

Edição v.35
número 1 / 2016

Contracampo e-ISSN 2238-2577
Niterói (RJ), v. 35, n. 1
abr/2016-jul/2016

A Revista Contracampo é uma revista eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense e tem como objetivo contribuir para a reflexão crítica em torno do campo midiático, atuando como espaço de circulação da pesquisa e do pensamento acadêmico.

SLEEPWALKERS: ENTRE AS MÚLTIPLAS TELAS E AS NARRATIVAS LACUNARES

SLEEPWALKERS: BETWEEN MULTIPLE SCREENS AND LACUNAR NARRATIVES

VICTA DE CARVALHO

Victa de Carvalho possui doutorado pela Universidade Federal do Rio de Janeiro, com estágio de pesquisa no LAM –Laboratoire des Arts et Médias, Université Paris1: Sorbonne. É professora do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Escola de Comunicação da UFRJ, onde é também pesquisadora associada ao núcleo N-imagem, pesquisadora do grupo de pesquisa Fotografia, Imagem e Pensamento e coordenadora da Central de Produção Multimídia. Brasil.
victacarvalho@gmail.com

AO CITAR ESTE ARTIGO, UTILIZE A SEGUINTE REFERÊNCIA:

CARVALHO, Victa de. Sleepwalkers: entre as múltiplas telas e as narrativas lacunares. *Contracampo*, Niterói, v. 35, n. 01, pp. 180-193, abr./jul., 2016.

Enviado em: 14 de agosto de 2015 / Aceito em: 10 de março de 2016

DOI - <http://dx.doi.org/10.20505/contracampo.v35i1.794>

Resumo

Marcadas pelo forte investimento na relação entre arte e cotidiano, diferentes obras contemporâneas privilegiam a ação banal, o comum, o habitual e o anônimo como os elementos-chave para a experiência com as imagens. Este artigo tem por objetivo repensar a relação entre experiência estética e cotidiano em instalações artísticas contemporâneas, a partir da obra *Sleepwalkers* (2007), do artista americano Doug Aitken. Trata-se de refletir sobre o modo como a obra de Aitken evidencia alguns dos principais desafios que o cinema de exposição propõe hoje no campo da arte, tomando como eixo central as telas múltiplas e as narrativas lacunares ou rarefeitas. Interessa a relação da obra com a cidade e com o espectador, convidado a habitar a imagem de modo a experienciá-la em sua condição de presença no mundo.

Palavras-chave

cinema de exposição; arte contemporânea; cotidiano

Abstract

Marked by strong investment in the relationship between art and everyday life, different contemporary works emphasize the banal action, common, usual and anonymous as key elements to the experience with the images. This article aims to rethink the relationship between aesthetic experience and everyday life in contemporary art installations, from the work *Sleepwalkers* (2007), by the American artist Doug Aitken. We are interested in thinking about the way Aitken's work presents the most significant challenges that the exposure film proposes today in the field of art, taking as central axis the multiple screens and lacunar or rarefied narratives. It concerns the relationship of the work with the city and with the viewer, invited to inhabit the image in order to experience it in their condition of presence in the world.

Key-words

exposure film, contemporary art, everyday

Arte e Cotidiano

Em minhas pesquisas recentes, parto da premissa de que um grupo expressivo de instalações artísticas contemporâneas é marcado por um forte investimento dos artistas em estratégias que privilegiam, de diferentes modos, o cotidiano (na forma do ordinário e do banal). São obras que apresentam na maioria das vezes pessoas comuns, em situações rotineiras, sem nenhum acontecimento marcante ou privilegiado. Não se trata da captura de um instante único, ou do desempenho de uma performance espetacular de alguém ou de uma máquina. É apenas o habitual, o qualquer de cada dia transcorrendo em um tempo que passa de modo distendido e poético, porém complexificado pelas estratégias artísticas utilizadas. Nesse contexto, o espectador é convidado a habitar a imagem de modo a experienciá-la em sua condição de presença no mundo.

