5) UNIÃO. Este espaço é constituído por dois planos de imagens ondulantes - um é uma fotografia de satélite da área de Hiroshima; o outro é um daguerreótipo de duas mulheres nuas. Evocando algum antigo mito da criação, eles se fundem com a topografia da Terra e o firmamento. A imagem das mulheres pode ser distorcida sensualmente pelos movimentos de cada um dos membros da marionete.

6) PESSOA. Em um espaço de fogo evocativo de um inferno alquímico, uma imagem espelhada do boneco de madeira está na CAVE, lançando sombras nas paredes e no chão. Sete objetos dançam no fogo, sem nunca serem consumidos - um candelabro, uma bússola, uma câmera, um giroscópio, um carrinho de criança, uma esponja azul e um cubo em cujos lados há seis representações simbólicas da figura humana.

7) EMERGÊNCIA. Um tanto reminiscentes dos primeiros filmes de animação abstratos, formas monocromáticas em espiral, geradas por algoritmos, circundam o espaço da CAVE. Todos esses elementos visuais se acumulam e se sobrepõem em uma densa aglomeração: uma estrutura emergente similar a uma pintura abstrata cinética tridimensional.



Fig. 1 - *conFiguring the CAVE*, Jeffrey Shaw (1997)

Fonte: <https://www.digitalartarchive.at/database/general/work/configuring-the-cave>



Fig. 2 - *conFiguring the CAVE*, Jeffrey Shaw (2000)

Fonte: <https://www.digitalartarchive.at/database/general/work/configuring-the-cave>

A experiência foi atualizada, a partir de 2001, com o título *reconFIGURING the CAVE*, com a substituição da interface do manequim de madeira original por uma representação virtual desse boneco em *touch screen*. A configuração de visualização aberta permitiu que um público muito maior se envolvesse com o trabalho.



RELICI

38

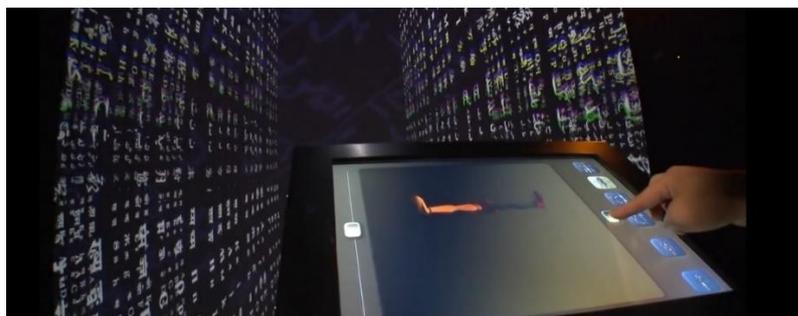


Fig.3 - *reconFIGURING the CAVE*, Jeffrey Shaw (2001)

Fonte <https://www.jeffreyshawcompendium.com/portfolio/configuring-the-cave>

Nessa atualização, imagens algorítmicas e representativas, apoiadas por uma partitura musical eletrônica evocativa, criam uma estrutura narrativa aberta que cada espectador pode configurar de forma interativa e interpretar individualmente; revisitando a “caverna” para poder expandí-la.

Jeffrey Shaw (2005) afirma que deseja desconstruir a moldura do espaço ilusório do cinema e transgredir as fronteiras, em busca de uma experiência visual tridimensional, cinética e arquitetônica.

Inúmeras obras audiovisuais similares e ligadas ao cinema fora da sala escura têm sido recorrentes em vários países; seja como um cinema expandido ou como experiências imersivas, que demonstram que o cinema é movido pelo ato criativo e transgressor em suas representações na modernidade avançada.

O cinema tradicional já demonstrava a integração de outras linguagens artísticas como a poesia, o teatro, a pintura, a gravura, o desenho, a escultura, a música, a literatura, a dança, a fotografia, o vídeo e o *videogame*; conforme assinala Ismail Xavier.

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, 2008, p. 195).



