

## **Afinal, para onde vai o Cinema? Do Primeiro Cinema ao Soft Cinema<sup>1</sup>**

Roberto SVOLENSKI<sup>2</sup>

Universidade do Sul de Santa Catarina, Palhoça, SC

### **RESUMO**

O presente trabalho tem como objetivo questionar os rumos do cinema conforme sua evolução tecnológica. Tendo como desenvolvimento o estudo do cinema dos irmãos Lumière, passando pelos principais movimentos no cinema experimental até o cinema contemporâneo de Manovich. Um panorama da produção audiovisual relacionado ao experimentalismo e experimentação no cinema e suas relações com o uso da tecnologia. Procura-se ainda apresentar essa evolução das novas mídias e sua influência nos trabalhos audiovisuais experimentais.

**PALAVRAS-CHAVE:** cinema; experimental; vídeo; narrativa.

### **DE LUMIÈRE A MANOVICH**

Se é possível estabelecer uma data de nascimento para o cinema, essa data ficou marcada como sendo em 28 de dezembro de 1895 numa apresentação realizada pelos irmãos Lumière em Paris. Porém, sabe-se que Thomas Edison já fazia experimentos com a imagem em movimento pouco antes dos Lumière. Mas essa ficou sendo como a data oficial do nascimento do cinema.

Desde o seu surgimento, o cinema tem atraído milhares de realizadores e espectadores. E muitos desses realizadores buscam um diferencial em se tratando de produção de imagem. Para Costa (2007, p. 19), os primeiros filmes produzidos para o cinema tinham caráter de diversão popular e não eram vistos como espetáculos sofisticados, nem encarados como formas narrativas que deveriam seguir o modelo de artes nobres como o teatro ou a literatura. Portanto, é possível perceber que, com o nascimento do cinema, a preocupação era o divertimento e uma forma de entretenimento barato e diferente, considerando a época de sua criação.

Com o surgimento do cinema, denominado de primeiro cinema, o que era apresentado ao público eram imagens do cotidiano, praticamente um documentário de como

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no DT 4 – Comunicação Audiovisual do XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região

<sup>2</sup> Mestrando do Curso de Ciências da Linguagem da Universidade do Sul de Santa Catarina - UNISUL, email: svolenski@gmail.com

a vida era. Mas é preciso definir o que é considerado primeiro cinema, conforme Costa (2007, p. 18):

O que venho traduzindo como primeiro cinema é o conjunto de filmes, e de práticas que eles envolvem, surgido no período entre 1894 e 1906 (chamado de cinema *des premiers temps* em francês, ou de *early* cinema em inglês). Este cinema tem um modo de produção e exibição artesanal e diversificado, um público popular e heterogêneo e formas de representação em constante transformação. Os primeiros filmes estavam pouco preocupados em apresentar um enredo ou desenvolver ideias. O objetivo era exibir a própria máquina do cinema, mostrar a novidade de suas imagens... Surpreender o espectador, chocando-o tanto pelo realismo das imagens como pelas súbitas desaparecimentos e transformações que só o cinema permitia.

As contribuições dos irmãos August e Louis Lumière são extremamente importantes, porém, as demonstrações e exibições foram processos mecânicos, sem qualquer pretensão artística. Os filmes dos irmãos Lumière se baseiam em atualidades, reportagem, filmes de viagens e sua experiência e sentido aprimorado em relação à composição e enquadramento (advindos de sua experiência de fotógrafo), o ajudam a desenvolver pequenos filmes. Sendo *La Sortie des Usines* (A saída da fábrica, 1895) considerado seu primeiro filme.

Para Sadoul (1963, p. 25): “após dezoito meses (do surgimento do cinema), os espectadores abandonam o Cinematógrafo. A fórmula puramente demonstrativa das fotografias animadas durante um minuto, cuja arte se limitava à escolha do assunto, ao enquadramento e à iluminação, conduziu o filme a um impasse.” O cinema perde o interesse pouco tempo após o seu surgimento. E como então retomar algo que acabava de ser criado? O cinema estava em desuso já em seu nascimento. E complementa: para dele sair, o filme deveria aprender a contar uma história, empregando os recursos de uma arte próxima: o teatro. Foi o que fez Georges Méliès.

Esse ilusionista iria mudar os rumos do cinema com verdadeiros espetáculos cinematográficos. Porém, seus filmes eram tentativas divertidas de uma expressão de linguagem cinematográfica, e em geral apresentados por uma pessoa que explicava as imagens e com eventual acompanhamento de ruídos.

