

Cinema caminhante: uma aproximação entre as possibilidades do caminhar no encontro com o cinema

Por Isis Gasparini*

Resumo: O artigo aborda o caminhar como prática poética e política que transcende o ato físico que o constitui. Parte de referências construídas pelos estudos da arte performática para pensar o modo como esse exercício poético aparece no cinema. O estudo analisa um conjunto de obras de cineastas e artistas, destacando três manifestações distintas do fenômeno: “personagens que caminham”, “diretores que caminham” e “espectadores que caminham”. Assume o caminhar tanto como recurso narrativo e, no contexto de um cinema experimental que assume formas instalativas e ocupa espaços menos convencionais, também como efeito de estratégias que convidam o espectador a fruir a obra de maneira ativa.

Palavras-chave: cinema de exposição, caminhada, espectador, instalação.

Cine caminante: una aproximación entre las posibilidades de caminar en el encuentro con el cine

Resumen: El artículo aborda el caminar como una práctica poética y política que trasciende el acto físico que lo define. Se basa en referencias de los estudios de arte performativo para reflexionar sobre cómo este ejercicio poético se manifiesta en el cine. El estudio analiza un conjunto de obras de cineastas y artistas, destacando tres manifestaciones distintas del fenómeno: “personajes que caminan”, “directores que caminan” y “espectadores que caminan”. Asume el caminar tanto como recurso narrativo como, en el contexto de un cine experimental que adopta formas instalativas y ocupa espacios menos convencionales, como efecto de estrategias que invitan al espectador a experimentar la obra de manera activa.

Palabras clave: cine de exposición, caminata, espectador, instalación.

Walking Cinema: an approach to the possibilities of walking in connection with cinema

Abstract: This article discusses walking as a poetic and political practice that transcends the physical act that defines it. It draws on references from performance art studies to reflect on how this poetic exercise manifests itself in cinema. The study analyzes a selection of works by filmmakers and artists,

highlighting three distinct manifestations of the phenomenon: “walking characters,” “walking directors,” and “walking spectators.” It considers walking both as a narrative resource and, in the context of experimental cinema that adopts installation forms and occupies less conventional spaces, as an effect of strategies that invite the spectator to actively experience the

Key words: exhibition cinema, walking, spectator, installation.

Fecha de recepción: 06/11/2024

Fecha de aceptación: 30/09/2025

*Na sala de cinema e no museu pode-se
 caminhar, mais uma vez, no espaço mental e
 no jardim imaginário da memória¹.*

(Giuliana Bruno)

Caminhar! Gesto tão primário quanto emancipatório. Uma habilidade conquistada empiricamente que se desenvolve logo no primeiro ano de vida e que acompanha cada indivíduo ao longo de sua existência. Movimento esse que demarca um dos primeiros exercícios da autonomia de um ser humano, incorporado nesse processo de aprendizagens básicas de sobrevivência. É, às vezes, imperceptível aos comandos próprios e intencionais, um deslocamento automático entre os nossos gestos e ações cotidianas. Com o passar do tempo, caminhar se torna banal, corriqueiro, um movimento quase involuntário e imperceptível. Vez ou outra, essa habilidade adquirida produz questão, torna-se objeto de um saber. Passa a ser o centro de uma atenção relacionada a uma disciplina do conhecimento, podendo ser pensada e praticada como uma atividade que proporciona bem-estar físico ou prazer sensorial, mesmo que continue sendo um meio de locomoção. A prática do caminhar também se torna, vez ou outra, uma prática artística, sob a forma de uma proposição performática, teatral ou, como iremos propor, cinematográfica.

¹ Bruno, Giuliana (2014). *Surface: matters as aesthetics, materiality, and media*. Londres: The University of Chicago Press, pp.156.

Faremos aqui uma tentativa de pensar o caminhar *no* cinema e *do* cinema como escolha poética, ou seja, não apenas como movimento espontâneo e pressuposto do ser humano, mas sim como gesto que conduz à fruição da narrativa ou que constitui um experimento com a linguagem, quase sempre na relação com a cidade, com os afetos e com a memória.

Caminhar como prática poética e política

A autora Verônica Veloso, artista e pesquisadora da caminhada, demarca logo na abertura de seu livro “Percorrer a cidade a pé: ações teatrais e performativas no contexto urbano” (Ed. Appris, 2021), que:

Muitos artistas e espectadores percorrem a cidade a pé, num ato de recusa à velocidade, de apropriação do espaço público, de exploração de outras táticas de sobrevivência e de outros modos de convívio. É adotar uma postura nômade. É traçar rotas descentralizadas, que se contrapõem à métrica da cidade. É inscrever-se no espaço de maneira rizomática (Veloso, 2021: 23).

Pensar sobre caminhada exige também entendê-la por um viés político, uma vez que implica perguntar sobre quem caminha, onde caminha, de que modo e sob quais condições, liberdades ou restrições pode esse corpo “ir e vir”. Vale lembrar que marchas e caminhadas são frequentemente adotadas como forma de protesto e mobilização social, a fim de expressar demandas e pressionar decisões políticas. A ação de caminhar pode se transformar em uma poderosa ferramenta de participação democrática.

Ainda que se trate de uma atividade simples e acessível no que diz respeito às habilidades ou à estrutura que demanda (tecnicamente, basta um corpo ativo, pernas com mobilidade e uma superfície), ao olharmos para o contexto urbano especificamente, há que se considerar que a segurança nas ruas e a qualidade das calçadas já norteiam parte das possibilidades de percursos. A presença de

áreas verdes e a infraestrutura para pedestres refletem, assim, decisões políticas sobre planejamento urbano e prioridade de recursos.

Para o arquiteto e professor italiano Francesco Careri, a caminhada consiste em uma atividade que esgarça a ideia de utilidade e extrapola o pragmatismo em torno de um gesto conveniente. O ato de caminhar pode também demarcar um momento não funcional, não produtivo, diante de um sistema que constantemente almeja produtividade e resultados práticos imediatos. Para escapar do caráter necessário do caminhar é preciso “ir exatamente ali onde termina o útil. Você tem que tentar trabalhar com os desejos do inútil, ou seja, fundamentalmente, com os desejos da arte, da poesia e de qualquer coisa que não é diretamente funcional para a sociedade” (Caon e Chaparim, 2022: 269).