Sem dúvida, muitas são as formas de experienciar o cotidiano e apresentá-lo em imagens. Seja como repetição, hábito, deriva, espera ou performance, o cotidiano nos oferece variadas possibilidades afectivas que ultrapassam o domínio do reconhecimento do mundo, este usualmente ancorado na formulação de que a imagem é uma representação. Sob essa perspectiva, a experiência estética pode então ser instituída sob as bases instáveis dos múltiplos, das lacunas e dos excessos, convocando a um processo espectral que evidencia a relação e a presença dos corpos sensíveis nas obras.

Nesse contexto, diferentes artistas com propostas bastante variadas, entre eles o artista suíço Beat Streuli, o estadunidense Doug Aitken, a finlandesa Eija Liisa-Athila, o brasileiro Cao Guimarães, e outros, voltam-se para o cotidiano de modo a provocar e a tencionar a banalidade de nossos condicionamentos diários, problematizando nossa experiência com as imagens.

Mesmo diante de um território muito vasto de problemas colocados por cada uma dessas obras que abordam o cotidiano de maneiras bastante diferentes, é possível perceber alguns aspectos gerais que as inserem em um igual campo de problemas artísticos contemporâneos, como uma relação ambígua entre arte e cotidiano, uma busca pelos não acontecimentos ou pelos acontecimentos mínimos, uma narrativa rarefeita, uma montagem aparente, uma experiência fragmentada e múltipla marcada pela permanente oscilação entre a busca pelo sentido e uma experiência sensível¹.

1 Gumbrecht propõe pensar a experiência estética como uma oscilação entre efeitos de significação e efeitos de presença. Ver: GUMBRECHT, H. U. *Produção de presença*: o que o sentido não consegue transmitir. Rio de Janeiro: Contraponto: Ed. Puc-Rio, 2010.

Se o cotidiano foi, para os teóricos da modernidade como Simmel (2005) e Kracauer (2009), o lugar do hábito, da alienação e de uma certa deriva que privava o sujeito de vivenciar experiências de maior profundidade, sem dúvida foi também matéria-prima das artes, da literatura, da pintura, da fotografia e do cinema ao longo dos séculos XIX e XX. De modo mais geral, tratava-se de reconhecer no cotidiano moderno a disseminação de um tipo de experiência vivida em feiras de variedades, parques de diversão, museus exóticos e museus de cera, mas também nas ruas, nos cafés e nas fábricas.

Segundo Margareth Cohen, a gênese da modernidade caracteriza-se pela concepção do cotidiano como prática, pela sua conceituação e pelo reconhecimento da vida diária como objeto de investigação científica (COHEN, 2004, p. 260), possibilitando o surgimento de novos gêneros de representação, entre eles a literatura panorâmica, a fotografia e o cinema. Nesse sentido, é preciso ressaltar a participação do cinema em seus primórdios e da fotografia desde o seu nascimento na construção de uma abrangente produção visual voltada para o cotidiano e a influência que essa produção exerceu no contexto da arte moderna. Ao longo de todo o século XX, em particular com as vanguardas artísticas dos anos de 1920 e 1930, observamos com o dadaísmo e o surrealismo um grandioso esforço na aproximação entre os campos da arte e da vida por meio das experimentações com o cotidiano. Sabemos ainda que nos anos 1960 o minimalismo radicalizou os pressupostos de uma arte que se reconhece a partir de um deslocamento do objeto para a relação com ele firmada e levantou a bandeira da desmaterialização do objeto artístico e da valorização da arte como uma experiência, sempre privilegiando o sentido de presença e a performance a partir do cotidiano.

Se por um lado o cotidiano fez parte do campo da arte, da literatura e da mídia em geral pelo menos desde o século XIX, por outro lado, hoje, interessa perceber o modo como esse cotidiano é abordado, levando-se em conta não apenas os meios técnicos de sua inscrição mas também os regimes sensíveis nos quais estão inseridos. O que significa abordar o cotidiano hoje através do cinema de exposição, das múltiplas telas projetadas e das narrativas lacunares? O que há de potencialmente instigante em abordar o cotidiano na atualidade das artes? Como a noção de presença pode nos ajudar a pensar essas experiências artísticas mais recentes?

A arte é vista aqui como umas das possibilidades de fazer surgir novos mundos sensíveis, cuja experiência do dia a dia é vista de modo potencialmente instigante, uma vez que o cotidiano apresenta-se em uma dinâmica de reconhecimento e estranhamento, de multiplicidade e unidade, de hesitação e fluxo. Atualmente, é por meio de um renovado interesse pelo cotidiano que parecem surgir novas possibilidades criativas no campo da arte.