Assim é que as experiências audiovisuais mais recentes passam a incorporar novas temporalidades e espaços expressivos, onde fica difícil reconhecer fronteiras nítidas, configurando-se um cenário em mutação constante, volátil e fluido. Trata-se de um pano-de-fundo em permanente e veloz metamorfose, difícil de ser sistematizado e entendido, dada a fugacidade dos significantes que se acumulam, se sobrepõem e se hibridizam. Raymond Bellour (1997) denomina de hibridismo a mescla de diferentes formas de representação - gravura, cinema, fotografia, vídeo e outras - identificadas, principalmente a partir de 1990. Tais representações intersemióticas levam o autor francês ao conceito de “entre-imagens”, entendido como um espaço de passagem, imaterial e atemporal.

Em virtude do exposto, entendemos que o campo multimidiático contemporâneo configura-se como um “entre-lugar” das imagens, ou seja, um entrelaçado de imagens encadeadas, que é tecido a partir da conjunção, de uma justaposição ilimitada e de uma propagação de relações intersticiais, que ampliam o espaço da mídia e da arte, nos diferentes suportes oferecidos pelas tecnologias mais recentes.

Hoje, a Sétima Arte apropria-se da linguagem digital em um devir cibernético; porém, para melhor entender a linguagem contemporânea do cinema, é necessário recorrer ao construto dos dispositivos cinematográficos dos pré-cinemas, à trajetória de experimentações e sua historicidade.

### **AS “INSTALAÇÕES” DA EXPOSIÇÃO UNIVERSAL DE PARIS (1900)**

Os pioneiros procuravam, em suas experiências, elaborar um formato de produção e exibição de filmes, a consolidar o próprio conceito de cinema; bem como a construção do espaço e da tecnologia adequada para tal.



RELICI

40

Exemplos relevantes podem ser apontados por ocasião da Exposição Universal de Paris, em 1900, na qual quatro 'instalações' cinematográficas chamaram a atenção da sociedade da época pela sofisticada produção e intenção de levar o público a uma experiência estética de imersão, com seus ambientes e tecnologias inovadoras para aquele momento. São elas: o *Photorama*, o *Panorama Trans-Siberian Railway*, o *Mareorama* e o *Le Ballon Cinéorama*. Listamos, a seguir, os referidos experimentos:

a) O *Photorama*, cujo sucesso da projeção deve-se ao fato de Louis Lumière aplicar à sua câmera certos princípios do Cinematógrafo. Em vez dos sistemas fixos experimentados até então, utiliza-se assim um mecanismo móvel: a projeção uniforme de toda a fotografia enrolada em cilindro é obtida pela rotação contínua. Seus detalhes técnicos são assim descritos por André Parente:

[...] os irmãos Lumière apresentaram o Photorama, sistema de projeção de imagens fotográficas de 360 graus em rotundas panorâmicas de 20 metros de diâmetros por 10 metros de altura. Estas fotografias mostravam imagens feitas pelos operadores Lumière no mundo inteiro. O espetáculo durava cerca de meia hora e cada vista durava em torno de 5 minutos (PARENTE, 2007, p.17).

As panorâmicas foram obtidas com a câmera *Périphote* de único disparo e projetadas por um projetor de 12 objetivas dispostas em uma espécie de disco centralizado na instalação. As imagens eram projetadas simultaneamente a preencher a tela de 360°. Algumas dessas panorâmicas desse evento podem ser vistas no *site* do Instituto Lumière<sup>2</sup>.

---

<sup>2</sup> <http://www.institut-lumiere.org>. Acesso em 28 de out.2020

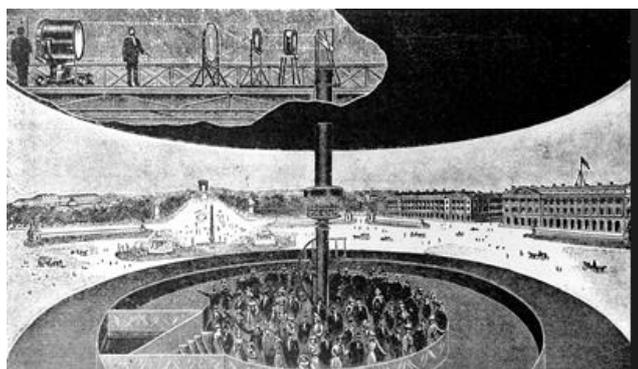


Fig. 4 - *Photorama*, dos irmãos Lumière (1900)  
Fonte- <http://www.institut-lumiere.org>