Careri é autor do livro seminal *Walkscapes: o caminhar como prática estética* (Ed. G. Gili, 2013), no qual repassa a história de propostas que encontram no ato de vaguear tanto um modo de elaboração da paisagem quanto uma forma autônoma de arte. Ele identifica essa percepção da paisagem no ato de caminhar em tempos diversos, desde as sociedades nômades antigas até a *Land Art*, em meados dos anos 1960 e 1970. Careri é também co-fundador do coletivo *Stalker/Nomade Observatory*, com o qual, desde 1995, experimenta ações urbanas e práticas de intervenção criativa na cidade.

O caminhar como experiência poética encontra antecedentes na figura do *flâneur*, personagem emblemática da modernidade que se torna notório a partir dos comentários do crítico e poeta francês Charles Baudelaire, no século XIX. O *flâneur* é um observador errante da metrópole, afeito às multidões, que vagueia pela paisagem despretensiosamente. Em sua obra “*Passagens*” (Editora UFMG, 2009)², Walter Benjamin descreve o *flâneur* como alguém que

² *Passagens* foi um projeto inacabado do filósofo Walter Benjamin escrito entre os anos 1927 e 1940, publicado pela primeira vez em 1999 pela Universidade de Harvard e traduzido para o

se perde nos espaços urbanos, absorvendo as nuances da vida moderna e revelando as complexas relações sociais e econômicas da cidade. A caminhada, para Benjamin, não é apenas um ato físico, mas um meio de engajamento crítico com o ambiente urbano, permitindo uma compreensão profunda das transformações culturais e sociais.

Ambos autores veem o *flâneur* como uma figura central para entender a experiência moderna com a metrópole. Trata-se de um andarilho urbano que é, ao mesmo tempo, um crítico e participante da vida cotidiana, cuja capacidade de se perder na multidão permite vivenciar estética e criticamente a cidade a partir do caminhar.

A caminhada também se torna uma prática poética entre os *Situacionistas*, um importante movimento político e artístico que nasce na Europa, entre as décadas de 1950 e 1970, reunindo pensadores e artistas, tendo como pano de fundo o contexto do pós-guerra, que reverberava em seus desejos revolucionários diante de uma Europa devastada. Foi, contudo, um movimento de vanguarda que teve alcance internacional e que ainda ecoa nos dias atuais.

Dentre os membros fundadores da *Internacional Situacionista*, o escritor e cineasta francês Guy Debord, foi um crítico contundente da cultura do consumo e da sociedade capitalista, propondo ideias que tiveram impacto significativo nas revoltas estudantis e operárias que se iniciaram na França, em maio de 1968. Entre outras contribuições, Debord propôs a prática da *deriva* e a *psicogeografia*³, que repensavam a relação dos indivíduos com a cidade,

português pela Editora UFMG, publicado pela Imprensa Oficial do Estado de São Paulo em 2009.

³ A *Deriva* e a *Psicogeografia* constituíram conceitos centrais no pensamento dos Situacionistas como ferramentas de exploração urbana e de crítica na relação com a cidade. A deriva possibilitava uma experiência a partir do vagar sem destino definido pela cidade. Já a psicogeografia consistia em perceber os efeitos psicológicos que o ambiente geográfico exerce sobre as emoções.

tornando-se uma forma de resistência ao planejamento urbano capitalista e uma maneira de descobrir novas possibilidades de experimentação da vida cotidiana que transformam a percepção da cidade.

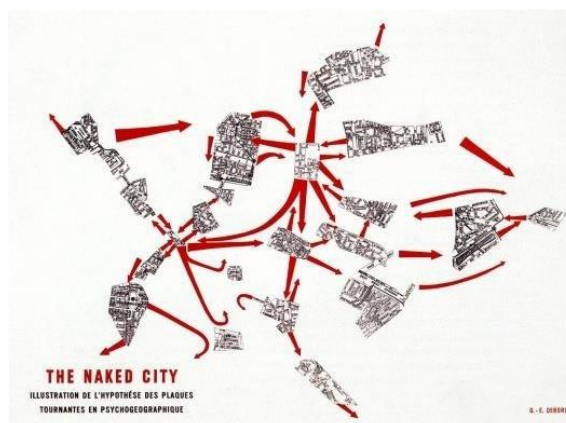


Fig. 1: Guy Debord, The Naked City, 1957. Fonte: researchgate.net

Um passo para o cinema

No cinema, a ação de caminhar é frequentemente utilizada como uma poderosa ferramenta narrativa e como oportunidade de experimentação entre os gestos, locações e cenários. Além de produzir encontros e eventos que mudam o curso das histórias, as caminhadas permitem aos personagens de muitos filmes explorarem seus pensamentos e emoções, oferecendo ao filme um modo de enquadrar suas jornadas interiores. Simbolicamente, o movimento do caminhar também traz uma ideia de transformação, de desenvolvimento ou de fuga dos personagens, tornando-se um recurso visual que corrobora com determinado roteiro.

Não raramente, algumas sequências de caminhadas vêm acompanhadas por paisagens marcantes que reforçam a relação da personagem com o espaço ao seu redor. Assim, o simples ato de caminhar se transforma em um recurso de linguagem capaz de dar materialidade aos aspectos simbólicos e emocionais que envolvem os personagens caminhantes.

O dispositivo da sala de cinema, em sua concepção tradicional, consolida uma relação do espectador com as imagens em movimento que se dá por meio de uma fruição supostamente estática e passiva desse corpo que contempla sentado.

Giuliana Bruno, teórica italiana do cinema e professora da Universidade de Harvard, repensa esse limite. Ela sugere pensar o filme como “um lugar” a ser percorrido, da mesma forma que percorremos um jardim, uma arquitetura, uma cidade. A autora entende que, mesmo um filme tradicional, exibido numa sala de cinema, demanda que o espectador participe da obra de maneira ativa, trazendo suas experiências, emoções e, assim, seu próprio movimento.