Mas é possível perceber em seu filme *Voyage dans la Lune* (Viagem à Lua, 1902) o grande êxito e sucesso artístico e conseqüentemente um princípio de uma narrativa e montagem, características do cinema clássico.

Pois, ao iniciar-se o século XX, Georges Méliès salvava o cinema, inventando a Encenação, pois que, em toda parte exceto na Inglaterra, o novo espetáculo estava agonizante: a burguesia

abandonara as salas escuras e o povo ainda não as frequentava. (SADOUL, 1963, p. 38).

Com erros de câmera, Méliès contribui muito com a sobreposição de imagens e seu ilusionismo com cortes e repetição de cenas fazendo sumir um personagem. Inicia-se então novas possibilidades para o cinema.

Um outro cineasta, Edwin Stanton Porter (1870-1941), que dirigia filmes para a Edison Studio (Thomas Edison) faz uma centena de filmes, sendo que sua contribuição mais significativa foi o filme *The Great Train Robbery* (O grande roubo do trem, 1903), com experimentação de movimentos de câmera, tomadas em locações e montagem paralela numa tentativa de compor uma narrativa, sendo considerado o primeiro filme de western norte-americano, já que apresenta todos os recursos de linguagem que definiriam o gênero western.

Essa contribuição de Porter em relação à montagem paralela acaba sendo aperfeiçoada por outro cineasta norte-americano chamado David Llewelyn Wark Griffith (D.W. Griffith, 1875-1948) em seu filme *The Birth of a Nation* (O nascimento de uma nação, 1915) com duração de 190 minutos. Nesse filme, a experimentação técnica já não é fundamental e sim a narrativa que se estrutura a partir do paralelismo, ou seja, duas histórias contadas ao mesmo tempo. Inaugurando assim um novo cinema, o de narrativa clássica, deixando de ser apenas um registro de imagens aleatórias como os Lumière e trucagens de Méliès para iniciar um processo de industrialização do cinema norte-americano.

Na Europa, a crise sobre o cinema vai até meados da década de 1910. Quando muitos achavam que o cinema iria morrer, fez com que a procura por um novo público se tornasse um dos objetivos, e com isso chegam ao filme de arte, onde artistas exploram o equipamento como suporte para suas realizações.

Em 1927, o diretor francês Abel Gance (1889-1981) lança *Napoleón* (Napoleão, 1927), onde uma mistura de técnicas de captação de imagens e linguagem se misturam num filme de mais de cinco horas. O diretor filma com três câmeras simultâneas e faz a projeção numa tela tríptica, com telas divididas, inaugurando algo que conhecemos hoje como *widescreen*. Mas a dificuldade de projeção desse filme fez com que não fosse bem recebido pelo público, porém, revela que Abel Gance era um visionário e pioneiro no cinema.

“Nessa mesma época, década de 1920, o cinema soviético inicia com uma das maiores contribuições, com o cinema de montagem. Inicia-se com Dziga Vertov, que com

seu *Kino Glaz* (Cine Olho) faz filmes manifestos.” Afirma Sadoul (1963, p. 170). Através dos seus filmes e dos manifestos redigidos no curioso estilo futurista, proclama que o cinema devia recusar ator, figurino, maquiagem, estúdio, cenografia, iluminações, em uma palavra, toda encenação, e submeter-se à câmera, olho ainda mais objetivo que o olho humano.

Dziga Vertov realiza então em 1929, *Um homem com uma câmera* (1929). Um dos mais importantes filmes soviéticos produzidos. Filme que marca algumas produções denominadas Sinfonia da Metrópole, como *Berlim, Sinfonia da Metrópole*, de Walter Ruttmann, de 1927, *São Paulo, Sinfonia da Metrópole*, de Rodolfo Lustig e Adalberto Kemeny, de 1929. Filmes onde o protagonista é a cidade com seu cotidiano e onde não há preocupação com o início da narrativa clássica de D.W. Griffith. Outros diretores soviéticos que são extremamente importantes pela contribuição na montagem cinematográfica são Serguei Eisenstein e Lev Kulechov. O construtivismo russo é a grande influência das obras desses autores. Conforme o *site* Itaú Cultural:

Para o construtivismo, a pintura e a escultura são pensadas como construções - e não como representações -, guardando proximidade com a arquitetura em termos de materiais, procedimentos e objetivos.... A nova sociedade projetada no contexto revolucionário mobiliza os artistas em torno de uma arte nova, que se coloca a serviço da revolução e de produções concretas para a vida do povo. Afinal, a produção artística deveria ser funcional e informativa.