b) O Panorama *Trans-Siberian Railway* (1900) criado pelo russo Pavel Yakovlevich Pyasetsky era uma simulação das etapas mais espetaculares de uma viagem de Moscou a Pequim. Os espectadores foram instalados em três vagões de luxo e poderiam “olhar pelas janelas” por cada uma das quatro camadas sucessivas de paisagem. Objetos eram colocados entre as panorâmicas e o trem, para aludir às regiões do itinerário real e auxiliavam na simulação. Também eram oferecidas iguarias francesas e russas, fazendo com que o espectador se transformasse também em um usuário de tudo o mais que era oferecido durante a pseudoviagem.

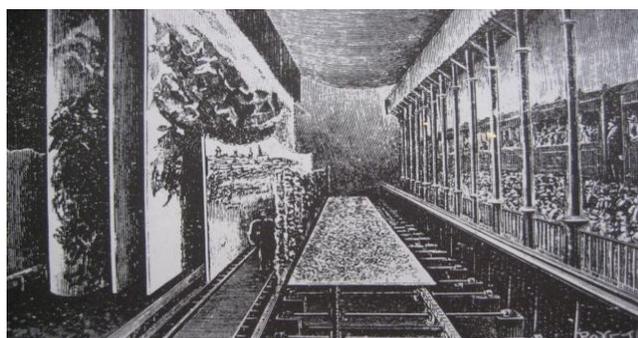


Fig. 5 – Panorama *Trans-Siberian Railway* (1900)  
Fonte- <https://retours.eu/en/22-panorama-transsiberien-expo-1900/e>

c) A terceira instalação era o *Mareorama* (1900), um colossal panorama que propunha ao espectador uma viagem no Mediterrâneo a partir de Marselha para



RELICI

42

Constantinopla, no convés da réplica de um transatlântico, de aproximadamente 70 metros de comprimento, construído com a finalidade de simular tal viagem em uma réplica de um navio a vapor e 2 panoramas (um para bombordo, um para estibordo) em grandes rolos. A feitura da ‘instalação’ exigiu o exercício de muitos talentos da engenharia e das artes.

O *Mareorama* foi concebido pelo francês Hugo D’Alesi, pintor de paisagens realistas. A ‘viagem’ durava meia hora e acomodava setecentos espectadores por vez, o que oferecia um roteiro plausível para vários portos; entre eles, uma viagem simulada de Marselha a Yokohama, passando por Argel, Nápoles, Istambul, Canal de Suez, Sri Lanka e Cingapura.

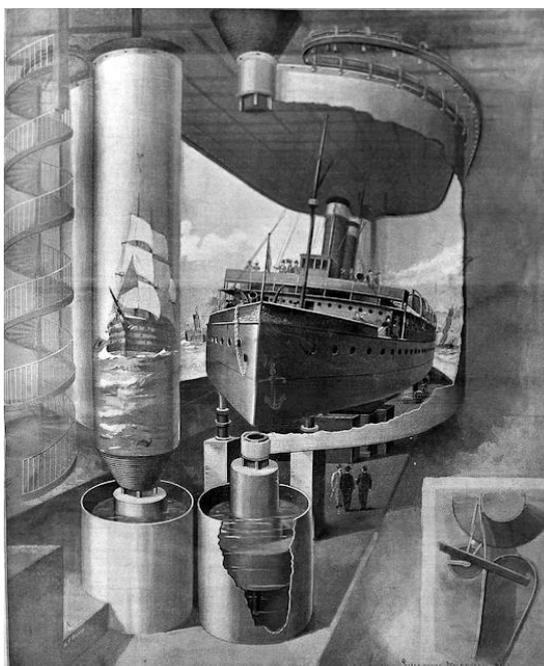


Fig.6 – *Mareorama* (1900)

Fonte: <https://www.alamy.com/stock-photo-the-mareorama>

d) A última instalação elencada é o *Le Ballon Cinéorama* (1900), um simulador de voo por meio de um balão de ar quente. O *Cinéorama* foi concebido por Raoul Grimoin-Sanson e se diferencia das instalações anteriores pelo fato de