Propondo uma conexão entre imagem, movimento e narrativa, ela enfatiza uma dimensão espacial do cinema, que sugere que a arquitetura dos filmes —suas paisagens e cenários— interage profundamente com a percepção e a emoção do espectador. Bruno nos traz contribuições relevantes a respeito da especiação em movimento ao considerar o espectador como um indivíduo que jamais é passivo.

A partir disso, a autora identifica uma qualidade tátil (háptica) nessas imagens, argumentando que o cinema pode evocar uma resposta emocional visceral por meio de seus estímulos sensoriais. Ela sugere haver um olhar epidérmico, em que ver equivale sempre a percorrer, condição fundamental para que se mobilize um sentir. Assim, esse caminhar, mesmo que metafórico, se torna uma experiência que evoca um espaço a ser percorrido com a pele, com um corpo real, e não apenas pelo enquadramento da câmera que registra um movimento.

Bruno estabelece relações profundas entre *cinema*, *paisagem*, *arquitetura* e *emoção*. No livro “Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture and Film” (Ed. Verso, 2002), ela discute o modo como o cinema é capaz de conectar as

memórias e emoções pessoais dos espectadores com os espaços e tempos representados na tela, criando uma experiência imersiva que transcende a simples visualização passiva. Propõe, desse modo, que o cinema funcione como um *atlas emocional*, em que a experiência de assistir a um filme envolve uma jornada afetiva que é tanto geográfica quanto psicológica.

A autora considera *emoção* como algo dinâmico que já carrega em sua etimologia uma ideia de mobilidade. Em inglês, *motion* e *emotion* evidenciam sua raiz comum, a palavra em latim *movere*, isto é, colocar em movimento. Aprofundando a genealogia dos termos produzidos por esse campo, ela lembra que a palavra *cinema* (do grego *kinema*) significa tanto movimento quanto emoção e que a “estrutura desta etimologia indica que o afeto se torna um meio e também mostra o processo de devir que é materialmente mediado pelo movimento.” (Bruno, 2014: 44).

Bruno também observa uma relação mais concreta e histórica entre movimento e a fruição do cinema. Ela lembra que nas primeiras projeções, na passagem do século XIX para o XX, o então chamado cinema de atrações ainda não havia estabelecido o ritual que exige uma postura estática e silenciosa de seu público, que podia se mover pela sala e reagir ao filme com gestos e ruídos. Podemos ter uma ideia mais precisa desse ambiente a partir da descrição trazida pelo pesquisador Adriano da Costa Bidão:

Nos primeiros filmes não havia uma sala de cinema como existe nos dias de hoje. As projeções eram montadas em lugares que atendiam o divertimento do grande público como parques de diversões e feiras” (...) “A experiência do cinema nos primeiros filmes seguia os mesmos padrões dos teatros de *vaudevilles*. As pessoas interagiam livremente através de aplausos e gritos. A maneira habitual de se assistir a filmes começou a mudar conforme as salas de cinema foram se adaptando para receber um público mais seletivo, aumentando os preços dos ingressos e tornando as salas mais confortáveis, ocorrendo assim uma mudança da percepção do público (Bidão, 2019: 50).

Bruno estabelece, então, uma relação entre essas primeiras projeções e uma produção experimental que surge na década de 1990, em que artistas inserem o cinema numa dinâmica de espetáculo mais afeita aos espaços expositivos (como o do museu), que implicam um espaço arquitetônico no qual o corpo se move. O cinema se identifica historicamente com a transformação dos sujeitos e dos modos de ver na modernidade, incorporando um corpo caminhante, que se move enquanto assiste a uma imagem.

É interessante pensar que, nessa perspectiva que ela propõe, a história do cinema é contada não pela via da tecnologia, isto é, do desenvolvimento de aparatos de registro e projeção ou das experimentações técnicas, mas por um modo de ver e de ocupar um espaço constituído pela imagem. Partindo dessa relação entre arquitetura e imagem, entre imagem e sala de exposição, ela chega então a uma ideia de surgimento de um público que seria necessário também para o surgimento do próprio cinema.

Tanto o museu quanto o cinema são produtos da modernidade: o museu “foi configurado em sua forma moderna na mesma era de exibição visual que deu origem ao cinema, a arte definidora da modernidade, e compartilha com o cinema essa superfície de comunicação que é a arquitetura visual e teatral do espectador” (Bruno, 2014: 158).

Esse processo que modifica a relação do espectador com a obra audiovisual, e que aproxima o museu do cinema, marca os anos 1990 com instalações que levam o cinema para fora de sua sala convencional, ocupando espaços públicos ou salas expositivas de museus e galerias. Essa mudança desloca novamente a posição fixa do espectador, que se torna alguém que passa a interagir com as obras de forma dinâmica, quase sempre caminhando e definindo seus percursos. Interessa pensar de que modo esse cinema age para criar novas experiências sensoriais e espaciais, que demandam do corpo o

caminhar. Segundo Bruno (2014: 158), “ao olhar para a história do espaço expositivo, quero sugerir que a nossa era do pós-cinema está se voltando para a era do pré-cinema como forma de reinventar as possibilidades expositivas e museológicas potencial da arte da projeção”.

1. Personagens que caminham

O cinema, assim como a literatura, traz com frequência personagens caminhantes. São geralmente abordados em sua complexidade psíquica, às vezes, marcados por perdas, alienação ou transformação. Personagens caminhantes são quase sempre figuras de passagem, em trânsito, personagens cujas histórias serão apresentadas dentro de um arco de tempo estendido e em processos de autodescoberta ou cura emocional. Dentre alguns exemplos icônicos, podemos lembrar de figuras como Leopold Bloom em *Ulisses* (1922) de James Joyce, um estrangeiro que vaga pelas ruas de Dublin, na Irlanda, estruturando toda a narrativa principal do livro pelo caminhar. Na adaptação do livro *Forrest Gump* para o cinema, com direção de Robert Zemeckis (1994), encontramos um personagem que se torna um caminhante compulsivo. Em sua trajetória, Gump vive um processo de autoconhecimento enquanto atravessa, de forma condensada e, por isso mesmo, cômica, momentos emblemáticos da história e da cultura dos Estados Unidos.