Na fotografia, no cinema, nas instalações, nas performances, o cotidiano do homem comum é retomado e reinvestido de novas virtualidades.

Cinema de exposição

O cenário atual das instalações artísticas nos apresenta uma profusão de obras que se constituem a partir de experiências que escapam das estratégias de condicionamento previstas pelos dispositivos imagéticos convencionais em suas formulações hegemônicas. Cada vez mais os artistas apostam no livre trânsito entre o cinema e as artes plásticas – linguagens, suportes, temporalidades e subjetividades – apresentando suas obras por meio de dispositivos que dialogam e atravessam os limites técnicos e conceituais associados ao cinema experimental, à videoarte e às mídias digitais. Historicamente, sem dúvida é preciso identificar esses desvios para ratificar uma série de experimentações com o dispositivo cinematográfico, muitas delas recontextualizadas e repensadas, hoje, em torno das artes plásticas. Atualmente vemos se abrir um outro campo de experimentações que engloba um conjunto de manifestações que tiveram início no final dos anos de oitenta, as quais podemos chamar de cinema de exposição², cinema de museu ou cinema de artista³.

Para esta reflexão, gostaria de apresentar alguns desdobramentos das questões entre arte e cotidiano no contexto do cinema de exposição. A recorrente multiplicação de obras cinematográficas expostas em museus e galerias nos permite refletir sobre possíveis mudanças nas instituições cinema e arte, e sobre os regimes de representação e observação historicamente implicados. Não se trata aqui de simplesmente identificar uma subversão dos modelos institucionais, nem de apontar um suposto rompimento com determinados padrões de representação, mas de refletir sobre os diferentes dispositivos cinematográficos nas instalações atuais e o modo como o cotidiano é mobilizado através desses dispositivos.

O que há em comum entre os trabalhos mais recentes de Stan Douglas, Douglas Gordon, Eija-Liisa Ahtila, Pierre Huyghe, Doug Aitken, Pipilotti Rist, Sam Taylor Wood, Agnès Varda e David Claerbout é a utilização do cinema ou de sua plasticidade, a invenção de novos dispositivos que fazem pensar

2 “Cinema de exposição” é o termo que vem sendo utilizado por Philippe Dubois para se referir as diversas modalidades de passagens entre o cinema e as artes nos últimos 20 anos.

3 Termo utilizado por André Parente para falar das manifestações fílmicas produzidas por artistas desde os anos 70 até hoje que levaram seus filmes para dentro de museus e galerias. Ver: PARENTE, A. *Cinemáticos: tendências do cinema de artista no Brasil*. Rio de Janeiro: +2 Editora, 2013.

sobre o cinema, embora na maior parte das vezes as obras subvertam o ritual tradicional de recepção cinematográfica e o modo como o cotidiano é sensibilizado no intuito de privilegiar a sua condição de presença no mundo através das imagens.

Se o cinema sempre foi múltiplo e experimental, o cinema de exposição hoje radicaliza importantes problemáticas exploradas pelo cinema experimental e pela videoarte. Podemos dizer que a entrada do cinema nos museus e galerias de arte é responsável por sua expansão em diversos aspectos: no seu aspecto arquitetônico (salas de diferentes tamanhos, telas multiplicadas e espaços conjugados), no seu aspecto discursivo (novas conexões entre imagem e linguagem) e no seu aspecto receptivo (novos papéis do visitante que agora já não sabe como proceder diante de um filme). As instalações tornam-se o modo privilegiado para a apresentação dos trabalhos de um cinema em constante diálogo com as artes plásticas, fazendo variar o seu dispositivo mais tradicional (sala escura, tela única, observador imóvel, montagem invisível) em pelo menos três aspectos, todos eles interligados: a) a multiplicidade das telas, b) a precariedade narrativa (ou narrativa lacunar), c) variadas modalidades de solicitação do espectador que é móvel, age determinando seu próprio percurso e desempenha uma performance, como afirma Philippe Dubois (2014).