43

não usar pinturas e sim filmes de 70 mm. Construído em um prédio de 100 metros de diâmetro, no qual suas paredes brancas constituíam dez telas de 9 x 9 metros dispostas em um somatório de 360°. Tais telas recebiam imagens disparadas por dez projetores sincronizados, colocados no centro da circunferência, de maneira que a projeção se tornava uma única imagem: a representação de um voo real, filmado a partir de um balão real que subia sobre Paris, a atingir uma altura de 400 metros e depois retornava. Parente (2007, p. 18) relata que “o centro da sala é ocupado por uma imensa cesta de balão munida de acessórios habituais, âncora, cordas, contrapeso, escada”, ou seja, elementos decorativos pertinentes à embarcação, na qual cabiam duzentos espectadores.

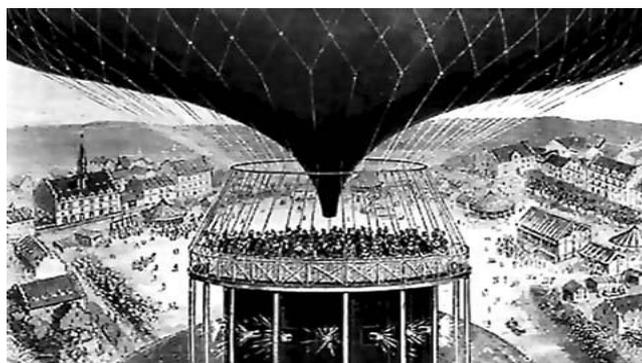


Fig. 7- *Le Ballon Cinéorama* (1900)

Fonte <http://helicopunch.net/master/index.php/memoire/iii-1900>

Na mesma exposição de Paris (1900) houve outras instalações que apresentavam linguagens hibridizadas. As instalações dessa fase do primeiro cinema buscavam a ocupação do espaço para uma experiência estética vivencial do espectador, ou seja, era importante, não só a projeção em si, mas a valorização da arquitetura com seus ambientes imersivos. O que se almejava era o que Gene Youngblood escreveu posteriormente em seu livro *Expanded Cinema* (1970): um cinema sinestésico onde todos os sentidos são igualmente importantes na relação com o duplo do mundo factual.



RELICI

44

Geralmente, um panorama de 360° contém imagens pictóricas ou fotográficas fixas em telas, com iluminação posterior a elas. No espaço entre a tela e o lugar central onde se encontra o espectador, são colocados objetos pertinentes à cena, para torná-la mais verossímil, de forma que o visitante se considere participante dessa espécie de instalação artística, em uma experiência imersiva.

As referidas instalações de filmes no início do século XX, em ambientes diferentes da sala escura do cinema, podem ser, ainda hoje, associadas a instalações ou intervenções audiovisuais, com interesse em estruturas arquitetônicas e na arte que interage com os ambientes urbanos, em vários países, como exemplificaremos a seguir.

## ISOMORFISMOS

Em termos de similaridade de forma e conteúdo entre as atrações monumentais dos pré-cinemas e a instalações imersivas atuais, citamos, primeiramente o famoso *Panorama Mesdag* em Haia<sup>3</sup>, construído na Holanda em 1881, que ainda pode ser visitado e que também pode ser visualizado no site da instituição. Situado no Museu de Arte em Willemspark, é um monumento histórico-cultural com a maior tela circular da Europa.

---

<sup>3</sup> Originário do final de século XVIII, o modelo panorama tornou-se 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.



Fig. 8 - Visão atual do Panorama Mesdag em Haia  
Fonte- <http://panorama-mesdag.com>

A vista nunca é a mesma; a incidência da luz muda de momento a momento. A vista do mar, das dunas e da antiga vila de pescadores de Scheveningen foi pintada por H.W. Mesdag. No centro do edifício, uma duna artificial foi criada em uma rotatória. De um ponto de vista acima da duna, os visitantes verão o mesmo panorama como se estivessem na duna Seinpost, já que a tela pendurada ao redor mostra uma cena de praia e beira-mar. A tela tem uma superfície de cerca de 1.680 m<sup>2</sup> e foi pintada pelo pintor H. W. Mesdag em quatro meses, apoiado por vários artistas. A rotunda tem um diâmetro de 36 metros. As claraboias escondidas no telhado iluminam o espaço para dar a ilusão de um ambiente natural. A transição da duna artificial para a pintura sugere fortemente aos visitantes que eles estão do lado de fora.