A caminhada assume aqui um significado simbólico na busca de um propósito e de uma autodescoberta. Podemos relembrar a passagem em que o personagem corre sem destino, como se escapasse de si mesmo, atravessando os Estados Unidos em uma cena de *cross-country* que, na trama, dura três anos. Até que, repentinamente, ele revele estar “cansado de correr” (física e simbolicamente). O que começa como uma fuga de seu sofrimento emocional, transforma-se em uma jornada de autoconhecimento e resiliência.

Outro filme marcante da história do cinema, que traz um personagem caminhante, é *Paris, Texas* (1984), de Wim Wenders. O filme conta a história de Travis, um homem desaparecido há quatro anos que é reencontrado pelo irmão em um hospital no Texas, na fronteira dos Estados Unidos com o México. A primeira cena nos apresenta uma visão aérea de um grande recorte de paisagem desértica que, aos poucos, revela o protagonista andarilho, um caminhante maltrapilho, sozinho, que aparenta estar perdido e desorientado. Aos poucos, identificamos também um caminhar que não é apenas um meio de locomoção, mas que sugere um movimento particular de redenção, um processo que reflete sua tentativa de reconstruir sua identidade e reparar os laços rompidos com seu filho, Hunter, e sua ex-esposa, Jane.

Seu vagar errante pelas paisagens vastas e desoladas do Texas sublinha a solidão e a necessidade de conexão humana, tornando a caminhada uma metáfora central para sua transformação e crescimento pessoal ao longo do filme.

As caminhadas de Forest Gump e de Travis, em *Paris Texas*, são comportamentos que poderíamos classificar como “maníacos”, resultado de compulsões que serão colocadas em questão em ambos os filmes. Paradoxo semelhante já havia sido percebido por Walter Benjamin, quando discute *O homem das multidões*, personagem de um conto de Edgar Allan Poe que percorre as ruas de Londres de forma igualmente compulsiva, e que foi tomado por Baudelaire como exemplo de *flâneur*. Benjamin questiona se esse comportamento “maníaco” é ou não compatível com a experiência poética esperada do *flâneur*.

Personagens caminhanes mais cientes da dimensão estética e política de seus deslocamentos aparecem em filmes da cineasta belga-francesa Agnès Varda que, com frequência, trabalhou entre o documentário e a ficção (às vezes com ambos dentro de um mesmo filme). Preocupada com questões

sociais, ela percorre histórias pessoais, às vezes marginais, marcadas por experiências e sentimentos limítrofes.

Em vários de seus personagens caminhanter, o deslocamento por um trajeto constitui não apenas um pano de fundo, mas um elemento narrativo central. Aparecendo ou não em cena, entendemos que a própria diretora caminha junto com seus personagens, tanto no sentido literal de quem registra uma trajetória com sua câmera, quanto em um sentido simbólico, como alguém que busca meios para a construção de empatia.

Em filmes assumidamente autobiográficos, Varda percorre, física e metaforicamente, as paisagens de sua vida, retornando aos cenários de suas experiências, sobrepondo memórias pessoais a reflexões sobre o ato de filmar. A caminhada, em seus filmes, é tanto um ato de movimento físico quanto um processo de introspecção e conexão com seu entorno.

Em seu primeiro longa-metragem, *La Pointe Courte* (1955), ela traz duas narrativas paralelas que se entrelaçam. Temos o percurso de um casal em crise que retorna ao vilarejo onde o marido cresceu, e temos também o cotidiano, as dificuldades e conflitos que atravessam os moradores de La Pointe Courte, uma pequena vila de pescadores no sul da França. Enquanto os personagens caminham pelas ruas desse local, Varda nos apresenta conversas íntimas e contemplativas, explorando temas como amor, alienação e reconciliação.

Alguns elementos presentes no estilo da cineasta —como a ênfase em ações da vida cotidiana ou íntima, ou o trabalho de improvisação com os atores— imprimem grande profundidade a seus personagens. São recursos que se tornarão sistemáticos na *Nouvelle Vague*, importante movimento do cinema francês do qual pode ser considerada uma precursora.

No aclamado filme *Cléo das 5 as 7*, de 1962, acompanhamos a narrativa que traz, quase que em tempo real, um fragmento da vida da personagem que, em boa parte da história, perambula pelas ruas de Paris enquanto aguarda o resultado de uma biópsia que revelará se está ou não com câncer. Sua caminhada inicia uma jornada que elabora seus sentimentos e emoções com alguma dose de introspecção, bem como revela uma exploração visual e emocional da cidade de Paris.

Enquanto caminha, Cléo, interpretada por Corinne Marchand, é acompanhada por Varda, que utiliza a câmera de maneira a capturar junto dela a pulsação de Paris. Fazendo uso de planos-sequência que enfatizam a relação entre a personagem e o espaço urbano, suas interações e a observação do cotidiano ao seu redor, a personagem se confronta com a fragilidade da vida. Essas caminhadas culminam na transformação pessoal de Cléo e a preparam para enfrentar o futuro com coragem e clareza. Este percurso, percorrido boa parte a pé, parece simples na superfície, mas revela-se uma poderosa metáfora para a busca de identidade e significado diante da incerteza da vida. Ainda que o filme não trate diretamente da caminhada como questão, quase toda a construção narrativa é elaborada por meio dela.

Anos mais tarde, Agnès Varda dirigirá uma ficção em que irá enfatizar um tanto mais o caminhar como processo fundamental na elaboração de uma protagonista complexa. Em *Os Renegados* (*Sans toit ni loi*, 1985), a caminhada assume uma dimensão profunda e melancólica com Mona, interpretada por Sandrine Bonnaire. Trata-se de uma jovem mulher, solitária e andarilha, que passou seus últimos dias caminhando por estradas, ora a pé, ora de carona. Seu destino trágico é anunciado logo na primeira cena do filme, quando é encontrada morta em uma vala. A partir disso, inicia-se um processo de investigação do que pode ter ocorrido com ela. Sua história e seus percursos são, pouco a pouco, apresentados por meio de depoimentos, com uma

estratégia típica do documentário, mas que permite ao espectador enxergar em retrospecto seus últimos momentos de vida.