Se o cinema clássico desenvolveu-se e cristalizou-se com bases em um sistema de representação que toma como modelo uma construção orgânica⁴ do mundo, é possível constatar um movimento inverso no cinema de exposição, à medida que as obras vêm priorizando estratégias construídas com bases no indeterminável da representação. Muitos filmes hoje apresentados em exposições dependem de uma lógica representacional perturbada, desconstruída ou tencionada. São, em sua maioria, pequenas narrativas inacabadas, lacunares ou extremamente precárias, que impossibilitam uma interpretação e a conclusão de uma história. De modo geral, são dispositivos muitas vezes voltados para a criação de espaços nos quais os percursos não estão pré-definidos assim como seus modos de observação.

Se no passado o cinema explorou a multiplicação das telas⁵ (a exemplo de Abel Gance e também de todo o cinema expandido e experimental), a instalação de várias telas tornou-se frequente no domínio das obras contemporâneas. A tela única do cinema convencional é substituída pelas telas múltiplas que multiplicam também as instâncias de enunciação da narrativa. Trata-se de um fenômeno capaz de promover a explosão das temporalidades em lógicas

4 Ver: BAZIN, A. *Qu'est-ce que le cinema?* Paris: Cerf, 1976.

5 O mais célebre exemplo é o de Abel Gance em seu *Napoléon*, projetado em três telas, em 1927.

não lineares, criando conexões imprevistas para os visitantes. O modelo de percurso que o visitante realiza nestas instalações é reconhecido como uma nova maneira de construir a narrativa, na qual a imagem em movimento não mais a condiciona. Nesse contexto, o observador é convocado pelas artes a penetrar na imagem com seus próprios ritmos e temporalidades. Sem as coordenadas lineares de um dispositivo cinematográfico convencional, o visitante toma para si então a tarefa de tecer as suas próprias ligações entre os elementos oferecidos pelo artista.

A obra *Sleepwalkers* (2007) do artista americano Doug Aitken, evidencia alguns dos principais desafios que o cinema propõe hoje no campo da arte, tomando como eixo central as telas múltiplas e as narrativas lacunares ou rarefeitas. Em sua exposição no MoMA (Nova Iorque), Doug Aitken multiplicou narrativas cotidianas de cinco personagens, projetando cenas diferentes em telas gigantescas que ocupavam as janelas da fachada do museu, ultrapassando os limites das salas e alcançando o próprio cenário da cidade. Em um espetáculo de proporções monumentais, Aitken faz do cotidiano um cinema apresentado em diferentes telas.

Sleepwalkers

A trajetória artística de Doug Aitken é marcada por grandes instalações visuais e sonoras e por projeções gigantescas em múltiplas telas, muitas delas em fachadas de museus, promovendo diferentes possibilidades de experiência com o cotidiano das cidades a partir das novas tecnologias de imagem. Seus trabalhos extrapolam os modelos convencionais da fotografia, do cinema e do vídeo, bem como desafiam os limites da produção artística contemporânea na sua relação com o cotidiano e com as mídias de massa. Ao longo dos anos, Doug Aitken vem experimentando diversas modalidades de subversão da narrativa através da multiplicação das telas. Seu trabalho vem sendo exposto em diversos museus internacionais, entre eles o Museu de Arte Moderna/MoMA e o Whitney Museum of American Art, em Nova Iorque, e o Centro Georges Pompidou, em Paris.

A obra *Sleepwalkers* (2007) foi realizada em colaboração com um grupo de artistas, músicos e cineastas, incluindo atores conhecidos e um músico de rua de Nova Iorque: Ryan Donowho (*Broken Flowers*, *Strangers with Candy*) como o mensageiro de bicicleta; o músico e ator brasileiro Seu Jorge (*Cidade de Deus*, *The Life Aquatic with Steve Zissou*) como um electricista; Chan Marshall, conhecida com *Cat Power* (*North Country*, *V for Vendetta*), como o trabalhador do correio; Donald Sutherland (*M*A*S*H*, *Klute*) como um homem de negócios; e Tilda Swinton (*Orlando*, *Chronicles of Narnia*) como

alguém que trabalha em um escritório⁶. Com oito projetores, são mostradas seis sequências simultâneas de cinco narrativas cotidianas. Aitken desafia a percepção dos espectadores ao mesmo tempo em que integra a arquitetura do MoMA ao espaço público da cidade. A obra, apresentada sempre entre 17h e 22h, com duração de 13 minutos, por 28 dias consecutivos, cria uma experiência cinemática que ultrapassa os limites espaciais e temporais do filme e da sala de projeção.