O Panorama *Mesdag Interactive* é uma versão digital única, na qual textos, imagens, links e filmes fornecem mais informações sobre o panorama, seus criadores e Scheveningen, de 1881 até hoje.

Procurando isomorfismos com os exemplos do início do século XX e a cena atual, efetuamos um recorte na multiplicidade de experiências do século XXI, para



RELICI

46

destacar a vasta obra do artista multimídia norte-americano Doug Aitken, que, por décadas, mudou a percepção e localização de imagens e narrativas, atuando em vários países. Suas instalações de vídeo multicanal, esculturas, fotografias, publicações, acontecimentos e obras arquitetônicas demonstram a natureza e a estrutura da condição sempre mutável dos construtos audiovisuais contemporâneos.

Em 2001, Aitken usou todo o edifício da Serpentine Gallery de Londres para a complexa instalação *New Ocean*, incluindo a transformação da torre do museu em um farol funcional à noite. A galeria deu a Aitken acesso sem precedentes a todo o edifício, onde ele encadeou uma sequência de imagens filmadas, som e obras fotográficas por todos os espaços de exposição; além da enorme lanterna no telhado da galeria.

Os espectadores começaram sua visita no porão da Serpentine, emergindo por meio de escadas nas galerias principais. Filmado em realidades fictícias criadas para a obra, além de locações como o Ártico e a Argentina, *New Ocean* cria uma nova topografia de um mundo em constante mudança. Cremos ser possível relacionar esta obra com o já citado *Mareorama* de 1900, em Paris, pois o que muda são apenas os aparatos tecnológicos de cada época.



Fig. 9 - *New Ocean* Londres (2001)



Fig. 10 - *New Ocean* Londres (2001)

Fonte <https://www.serpentinegalleries.org/whats-on/doug-aitken-new-ocean/>



47

Em 2007, a instalação de grande escala de Aitken, *Sleepwalkers*, foi apresentada no Museu de Arte Moderna de Nova York. O projeto incluiu atores como Donald Sutherland e Tilda Swinton, bem como os músicos Seu Jorge (brasileiro) e Cat Power. Cinco vinhetas interligadas, mostradas em oito projeções, foram exibidas nas paredes externas, sendo visíveis da rua.

Simultaneamente à exposição, Aitken também apresentou uma experiência audiovisual dentro do museu, que contou com bateristas e leiloeiros ao vivo e uma performance de Cat Power.



Fig. 11 - Aitken's *Sleepwalkers*. Nova York (2007)

Fonte: <https://www.303gallery.com/public-exhibitions/doug-aitken3/installation>

Em 2008, Aitken produziu outra instalação de filme ao ar livre em grande escala, intitulada *Migration* para o show da 55ª Carnegie International intitulado "*Life on Mars*" em Pittsburgh, PA. A primeira parcela de uma trilogia de três partes intitulada Império, a obra apresenta animais selvagens migratórios da América do Norte, enquanto eles passam e curiosamente habitam quartos de hotel vazios e desolados.

Dando continuidade ao trabalho de Aitken em videoinstalações externas de grande escala, sua obra intitulada *SONG 1* (2012), criada para o Museu e Jardim de Esculturas Hirshhorn, desafiou o padrão da arte pública em Washington DC. A obra



RELICI

48

de arte, que desconstruiu a popular canção "I Only Have Eyes for You", criou uma tela de 360 graus a partir da fachada circular do museu.



Fig.12 - "SONG 1". Washington DC (2012)

Fonte: <https://www.303gallery.com/public-exhibitions/doug-aitken3/installation>

Em vez de usar uma superfície côncava mais típica para tal projeção, Aitken projetou o filme no exterior convexo do museu, criando uma experiência de cinema que exigia movimento ao redor do edifício e nunca poderia ser totalmente vista de qualquer local. *Mutatis mutandi*, associamos esta obra à experiência *Photorama* (1900), dos Irmãos Lumière.