A partir da primeira cena, assistimos ao filme acompanhando uma personagem que “caminha para a morte”, alguém que não se sabe ao certo porque caminha, mas que parece ter deixado algo para trás, saindo apenas com sua mochila, um par de sapatos gastos e um casaco insuficiente para protegê-la do frio daquele inverno. No filme, as pessoas com quem cruzou, conversou ou conheceu nesses últimos dias de vida especulam sobre sua morte, tentando dar contorno à sua história e ao seu destino. Varda, que produziu diversas personagens femininas marcantes, nos mostra uma figura insubmissa, que quebra com dinâmicas sociais em que mulheres “deveriam” estar sempre resguardadas, acompanhadas e protegidas por alguma figura masculina ou instituição (a casa, a família, a igreja, o Estado...). De espírito indomável, Mona se interroga sobre a liberdade e deixa clara a sua escolha em viver fora das convenções sociais.

Com essa personagem, Varda evidencia seu engajamento político feminista, sem abrir mão do lirismo próprio de suas narrativas. Essa vinculação fica evidente no modo como personagens homens percebem a presença de uma mulher desacompanhada. Como exemplo, podemos observar uma breve cena ainda no início do filme, em que alguns homens conversam sobre a mulher que encontraram sozinha na praia (Mona) e que, portanto, seria “mais fácil”, num diálogo que os coloca na posição de predadores. Ao criar personagens que caminham, Varda nunca deixa de se interrogar sobre as condições e os riscos que se impõem sobre esses corpos.

2. Diretores que caminham, ou quando o ato de filmar e dirigir se dá no caminhar

O caminhar é também uma ação contida nos gestos dos próprios diretores e não apenas exclusivo à construção ou ilustração de personagens que caminham. Nesses casos, o caminhar se torna mais claramente um exercício de linguagem ou uma estratégia narrativa. Aqui, a caminhada não é pano de fundo ou ação representada, é o modo a partir do qual se dá a construção do filme.

Um exemplo emblemático é *Homem com uma Câmera* (*Chelovek S Kino-Apparatom*, 1929), de Dziga Vertov, cineasta e teórico soviético cuja obra propõe um experimento visual que documenta a vida urbana e evidencia a inserção da tecnologia cinematográfica nesse contexto. Reconhecido como referência fundamental para a consolidação da linguagem fílmica, o filme articula fragmentos da paisagem e do cotidiano na Moscou dos anos 1920, revelando uma experiência cotidiana profundamente mediada por dispositivos mecânicos. Estruturado por meio de colagens, adota uma estratégia de montagem singular, que expressa a vitalidade e o ritmo característicos da metrópole moderna.

Vertov faz do olhar produzido pela câmera o fio condutor de seu percurso. Assim, ele se coloca como observador da realidade, um observador caminhante que, imerso na paisagem, filma enquanto a percorre. A mobilidade da cidade moderna é questão central do filme: nela, pessoas se deslocam a pé, sempre em ritmo intenso, mas também de carro, de bonde, de trem, produzindo olhares fluídos que, às vezes, parecem sobrevoar a cena. Vale lembrar que cinema e metrópole são fenômenos profundamente identificados como produtos de uma mesma era. Assim, o homem com a câmera, ou seja, o diretor, se mostra perfeitamente integrado à paisagem moderna e, na qual, já não há mais distinção entre filmar e caminhar pela cidade.

Na cidade de Vertov, as pessoas, assim como as máquinas, se movimentam mesmo quando não se deslocam. Em alguns momentos, o diretor nos mostra o “homem com a câmera na mão” caminhando pelas ruas ou pela praia, carregando seu tripé fechado, que parece bem integrado ao seu corpo e feito para ser armado e desarmado de forma fluida. Em uma cena simbólica, realizada com a técnica do *stop-motion*, o tripé ganha vida e passa a caminhar de maneira autônoma pelo espaço.

Anos mais tarde, o média metragem *Lost Book Found* (1996), dirigido pelo cineasta norte-americano Jem Cohen, combina documentário e ficção, buscando dar significado a lugares e objetos mais comuns frente à aparente banalidade da vida cotidiana. Temos aqui, mais uma vez, uma narrativa que se debruça em olhar para a cidade a partir de um corpo que caminha e, dessa vez, o faz pela perspectiva de um narrador anônimo que perambula pelas ruas de Nova York.

Toda a trama se desenrola a partir do personagem que encontra um caderno contendo anotações que, por meio de listas, parecem descrever lugares e acontecimentos dessa cidade, e que oferece ao narrador um modelo de observação da paisagem. Ao percorrer as ruas, parques e edifícios de Nova York, ele registra a vida urbana com uma câmera na mão, capturando de forma aparentemente aleatória momentos fugazes e detalhes do cotidiano que, muitas vezes, passam despercebidos. O filme em si, configura-se como uma experiência urbana que articula o tempo e a memória da história do narrador e da própria paisagem na qual se insere.

Seria óbvio pensar que, se o personagem caminha, a câmera e o diretor caminham juntos, porém, é preciso enfatizar aqui que o caminhar equivale a própria experiência cinematográfica, o modo pelo qual o filme se constitui. Isso

porque, neste filme, o personagem-narrador e o diretor não são entidades que se distinguem.

A caminhada está também presente no processo de trabalho do cineasta francês Michel Gondry, e de uma forma particularmente ambígua: ele constrói, em muitos filmes, personagens caminhantes, mas que são desdobramentos de uma câmera que propõe um modo bastante experimental de percorrer a paisagem. Seus trabalhos operam com grande variação de intensidade e de ritmo na construção das imagens, como quem coreografa o corpo, a câmera e a montagem.

Transitando entre a direção de filmes, documentários e videoclipes, há no processo de Gondry um modo de conduzir suas cenas que convoca seu espectador para dentro da tela, como se construísse uma espiral óptica que leva o espectador a sentir no corpo o estranhamento do movimento que o diretor constrói. Alguns de seus personagens caminham porque, pela caminhada, Gondry revela suas estratégias narrativas e os recursos fantásticos que insere nelas. Ele convoca a caminhada como uma forma de introduzir coreografias inusitadas em cenas aparentemente cotidianas.