As sequências são visíveis na 5ª e na 6ª avenidas, ao longo da rua 53 e 54, permitindo que os observadores tenham diferentes pontos de vista das projeções. Com as fronteiras entre público e privado suavizadas, os transeuntes são transformados em observadores eventuais da obra.



Figura 1: *Sleepwalkers*, 2007, Doug Aitken, MoMA/NY

Em uma narrativa descontínua, Aitken privilegia as semelhanças entre os estilos de vida de seus personagens na cidade, e filma de modo sincrônico momentos quaisquer do cotidiano de cada personagem em que eles performam as mesmas ações, como andar, tomar banho, tomar café, olhar pela janela (CASH, 2007, p. 106). Quando a projeção termina, ela é reiniciada em telas diferentes, criando novas relações entre os personagens. Não se trata aqui de contar uma história única; para o artista, importa estabelecer uma troca e uma reflexão entre as narrativas do cotidiano dos personagens e nossos próprios modos de vida a partir do diálogo entre o cinema e a arte.

Entre o despertar dos personagens que iniciam suas tarefas diárias e

6 Essas informações estão disponíveis no release da exposição. Ver: http://www.moma.org/interactives/exhibitions/2007/aitken/aitken_release.pdf. Consultado em Julho/2015.

o fim de um dia na cidade, estabelecemos uma cumplicidade. O artista nos oferece cenas banais de suas rotinas de trabalho de modo poético, ressaltando a beleza dos pequenos gestos ou dos gestos banais, desvelando de modo ambíguo a condição do homem contemporâneo das grandes metrópoles: sua simultânea e paradoxal solidão e interconexão. Há, sem dúvida, uma relação ambígua entre a vida dos personagens e a vida de quem vive em grandes metrópoles, que é ressaltada aqui pela reflexividade que a obra nos oferece. Ao mesmo tempo em que a obra só pode acontecer quando o dia termina, o que vemos quando o dia termina não é algo que difere de nossas próprias vidas cotidianas. De modo ainda mais intenso, o cotidiano oferecido se apresenta pleno de amnésia e anestesia, automático e sonambólico, representado na grande instalação cinematográfica que ocupa as paredes do MoMA como um espelho amplificador de nossas insignificâncias diárias.



Figura 2: *Sleepwalkers*, 2007, Doug Aitken, MOMA/NY

A experiência da cidade moderna no início do século XIX já nos apresentava uma situação marcada pela alternância entre os estados de alienação e desatenção provocados pela repetição que os novos modos de vida modernos fizeram proliferar, em particular pelas “combinações muito modernizadas do trabalho” (CRARY, 2004, p. 68) e os múltiplos choques visuais e auditivos promovidos pelo excesso, pelas novas velocidades, pelos novos riscos e pelos novos modos de entretenimento que a experiência moderna instaurava⁷. A vida na cidade, carregada de novas informações sensoriais, impulsionava uma crise ainda maior, uma crise no modelo de percepção que se traduzia, segundo Jonathan Crary (2004, p. 69), como uma “crise contínua da atenção”, capaz de

⁷ Autores como Walter Benjamin, Simmel e Kracauer trataram, cada um a seu modo, da questão dos choques da vida moderna nas grandes cidades.

transformar nossos modelos perceptivos e abrir caminho para novas abordagens para o campo sensível. De certo modo, pode-se dizer que as artes modernas, de diferentes maneiras, aprofundaram as questões da percepção e da síntese visual para a qual o corpo estaria ou não suficientemente capacitado.⁸

Com uma montagem que passa de cortes rápidos a longos planos contemplativos, a obra de Doug Aitken exhibe o cotidiano a partir de uma alternância entre estados perceptivos habituais e rotineiros, e imagens abstratas, aceleradas e pulsantes, semelhantes aos choques sensoriais promovidos pela vida na própria cidade. No percurso de suas tarefas, os personagens de *Sleepwalkers* (2007) entram diversas vezes em estados de transe que mesclam a realidade do mundo à realidade da imagem. Os fios elétricos transformam-se em círculos luminosos, um acidente de carro em dança, e uma brisa em devaneio. "O sincronismo da composição e da edição se dissolvem a medida que cada personagem passa por uma transição do cotidiano para um estado de abstração, de sonho." (MOMA, 2007, p. 3). A abstração aqui é, sem dúvida, usada como contraponto as imagens representativas do cotidiano dos personagens, como estratégia de choque sensorial, mas é também mobilizada como modo de corromper a narrativa, de quebrar e isolar alguns momentos específicos e explorar os limites do próprio meio, resultando por vezes em ampliações dos *pixels* da imagem.