Outro exemplo, que podemos associar à já referida proposta do Panorama *Trans-Siberian Railway* (1900), é um "acontecimento" nômade, denominado *Station to Station*, que ocorreu pela primeira vez no outono de 2013, em um trem transcontinental. Tendo sido criado por Doug Aitken, funcionou como uma plataforma móvel para a parada da experimentação artística em cidades, vilas e locais remotos em toda a América.



49

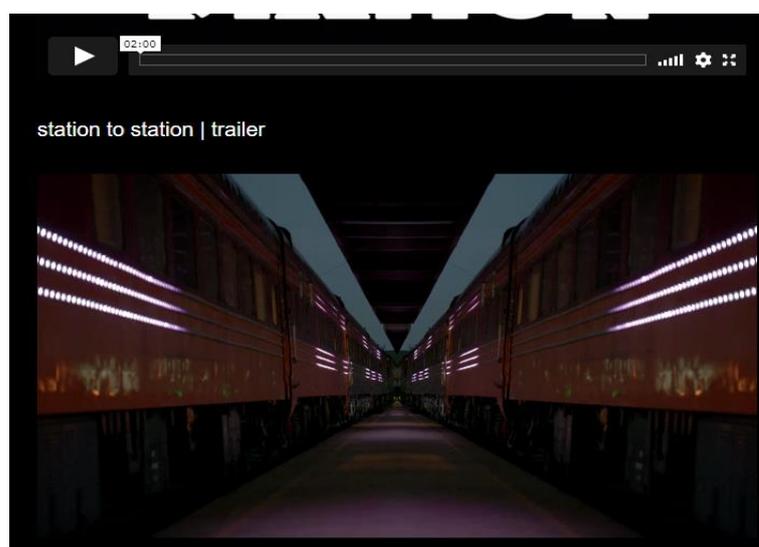


Fig. 13 - Doug Aitken's *Station to Station USA*. (2013/14)

Fonte: <https://www.imdb.com/title/tt4382618/>

*Station to Station* abrangeu histórias em constante mudança, encontros inesperados e colisões criativas entre música, arte e filme. Obras de arte e apresentações musicais mudaram a cada parada. O trem viajou de Nova York a São Francisco, fazendo um total de 9 paradas em estações de trem em todo o país.

Em suma, o referido artista apresenta sua vasta obra, em diversas partes do mundo, como se fosse uma investigação das muitas maneiras de perceber o tempo a partir da experiência. A ideia de fragmentação é algo que sempre o atraiu no sentido de que, na cultura contemporânea, há sempre uma tendência para identificar as coisas de forma linear. O artista sempre quis romper com essa percepção lógica, mas sem sair do contexto experiencial.

É inegável a similaridade das obras de Aitken com as experiências dos pioneiros criadores das atrações “proto/inter/midiáticas” de Paris em 1900, cujas reverberações se fizeram presentes durante todo o século passado; mais especificamente no que concerne ao conceito do cinema expandido - que rompe com as características do cinema tradicional da sala escura, ao inaugurar novas



RELICI

50

possibilidades de ser, fazer e vivenciar o cinema, de maneira mais imersiva. Seu conceito abrange a importância da arquitetura, nas suas variadas formas, como um espaço privilegiado para realização de projeções fílmicas, mas também um local de experiência vivencial e reflexiva.

Assim como os visionários artistas audiovisuais do início do século XX, mais de cem anos depois, Aitken continua interessado em quebrar os sistemas habituais de percepção do observador, bem como a ideia tradicional de contemplação da obra artística.

## **A MULTIPLICIDADE DE TELAS**

No contexto atual, em que o cinema recria sua linguagem e se reinventa para além da sala escura, paradoxalmente, ele retorna aos seus primórdios e marca sua presença constante em museus, galerias e espaços arquitetônicos os mais diversos, como aqui demonstrado nas obras de Doug Aitken.

Ao tratar do “pós-cinema”, Arlindo Machado enfatiza a configuração de um sistema dinâmico no cinema contemporâneo, que reage às contingências e se transforma perante os novos desafios que lhe são propostos. “Como tal, ele vive hoje um dos momentos de maior vitalidade em sua história, momento esse que podemos caracterizar como o de sua radical reinvenção” (MACHADO, 1997, p. 213).