E isso pode ser observado nas obras de Eisenstein como uma montagem de planos todos devidamente enquadrados, onde apenas a sequência e sucessão de imagens falam sem a necessidade do uso da palavra. Já Kulechov, com seu *Laboratório Experimental*, utiliza atores, estúdio e roteiro. Sendo um de seus estudos o *Experimento Kulechov*, onde apresenta, a partir de um pedaço de filme um prato de sopa, uma criança num caixão e uma mulher, intercalados com a mesma imagem de um ator. Tendo como resultados a partir do público de que o homem estava com fome, depois triste e na sequência apaixonado. O construtivismo considera a arte como um instrumento de transformação social. O ponto principal não era apenas o suporte ou a história a ser contada, mas como essa história deveria ser contada para transformar e educar um povo.

Ainda nos anos de 1920, surgem movimentos de vanguarda, denominados *Avant-Gard*. Onde muitos dos realizadores desse cinema experimental são artistas ligados a movimentos da arte como dadaísmo, futurismo entre outros. Movimentos que provocam os valores da burguesia e o próprio conceito de arte. Dentre eles podemos destacar o alemão Hans Richter com *Ritmo 21* (1921) e que em 1947 ganha em Veneza o prêmio pela Melhor

Contribuição Original ao Progresso da Cinematografia pelo filme *Dream's That Money Can Buy* (1947), Man Ray com *Retorno a razão* (1926), Marcel Duchamp com *Anémic Cinema* (1926), Fernand Legèr com *Ballet Mecânico* (1924) e Luiz Buñuel e Salvador Dali com *Um cão andaluz* (1929) entre outros. Onde a representação da imagem estética se converte em angústias existenciais e o suporte se torna apenas um aparato técnico para demonstrar essas angústias. Experimentações com movimento, planos e ângulos inusitados, sem narrativa linear, ou seja, sem história a ser contada e sim imagens aleatórias descrevendo apenas o que um artista transformaria em pintura. Talvez, para os artistas, uma pintura em movimento.

Na Alemanha os trabalhos desenvolvidos no cinema refletem o movimento expressionista e filmes como *O gabinete do Dr. Caligari* de Robert Wiene (1920) se torna um clássico do filme de horror, ressaltando o pesadelo pós guerra com cenários bizarros, roteiro sombrio e enigmático e inovando na estética e técnica. Destacam-se filmes como *O Golem* (Paul Wegener, 1920), *Dr. Mabuse: O jogador* (Fritz Lang, 1922), *Nosferatu* (Friedrich Wilhelm Murnau, 1922). A estética expressionista herdada da pintura agora estava na tela do cinema. Com a repercussão dos filmes alemães, os cineastas migram para os EUA e influenciam o cinema americano, no gênero horror, nos filmes de gângster dos anos 1930/1940 e principalmente no cinema *noir* dos anos 1940/1950. Para Mascarello (2006, p. 177):

Já o ponto de vista narrativo e estilístico, é possível afirmar (grosso modo) que as fontes do *noir* na literatura policial e no Expressionismo cinematográfico alemão contribuíram, respectivamente, com boa parte dos elementos cruciais. Entre os elementos narrativos, cumpre destacar a complexidade das tramas e o uso do flashback (concorrendo para desorientar o espectador), além da narração em over do protagonista masculino. Estilisticamente, sobressaem a iluminação low-key (com profusão de sombras), o emprego de lentes grande-angulares (deformadoras da perspectiva) e o corte do big close-up para plano geral em plongée (este, o enquadramento *noir* por excelência). E ainda a série de motivos iconográficos como espelhos, janelas, escadas, relógios etc...

Portanto, o cinema industrial norte-americano acaba absorvendo as técnicas do cinema expressionista alemão e transformando em um cinema como indústria de entretenimento.

Sabe-se contudo, que o cinema expressionista alemão contribuiu muito para o cinema mundial. Porém, o objetivo aqui é traçar um panorama do cinema experimental a partir do primeiro cinema dos irmãos Lumière.