Para o artista, a cidade é um organismo vivo, um corpo, e o corpo de cada indivíduo é também uma espécie de cidade, com veias e sangue fluindo em ritmos próprios (AITKEN apud FINKEL, 2007). Desse modo, trata-se de um filme mudo, mas com forte capacidade de comunicar um ritmo, uma pulsação, uma experiência que é ao mesmo tempo visceral e urbana. Em seu percurso, o que o observador que caminha pelo quarteirão incorpora é o próprio fluxo da cidade, seus ritmos e suas velocidades. O modo como experimentamos a memória e a narrativa são interrogados de diferentes maneiras por Aitken, e frequentemente referidos aos espaços urbanos a partir da aceleração do ritmo da vida. (MOMA, 2007, p. 13)

A obra de Aitken pode também sugerir uma leitura que passa por uma crítica ao nosso cotidiano urbano condicionado e alienado, mas, ao mesmo tempo, nos chama atenção para o cotidiano como possível lugar de nossas experiências sensíveis. Não se trataria então de uma concepção de cotidiano calcada na alienação ou na fuga em direção a uma interiorização, mas de um mergulho na poesia do cotidiano através de suas imagens em movimento. Trata-se de uma aproximação entre uma lógica sensório-motora ligada ao cotidiano

8 A questão da síntese perceptiva foi amplamente tratada por Jonathan Crary em seu livro "*Suspensions of Perceptions*". Ver: CRARY, J. *Suspensions of perceptions*. Cambridge: MIT Press, 1999.

como lugar do hábito e do condicionamento, e uma lógica artística voltada ao sensível, aos afetos e aos corpos, tornadas visíveis a partir das fraturas do próprio dispositivo cinematográfico convencional que se reinventa em diálogo com as artes.

A questão da escala do trabalho é aqui essencial. Sem dúvida, a escolha por telas gigantescas aproxima o trabalho de Aitken das linguagens midiáticas, em particular da linguagem publicitária, responsável por imensas telas nos maiores centros urbanos do planeta. Entre Nova Iorque, Tóquio e Xangai, as telas luminosas distribuem suas mensagens comerciais pela cidade, instigando o espectador ocasional, passante e distraído das cidades. Se por um lado as telas publicitárias impõem na maioria das vezes um modelo pronto, uma mensagem específica, uma simbologia predatória, por outro as telas de Doug Aitken nada nos informam para além de nossa própria rotina.

Usar a estratégia da publicidade para trabalhos de arte sempre colocou a arte em um lugar desconfortável, num limiar complexo que a aproxima de seu inimigo mais implacável, o mercado midiático e suas estratégias de venda. Por outro lado, é interessante que a arte faça uso do próprio meio que pretende tencionar e/ou criticar. A instalação de Aitken aproxima-se desse modo publicitário de comunicação, transforma a cidade em telas luminosas, ocupando um lugar já caótico e em excesso. Se a ocupação da cidade⁹ por diferenciados processos artísticos não é novidade, e aqui podemos destacar diversas modalidades de linguagens e políticas de arte ao longo de todo o século XX, cabe nessa análise do trabalho de Doug Aitken interrogar de que modo a cidade habita as imagens expostas em seu dispositivo de cinema. Qual a experiência oferecida ao visitante que caminha pela cidade assim como caminha na instalação? Qual o papel do corpo na experiência com essas imagens? De que modo as estratégias de cinema e arte desenvolvidas por Doug Aitken corroboram para pensarmos a experiência do cotidiano urbano contemporâneo?