Tais transformações afetam todos os aspectos de manifestação do cinema, da elaboração da imagem aos modos de distribuição, da semiose à economia. O autor assinala a ênfase dada à fase de pós-produção, cujos recursos são praticamente infinitos, graças aos expedientes técnicos que podem gerar e alterar a imagens cinematográficas.

Destarte, podemos entender o processo de hibridação na cinematografia contemporânea por meio do pensamento de Edmond Couchot (1993) sobre a era



digital. Segundo o teórico, existem vários estados possíveis de hibridação, que sintetizamos a seguir:

- 1) entre as próprias formas constituintes da imagem sempre em processo, entre dois estados possíveis – diamórficos, meta-estáveis, autogerados;
- 2) entre todas as imagens, inclusive as imagens óticas, a pintura, o desenho, a foto, o cinema e a televisão, a partir do momento em que se encontram numerizadas;
- 3) entre imagem e o sujeito - ele se mantém na interface do real e do virtual, colocando-as mutuamente em contato;
- 4) entre o universo simbólico dos modelos, feito de linguagem e de números, e o universo instrumental dos utensílios, das técnicas, entre logos e *techné*;
- 5) entre o pensamento tecnocientífico, formalizável, automatizável e o pensamento figurativo criador, cujo imaginário nutre-se num universo simbólico da natureza diversa, que os “modelos” nunca poderão anexar.

Ao aventar as possibilidades das imagens digitais na reorganização do pensamento e da própria percepção, o autor afirma:

Desta forma, a ordem numérica torna possível uma hibridação quase orgânica das formas visuais e sonoras, do texto e da imagem, das artes, das linguagens, dos saberes instrumentais, dos modos de pensamento e de percepção. Esse possível não é forçosamente provável: tudo depende da maneira pela qual especialmente os artistas farão com que tais tecnologias se curvem a seus sonhos (COUCHOT, 1993, p. 46).

Após as propaladas crises e até algumas anunciadas “mortes” do cinema, decorrentes das inovações tecnológicas, tais como a televisão, o vídeo, os games e a internet, surgem paradigmas inovadores e conceitos fundamentais tais como: “pós-cinema”, “soft cinema”, “database cinema”, “cinema multimídia”, “supercinema”, “future cinema”, “gamefilms”, entre outros, que evocam sua contínua reinvenção em telas múltiplas.



RELICI

52

Para finalizar, sem esgotar o tema, que possui inúmeros desdobramentos a serem considerados em outros artigos, valemo-nos das reflexões da artista multimídia e pesquisadora brasileira Katia Maciel:

Enquanto a pintura se transforma com a invenção da fotografia, libertando-se dos realismos e da lógica da perspectiva, o cinema contemporâneo, imerso nas novas tecnologias da imagem experimenta o espaço fora da moldura e dos limites lineares da narrativa. Projetores se multiplicam e se movimentam, ao mesmo tempo que as histórias se bifurcam, como estruturas abertas à participação do espectador, para a qual a projeção passa a funcionar como uma interface ativa (MACIEL, 2009, p. 15).

Esse é o sentido que a autora confere ao conceito de “transcinema” que iria além do cinema clássico ao se distinguir do espaço-tempo cinematográfico: o espectador vai através da obra; ele sai da sua passividade para participar daquilo que lhe é apresentado.

Na multiplicidade de telas contemporâneas, toda possibilidade inventiva de imersão é colocada a serviço da simulação.

## CONCLUSÃO

Neste artigo, procuramos traçar uma trajetória da linguagem cinematográfica, desde os pré-cinemas, com ênfase nas instalações da Exposição Universal de Paris (1900), para elaborar um estudo comparativo entre as mesmas e determinadas experiências que, a partir dos anos 1960 e, ainda hoje, revisitam o cinema para “expandi-lo” nos mais diferentes espaços e aspectos: a especificidade, a autoria, a teoria do dispositivo, a espectadorialidade, os efeitos estéticos e o realismo *versus* a virtualidade.

Durante o século XX, os panoramas e suas galerias de atrações, que foram as formas pioneiras do cinema, foram obscurecidos sob a hegemonia do modelo estético, em torno do qual se ergueu uma poderosa indústria de entretenimento. O cinema, por sua vez, esteve imerso em constantes mudanças, nas quais cineastas



inventivos exploraram suas mais diversificadas interfaces com as artes visuais, construindo novas ferramentas para expandi-lo, intensamente envolvidos no vórtice da transformação.