Associando *live action* e técnicas de animação, suas imagens são quase sempre construídas de forma lúdica, com muito ritmo e dinamismo, e com um caráter que transborda o realismo ao fazer uso de narrativas não lineares e de efeitos visuais que, variadas vezes, remetem a ambientes oníricos. Sobretudo em seus videoclipes, a caminhada ajuda a ligar diferentes cenas e momentos, proporcionando um fluxo narrativo que mantém o espectador engajado.

Nesse exercício de aproximação de Gondry à caminhada, proponho olharmos para algumas cenas específicas em que sua direção conduz a composição como quem faz uma travessia ou deriva. Desses termos empresto tanto o sentido de uma caminhada que atravessa uma longa jornada (travessia),

quanto o fato de que algumas de suas figuras são constantemente atravessadas por acontecimentos diversos ao seu redor, sendo guiadas pelo ambiente, por suas emoções e reações aos estímulos externos (deriva).

No videoclipe *Around the World* (1997), de Daft Punk, embora não inclua uma caminhada tradicional, o movimento constante dos dançarinos ao redor do cenário circular cria uma sensação de deslocamento contínuo e infinito. Cada grupo segue um caminho específico, e a coreografia repetitiva simula a ideia de uma jornada cíclica e sem começo ou fim, refletindo a estrutura da música. Aqui, ainda que estejamos falando de um estúdio e uma caminhada que é muito mais da ordem de uma coreografia do que de um vaguear, é por meio dela que a espiral narrativa se constrói.

De modo um pouco mais evidente, um encontro entre caminhada e montagem, bem como entre coreografia e direção, acontece no videoclipe *Come into my world* (2002), de Kylie Minogue, em que a caminhada opera como fio condutor que liga cada repetição e evolução da cena. Neste vídeo, vemos a cantora sair de uma loja, cantando e caminhando em um bairro parisiense. Em seu trajeto, ela passa por outras pessoas realizando tarefas comuns como passear com o cachorro, andar de bicicleta ou carregar compras. Seu percurso, aparentemente linear, revela-se cíclico, ao conduzir seu trajeto ao ponto inicial da caminhada de modo surpreendente.

A cada novo ciclo, a personagem se multiplica quando passa pelo ponto de partida, e encontra consigo mesma, saindo novamente da mesma loja. Com gestos independentes, a dupla faz o mesmo trajeto, mantendo pequenas interações entre si. Elas encontram os mesmos personagens, agora, também eles duplicados. Retornando outras vezes ao ponto de partida, a cantora – assim como outros personagens – se triplica e se quadruplica.

Essas repetições mostram como pequenas variações e interações podem transformar e enriquecer uma cena aparentemente monótona produzida por esse plano-sequência. Nesse *traveling* contínuo que a câmera faz, somos convidados a observar de que modo os diferentes elementos urbanos (como arquitetura, iluminação, sons etc.) ao redor da figura central afetam seus gestos, emoções e percepções.

Na medida em que o trajeto se repete, somos surpreendidos com pequenas mudanças de movimento, resultando numa espécie de “jogo dos sete erros”. Esse efeito de repetição e variação confunde nossa previsibilidade e, na medida em que caminhamos com elas, vamos percebendo outros detalhes da paisagem e dos gestos dos personagens ao redor da figura central.

O vídeo metaforiza e radicaliza uma experiência de rotina que a metrópole produz: nessa paisagem, os gestos são repetitivos e automatizados e, ao mesmo tempo, singulares e sensíveis aos demais movimentos. Passar de uma coisa a outra é justamente o desafio que a experiência estética da caminhada nos propõe.

3. Espectadores que caminham: um convite à fruição em movimento

Partiremos agora para uma perspectiva de cinema que propõe, de modo muito efetivo, que o espectador se coloque na condição de caminhante, como sujeito em movimento que interage com a obra, a partir de um fluxo previsto em seu projeto. Abordaremos dois exemplos pontuais de obras instalativas, sendo uma no espaço público – a cidade – e outra projetada para salas expositivas de museus.

Antes, cabe notar que a projeção inserida em espaços de trânsito tem antecedentes em práticas que podemos considerar alternativas, mas que mantém forte afinidade com a perspectiva moderna que dá origem ao cinema.

De um lado, desde o século XIX o cinema assumiu sua vocação de espetáculo voltado para a fruição coletiva e se materializou em projeções que aconteciam em espaços públicos e incorporavam toda a mobilidade de passantes e curiosos que transitam por esses locais.

De outro, sua tecnologia foi rapidamente incorporada a experimentações artísticas que testavam suas dinâmicas convencionais de produção e de exibição. As inquietações que moviam as vanguardas europeias do início do século XX levaram diversos artistas a realizar experimentações com o cinema. Exemplos disso são *Le retour à la raison* (1923), de Man Ray, *Filmstudie* (1926), de Hans Richter, *Entr'acte* (1924), de René Clair e Francis Picabia, *Le Ballet Mécanique*, de Fernand Léger (1924), *Anemic Cinema* (1926) de Marcel Duchamp e Man Ray. Obras como essas eram apresentadas em eventos bastante especializados – como as *soirées dadaístas* – que aconteciam dentro de espaços alternativos ou teatros que se abriam aos experimentos de vanguardas e acolhiam comportamentos menos estáticos e silenciosos do que aqueles encontrados nas salas de cinema.

Esse tipo de experimentação entre linguagens encontrará novas potências diante das transformações culturais, políticas e estéticas que atravessaram os anos 1960. Nesse período, observa-se uma intensificação das práticas que deslocam o cinema para fora do circuito tradicional das salas de exibição, agora, com alguma penetração em galerias e museus especializados. Essas práticas também instauram novos regimes de atenção e corporalidade, ao propor que o filme seja experienciado de maneira mais imersiva, fragmentada ou interativa.