Entre telas múltiplas e narrativas lacunares

Em seu livro *Broken Screen* (2006), Doug Aitken entrevista 26 artistas tomando como pano de fundo a questão da não linearidade e da fragmentação presente em diversos trabalhos audiovisuais recentes. Para Aitken, estes fatores estão presentes em nossas vidas todo o tempo, e em muitos casos é mais próxima da nossa realidade (AITKEN, 2006, p. 8) do que acreditamos.

9 A ocupação da cidade pela arte recebeu diferentes nomes, entre eles "arte urbana" e "arte pública", e diferentes objetivos. Ver: PALLAMIN, V. M. *Arte urbana: São Paulo (região central 1945-1998)*. São Paulo: Fapesp, 2000. Ver também: BRISSAC, N. *Paisagem urbana*. São Paulo: Senac São Paulo, 1996.

Ao longo do livro, percebemos que a fratura, a disjunção e a multiplicidade fazem parte da história do cinema nos últimos 70 anos e representam um forte desejo de expandir os limites do próprio meio. Em diversas entrevistas, Aitken compara as estratégias de trabalho de artistas, entre eles Robert Altman, Pablo Ferro, Mike Figgis ao cinema-verdade de Andy Warhol, em especial ao filme *Chelsea Girls* (1966), projetado em duas telas, no qual performers apresentam o cotidiano inusitado e extravagante de suas vidas como se estivessem conversando mesmo que jamais tenham se encontrado.

A proliferação das telas e de projeções faz parte da história do cinema experimental¹⁰, e foi responsável, nos anos 1960, pelas mais radicais experiências de subversão de telas e de multiplicação das projeções por artistas que buscaram novas possibilidades narrativas em seus trabalhos. Nesse contexto, surgem também diversas “técnicas de projeção móvel” (WEIBEL, 2004, p. 43) acentuando o interesse artístico nas narrativas sob múltiplas perspectivas. Do filme estrutural às instalações fílmicas, os anos 1970 presenciaram também a emergência da vídeo arte, exercendo forte influência em artistas do vídeo nos anos 1990 que produziram instalações com múltiplas e grandiosas telas, entre eles Eija-Lisa Athila, Douglas Gordon, Pipilotti Rist, Doug Aitken.

A escolha por projeções múltiplas e gigantescas é característica de muitas obras recentes que utilizam tanto o tamanho ampliado quanto a descontinuidade narrativa como estratégias de inclusão e participação do espectador na obra. Ainda assim, é preciso ressaltar que as projeções de Doug Aitken em *Sleepwalkers* (2007) acionam menos um modelo de arte imersiva, no sentido de uma promessa de aumento da impressão de realidade, e mais as possibilidades de uma obra que integra a imagem, o observador e a cidade em uma mesma experiência sensível. Além de criarem espaços compartilhados por diferentes pessoas em seus trajetos diários, promovem uma tensão com a cidade, com seus lugares e suas possibilidades de partilhas. As múltiplas telas articulam uma complexa convivência entre as imagens capaz de promover experiências estéticas conectadas a paisagem urbana da qual fazemos parte. Das instabilidades promovidas pelas telas multiplicadas e pelas narrativas lacunares, vaza a experiência sensível, afetiva e corpórea, ancorada no estado de presença que a obra promove.

Diante das imagens em *Sleepwalkers* (2007), somos instigados a

10 Em “*Éloge du Cinema Experimental*”, Dominique Noguez dedica o último capítulo à apresentação de algumas propostas experimentais a partir das quais podemos pensar o cinema expandido: multiplicação das telas, poli-expressividade, presença, desconstrução e problematização do próprio termo cinema. Ver: NOGUEZ, Dominique. *Éloge du cinéma experimental*. Paris: Éd. Paris Experimental, 1999.

questionar os próprios limites da arte e do cinema e da produção midiática voltada para o cotidiano. Mas aqui, somos surpreendidos por imagens de artistas conhecidos performando um cotidiano outro, comum. Ao contrário da publicidade, a mensagem não está dada, não pode ser reconhecida ou absorvida. São imagens que apenas intensificam presenças – dos corpos dos observadores e das próprias imagens. A presença, como algo tangível, produz necessariamente um impacto sobre o corpo e os sentidos. A presença é palpável, concreta e, apesar de produzir uma experiência estética epifânica e efêmera, ressalta aquilo que não é acessível por meio da interpretação. (GUMBRECHT, 2010). A intensidade da experiência não surge pela consciência de uma interpretação, mas pela intensidade de um corpo sensível que experimenta o comum sob a forma de imagens. Aqui, as imagens do comum são devolvidas ao contexto do comum, promovendo uma aproximação com o mundo, “nos devolvendo a sensação de estarmos-no-mundo” (GUMBRECHT, 2010, p. 146), no mundo físico das coisas, nesse mundo. Trata-se do ordinário como possibilidade de experiência estética no próprio ordinário.