Já neste início do século XXI, nos mais diferentes espaços arquitetônicos, internos ou externos, a 'caverna mítica' continua sendo alegoricamente revisitada porque, em decorrência da iconografia informatizada, que produz novas formas e efeitos sinestésicos, o cinema explora suas interfaces com as novas mídias e passa a expandir-se em direção ao imaginário em aberto das virtualidades.

**Sobre a autora:** Denise Azevedo Duarte Guimarães é Doutora em Estudos Literários pela Universidade Federal do Paraná e Docente Aposentada da mesma IES. Professora do Programa de Mestrado e Doutorado em Comunicação e Linguagens da Universidade Tuiuti do Paraná e Coordenadora da Linha de Pesquisa Estudos de Cinema e Audiovisual. Integra o Grupo de Pesquisa Comunicação, Imagem e Contemporaneidade -CIC- UTP/CNPq. Tem inúmeros artigos, capítulos e vários livros publicados. Editora Científica da Revista INTERIN.

## REFERÊNCIAS

AUMONT, Jacques. **A Imagem**. Campinas: Papyrus, 1993.

BELLOUR, Raymond. **Entre imagens**. Campinas: Papyrus, 1997.

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte**. Da fotografia a realidade virtual. Porto Alegre: UFRGS, 2003.

\_\_\_\_\_. Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração. In: PARENTE, André. (Org.) **Imagem-máquina**. Rio de Janeiro: 34, 1993. p.37-48.

DUBOIS, Phillipe. **Cinema, video, Godard**. São Paulo: Cosac e Naify, 2004.

GUIMARÃES, Denise. **Comunicação tecnoestética nas mídias audiovisuais**. Porto Alegre: Sulina, 2007.



RELICI

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: Papyrus, 1997.

MACIEL, Katia. (Org.) **Transcinemas.** Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009.

PARENTE, André. (Org.) **Imagem-máquina.** Rio de Janeiro: 34, 1993.

PARENTE, André. *A arte do observador.* **Revista Famecos**, v. 6, n. 11, 1999. pp.124-29. <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article> Acesso em 18 out 2020

PARENTE, André Parente e CARVALHO, Vita. *Entre cinema e arte contemporânea.* Revista **Galáxia**. n. 17. São Paulo: PUC. 2009. <http://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/> Acesso em 18 out 2020.

SADOUL, George. **História Del Cine.** Buenos Aires: Ediciones Losange, 1956.

SHAW, Jeffrey; WEIBEL, Peter (Org.) **Future cinema - the cinematic imaginary after film.** Cambridge: MIT Press.2003.

SHAW, Jeffrey. *O cinema digitalmente expandido: o cinema depois do filme.* In: LEÃO, Lúcia (Org.). **O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias.** São Paulo: Editora Senac, 2005. p.353-364

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência.** São Paulo: Paz e Terra, 2008.

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

### Fontes das imagens

<https://www.digitalartarchive.at/database/general/work/configuring-the-cave> Acesso em 18 set. 2020

<https://www.jeffreyshawcompendium.com/portfolio/configuring-the-cave> Acesso em 18 set. 2020



55

<http://www.institut-lumiere.org>. Acesso em 28 de out.2020

<https://retours.eu/en/22-panorama-transsiberien-expo-1900/e> Acesso em 28 de out.2020

<https://www.alamy.com/stock-photo-the-mareorama> Acesso em 28 de out.2020

<https://retours.eu/en/22-panorama-transsiberien-expo-1900> Acesso em 28 de out.2020

<http://helicopunch.net/master/index.php/memoire/iii-1900> Acesso em 28 de out.2020

<http://panorama-mesdag.com> Acesso em 12 de nov. 2020

<https://www.serpentinegalleries.org/whats-on/doug-aitken-new-ocean/> Acesso em 12 de nov. 2020

<https://www.303gallery.com/public-exhibitions/doug-aitken3/installation> Acesso em 12 de nov. 2020

<https://www.303gallery.com/public-exhibitions/doug-aitken3/installation> Acesso em 12 de nov. 2020

<https://www.imdb.com/title/tt4382618/> Acesso em 12 de nov. 2020