Exemplo disso são as longas projeções feitas por Andy Warhol, com obras como *Sleep* (1963) e *Empire* (1964), ou os *Movie-Dromes* (1963–65) de Stan VanDerBeek, domos projetivos que combinavam múltiplas imagens e som. Em paralelo, trabalhos de Bruce Conner, Carolee Schneemann e Michael Snow

demonstram um interesse crescente pela manipulação da materialidade fílmica, pela performatividade da projeção e pela ativação espacial do corpo do espectador, aspectos que apontavam para o que Gene Youngblood denominou “cinema expandido” (*Expanded Cinema*, 1970), que já contempla alguns aspectos daquilo que, décadas depois, Dominique Païni chamaria de “cinema de exposição”, no qual a experiência fílmica se dissocia da lógica linear da sala escura e se rearticula segundo as condições específicas do espaço museológico.

Não se trata apenas de transpor a projeção para fora da sala de cinema, mas de reconfigurar toda uma dinâmica do dispositivo cinematográfico. Ao adotar estratégias instalativas, o cinema converte seu espaço de projeção em um espaço cênico que propõe ao corpo do espectador gestos e trajetórias que se tornam elementos constituintes da obra.

Giuliana Bruno, ao aprofundar a relação entre movimento e emoção, bem como entre espectador e imagem, analisa algumas obras daquilo que tem sido chamado de *cinema de exposição* ou de *pós-cinema*, em que instalações e espaços reconstruídos fora da sala convencional de projeção acabam por proporcionar ao público uma experiência mais dinâmica e imersiva. São experiências que convocam de modo muito concreto o movimento do corpo no espaço ocupado ou construído pela obra.

Ela discute como as instalações de cinema podem funcionar como mapas emocionais, onde o espaço físico e o movimento do espectador se entrelaçam com as narrativas visuais e sonoras, criando uma cartografia afetiva que mapeia emoções através do espaço. Se o cinema pode se construir num espaço instalativo a ser percorrido, Bruno lembra que, em contrapartida, o espaço expositivo do museu já convoca uma condição afetiva que está presente no cinema:

Na galeria ou no museu, temos a sensação recorrente de percorrer um filme — ou mesmo dentro dele — e de sermos solicitados a reviver o movimento do cinema de diferentes maneiras, à medida que reconfiguramos seu terreno cultural de visitação. Entrar e sair de uma instalação lembra cada vez mais o processo de habitar uma sala de cinema, onde são vivenciadas formas de deslocamento emocional, habitação cultural e liminaridade. Dada a história das “instalações” que deram origem ao cinema, é apenas apropriado que o cinema e o museu renovem a sua convergência de forma que promovam uma maior hibridização (Bruno, 2002: 347).

A partir da autora podemos conhecer uma obra peculiar do cineasta britânico Peter Greenaway, *The Stairs 2: Projection* (1995), pela qual o artista se apropria do espaço público como uma “sala de cinema” e projeta cem filmes distribuídos em cem telas diferentes, espalhadas pela cidade de Munique, na Alemanha. A obra convidava os espectadores tanto a experienciar cada uma das telas, individualmente (mas sempre em relação a paisagem em que se inseriam), quanto a percorrer o trajeto entre elas indicado por um roteiro – um mapa - que situava suas localizações. Conforme a descrição de Bruno:

Esta interação entre o cinema, a exposição e a cidade foi plenamente articulada em *The Stairs 2: Projection*, uma instalação urbana criada em Munique, em 1995, para o centésimo aniversário da invenção do cinema. Foram criadas cem telas em diferentes locais da cidade, cada uma representando um dos cem anos de história do cinema. Os locais foram marcados e ligados no mapa da cidade, criando um itinerário que poderia ser percorrido por um passageiro-espetador no decurso de um passeio noturno. Os fotogramas iluminados foram projectados sobre a arquitetura da cidade, interagindo as suas superfícies com o grão e a textura das fachadas. Estes ecrãs cinematográficos sobrepunham-se a janelas e cornijas, estruturas arquitetônicas e ornamentos, transformando o edifício, o pavimento da rua e a fonte urbana em ecrãs de cinema. Deambulando nesta cenografia, à deriva de ecrã em ecrã e de palácio em palácio, a própria cidade transformou-se num gigantesco palácio de cinema, com uma forma próxima da “atmosfera” de um teatro ao ar livre. (Bruno, 2002: 307).

Em diversas obras de Peter Greenaway, observamos seu interesse pela cartografia. Com *The Stairs*, experimenta formas de projeção que dialogam com as origens do cinema, atualizando no contemporâneo um gesto no qual se acrescenta a experiência de múltiplas telas como possibilidade expositiva. A instalação cria para o espectador a possibilidade de habitar e percorrer não só o tempo como também o espaço do cinema.

Nas últimas décadas, as teorias sobre as imagens técnicas se deslocam da busca de especificidades que demarcam o território de cada linguagem para as possibilidades de contaminação e interseção entre elas. Essas teorias nos ajudam a pensar o modo como o cinema se expande para além de seus espaços tradicionais de produção e de circulação, e passa a habitar espaços diversos. Seja dilatando o tempo de exibição ou fragmentando as telas, trata-se de obras que acabam por construir um espaço que convida o espectador a caminhar com as imagens.

Em outro exemplo, olhemos para a instalação audiovisual *The Visitors* (2012) do artista islandês Ragnar Kjartansson. Trata-se de um projeto comissionado e realizado em parceria com um grupo de músicos. Este trabalho, que segue sendo remontado em outros museus de diversos países, nos permite pensar a imagem cinematográfica para além da espacialidade bidimensional da tela e da temporalidade da narrativa, uma vez que inclui uma “performance” do público junto a obra.



Fig. 2: *The Visitor's* (2012).

Fonte: site do SFMoMA, acessado em 24 de outubro de 2024.

Desde os anos 2000, Kjartansson trabalha com frequência em ações performáticas que misturam encenação, música, vídeo e instalação. Em *The Visitors*, o público assiste a um grupo de músicos —incluindo o próprio artista— tocando instrumentos diversos e cantando uma mesma música, ao longo de sessenta e quatro minutos. Cada músico nos é apresentado em uma das nove telas de projeção que compõem a instalação e cuja totalidade não damos conta de contemplar a partir de um ponto de vista único e fixo. Num primeiro momento, o público não tem clareza de que esses músicos se situam em cômodos diversos de uma mesma casa, e um mapa desse espaço só começara a se compor graças à movimentação dos músicos que, em momentos determinados, passam de um ambiente a outro, bem como pela movimentação do público entre as diversas telas.