Nesse sentido, a experiência estética já não indica necessariamente uma transcendência ou uma promessa de uma vida melhor, nem a arte é a única encarregada dessa missão. Trata-se de uma busca por intensidades dentro do próprio cotidiano comum. “Se essa experiência se distingue das práticas da vida ordinária, não é para condenar as suas limitações e maneiras de ver, mas para confrontá-las e transformá-las.” (GUIMARÃES. 2006, p. 23). Deste modo, uma arte que revê o cotidiano como possibilidade de produção de experiência está ao mesmo tempo reinventando o papel da arte e o papel do cotidiano. Trata-se de criar territórios híbridos de experiência entre a arte e a vida, onde as fronteiras convencionais sejam reformuladas a partir das experiências propostas.

Referências

- AITKEN, D. *Broken screen: expanding the image breaking the narrative*. Nova Iorque: D.A.P., 2006.
- BAZIN, A. *Qu'est-ce que le cinema?* Paris: Cerf, 1976.
- BRISSAC, N. *Paisagem urbana*. São Paulo: Senac São Paulo, 1996.
- CASH, S. *A night in the life: art in America* (April 2007) pp.105
- COHEN, M. *A literatura panorâmica e a invenção de novos gêneros cotidianos*. In: CHARNEY, L.; SCHWARTZ, V. R. *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.
- CRARY, J. *A visão que se desprende: Manet e o observador atento*

no fim do século XIX. In: CHARNEY, L.; SCHWARTZ, V. R. **O cinema e a invenção da vida moderna.** São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

_____. **Suspensions of perceptions.** Cambridge: MIT Press, 1999.

DUBOIS, P. A questão da “forma-tela”: espaço, luz, narração, espectador. In: GONÇALVES, O. (Org.). **Narrativas sensoriais.** Rio de Janeiro: Circuito, 2014.

FINKEL, J. Art: MoMA’s off-the-Wall Cinema. **New York Times** (2007).

GUIMARÃES, C.; LEAL, B.; MENDONÇA, C. **Comunicação e experiência estética.** Belo Horizonte, UFMG, 2006, p. 50-63.

GUMBRECHT, H. U. **Produção de presença: o que o sentido não consegue transmitir.** Rio de Janeiro: Contraponto: Ed. Puc-Rio, 2010.

KRACAUER, K. **O ornamento da massa.** São Paulo: Cosac & Naif, 2009.

MOMA – **Museum of Modern Art. [Release].** 2007. Disponível em: <http://www.moma.org/interactives/exhibitions/2007/aitken/aitken_release.pdf>. Acesso em: 13 ago. 2015.

MOURA, H. PANOVIC, N. **Crossing the boundaries of the cinematic screen in Doug Aitken’s Sleepwalkers.** Disponível em: <http://intermediasreview.com/Screen_Culture/entries/2011/4/18_Crossing_the_boundaries_of_the_cinematic_screen_in_Doug_Aitken%E2%80%99s_Sleepwalkers.html>. Acesso em: 13 ago. 2015.

NOGUEZ, Dominique. **Éloge du cinéma experimental.** Paris: Éd. Paris Experimental, 1999.

PALLAMIN, V. M. **Arte urbana:** São Paulo (região central 1945-1998). São Paulo: Fapesp, 2000.

PARENTE, A. **Cinemáticos: tendências do cinema de artista no Brasil.** Rio de Janeiro: +2 Editora, 2013.

SIMMEL, G. As grandes cidades e a vida do espírito. **MANA: estudos de antropologia social.** v. 11, n. 2, p. 577-591, 2005.

WEIBEL, P. Narrated theory: multiple projection and multiple narration (past and future). In: RIESER, M.; ZAPP, A. (Org.). **New screen media.** Londres: BFI, 2004.