De um lado, a longa duração do trabalho e o caráter repetitivo da música convidam o público a buscar momentos de repouso. De outro lado, as diferentes sonoridades e a fragmentação do vídeo nas nove telas exigem que os espectadores se movimentem pela sala, na tentativa de recompor o espaço fragmentário em que eles se distribuem.

Essas telas estão distribuídas de modo a formar um círculo. No entanto, há em seu centro uma tela dupla com uma projeção em cada face, que bloqueia a

visão de partes dessa circunferência. Ou seja, para que possamos assistir a cada um desses enquadramentos, precisamos necessariamente caminhar pelo espaço. Assim, a duração, a fragmentação do espaço e a repetição tornam-se elementos de um dispositivo coreográfico que impacta tanto a performance dos músicos-colaboradores que estão em cena quanto o comportamento do público.

Considerações Finais

Ao longo deste artigo, buscamos evidenciar como o gesto de caminhar — compreendido aqui como prática poética e política— encontra ressonância no campo cinematográfico, seja no modo como os personagens realizam suas ações dentro da narrativa, na maneira como o diretor opera sua técnica e materializa um roteiro, ou na experiência corporal dos espectadores. Longe de ser apenas um gesto neutro de locomoção ou um elemento acessório e funcional da narrativa, o caminhar foi tratado aqui como vetor de sensibilidade, de resistência e de experimentação, capaz de atravessar linguagens, afetar o espaço e mobilizar o corpo. Desse modo, o caminhar, enquanto gesto de autonomia e sensibilidade, aparece no cinema não apenas como tema ou recurso formal, mas como estratégia de resignificação do olhar e de ativação do espaço. A imagem em movimento, nesse contexto, deixa de ser um dispositivo exclusivamente contemplativo e se torna um convite à deriva, à presença encarnada, ao envolvimento ativo com o tempo e com o espaço da obra.

A travessia que propomos neste texto parte, portanto, da sala escura tradicional para chegar aos territórios expandidos da instalação e da cidade, onde o ato de ver se aproxima do ato de caminhar e na qual o espectador, transformado em caminhante, constrói percursos singulares na fruição das imagens. Pensar o cinema a partir do caminhar —e o caminhar como forma de fruir o cinema— nos permite reconhecer e valorizar experiências em que corpo, o tempo e a imagem se articulam para propor uma nova sensibilidade e, ao

mesmo tempo, uma outra experiência política produzida pelas imagens em movimento.

Bibliografia

- Benjamin, Walter (1989). *Charles Baudelaire: um lírico no auge do capitalismo*. Obras escolhidas. V. III. São Paulo: Brasiliense.
- Benjamin, Walter (2009). *Passagens*. Belo Horizonte: Editora UFMG; São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2009.
- Bellour, Raymond (1997). *Entre-imagens*. Campinas: Papirus.
- Bidão, Adriano da Costa (2019). *A flânerie no cinema: a experiência das cidades nos filmes*. 2019. Dissertação (Mestrado em Cinema e Audiovisual) – Instituto de Arte e Comunicação Social. Niterói: Universidade Federal Fluminense.
- Bruno, Giuliana (2002). *Atlas of Emotion: Journeys in Art, Architecture, and Film*. Londres: Verso.
- Bruno, Giuliana (2014). *Surface: matters as aesthetics, materiality, and media*. Londres: The University of Chicago Press.
- Caon, Paulina e Chaparim, Matheus (2022). “Entrevista com Francesco Careri – a Internacional Situacionista e as derivas contemporâneas” em *Risco*, número 20, julho. São Paulo: Revista De Pesquisa em Arquitetura e Urbanismo. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/risco/article/view/200065> (Acesso em: 14 de maio de 2024).
- Careri, Francesco (2013). *Walkscapes: o caminhar como prática estética*. São Paulo: G. Gili.
- Elkin, Lauren. (2016) *Flanêuse: Women Walk the City in Paris, New York, Tokyo, Venice and London*. New York: Farrar, Strauss and Giroux.
- Jacques, Paola Berenstein (2012). *Elogio aos errantes*. Salvador: Editora da Universidade Federal da Bahia.
- Michaud, Philippe-Alain (2014). *Filme: por uma teoria expandida do cinema*. Rio de Janeiro: Contraponto.
- Özgen, Asli (2022). *The Aesthetics and Politics of Cinematic Pedestrianism: Walking in Films*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Solnit, Rebeca (2016). *A história do caminhar*. São Paulo: Martins Fontes.
- Veloso, Verônica (2021). *Percorrer a cidade a pé: ações teatrais e performativas no contexto urbano*. Curitiba: Appris.
- Youngblood, Gene (2020). *Expanded Cinema: Fiftieth Anniversary Edition*. Bronx: Fordham University Press.

*Isis Gasparini é Artista e Pesquisadora nas áreas de Dança e Artes Visuais. Seu trabalho investiga a noção de coreografia na Dança, no Cinema e em Instalações concebidas para

espaços expositivos. Atualmente, é Doutoranda em Artes Cênicas na Universidade de São Paulo. Mestre em Artes pela ECA-USP (2017), é também Bacharel em Artes Plásticas (2011) e Especialista em Fotografia (2013). Participou do Programa de Residência Artística na Cité Internationale des Arts, Paris (2014), colabora com artistas do audiovisual e da dança e participa de exposições desde 2010. Realizou ação formativa para os mediadores da exposição Objetos Coreográficos de William Forsythe, no Sesc Pompéia (2019). Foi Curadora da Mostra Danças para todas as Telas, na Bienal de Dança do SESC (2021). Foi contemplada pelo Edital ProAC (2021) com o projeto Coreografia para além da Dança. Curadora da Mostra Memória de um Futuro para o SESC-Sorocaba (2022). Integrou o corpo docente da Pós-Graduação nas Universidades Estácio de Sá e USCS, realizou projetos e processos de orientação em diferentes instituições como o Programa Vocacional, Fábricas de Cultura, Centro Cultural Banco do Brasil, Caixa Cultural e Fundação Bienal de São Paulo. E-mail: isigaspardini@gmail.com