Na década de 1940, surge uma artista que é considerado como sendo a mãe do cinema experimental norte-americano. Maya Deren, uma ucraniana naturalizada norte-americana, desenvolve filmes que misturam diversas linguagens como dança, surrealismo, gótico e com temas bastante significativos como identidade, espiritualidade e transcendência. Seu filme mais significativo *Meshes of the Afternoon* (1943) é uma referência às vanguardas européias das décadas de 1920 e 1930. Sendo que muitos clipes e diretores de cinema fazem referência direta às obras de Maya, como o diretor David Lynch e alguns músicos como Madonna, Bjork entre outros. Maya Deren desenvolve o filme *Witch's cradle* (1943) juntamente com seu amigo Marcel Duchamp, mas não chega a finalizá-lo. É considerada a pioneira do cinema experimental, mas com referências ao surrealismo.

Para Stam (2003, p. 74):

Os surrealistas utilizaram técnicas específicas para se distanciar do feitiço do cinema narrativo, seja pelo procedimento, sugerido por Man Ray, de olhar a tela através dos dedos estendidos, ou pelo hábito surrealista da espetatorialidade interrompida, segundo a qual os artistas visitavam uma série de filmes em fragmentos de vinte minutos...

Portanto o cinema surreal tinha a capacidade de libertar e mesclar o conhecido, desconhecido, o onírico e o cotidiano sem a preocupação de uma narrativa linear como os filmes comerciais.

Outro nome muito importante da década de 1940 é o artista Kenneth Anger e seu polêmico filme *Fireworks* (1947). Autobiográfico, o diretor faz um registro de sensualidade fetichista com erotismo e surrealismo, construindo assim uma linguagem própria. Anger é considerado por muitos como o “pai do cinema gay”, por tratar em seus filmes, temas como o fetiche, com uso de marinheiros e motociclistas.

Anger passa a ser considerado um cineasta *underground* e influencia toda uma geração de diretores de video-clips por seus cortes rápidos e influência da montagem de Eisenstein. Entende-se aqui o termo *underground* como sendo algo que foge dos padrões estéticos conhecidos pela sociedade. O termo associa a algo que é subterrâneo, escondido e não famoso, não seguindo nenhum modismo e ligada diretamente à toda forma de expressão da arte.

Jonas Mekas, um lituano que se exila em Nova York no final dos anos 1940 inicia seus trabalhos a partir do gosto pelo cinema de vanguarda. Cria grupos e revistas

juntamente com outros artistas como Stan Brakhage entre outros para desenvolver o pensamento do cinema de vanguarda.

Seu interesse nas produções cinematográficas está no cotidiano das pessoas, filmar o dia a dia das pessoas que o cerca. E depois criar uma espécie de diário artístico, com imagens desfocadas e com superexposição à luz. Seu primeiro trabalho realizado nesse formato de diário é *Walden* (1964/1969), onde reúne imagens de amigos e família, quase como se fosse um documentário, mas visto de uma forma artística.

Entre os trabalhos de Mekas podemos destacar ainda *Scenes from the life of Andy Warhol* (1965/1982), filmado no período entre 1965 e 1982 reúne imagens do cotidiano do artista plástico Andy Warhol e *Happy Birthday to John* (1971), que é o registro de uma exposição de John Lennon e Yoko Ono. Com imagens aceleradas e cortes bruscos o filme apresenta os amigos e a espontaneidade daqueles que os circundam.

Mekas não se importava com o suporte e sim com o registro da imagem, como nosso dia-a-dia sem se preocupar com uma narrativa clássica. Pode-se comparar seus filmes com documentários, mas vistos de forma não linear, justamente por seus cortes rápidos, câmera na mão, aceleração da imagem, qualidade baixa e uma narração reflexiva.

Em uma entrevista ao site *blogdecine.com*, Mekas é questionado sobre o que filmava, ele responde: O que filmamos? Filmamos a vida. O que quer que filmemos? Para Pareyson (1997, p. 182), não que a obra de arte seja artística porque bela, mas é bela porque artística: o artista deve preocupar-se não com seguir a beleza, mas com fazer a obra, e se esta lhe sai com êxito, então terá conseguido o belo. Como diz Goethe, o artista deve visar não ao efeito mas à existência da obra. Mekas procura poesia no cotidiano.

Entre os amigos e admiradores de Jonas Mekas estão Andy Warhol e Stan Brakhage que também foram realizadores no campo do audiovisual. Andy Warhol fazia com que a câmera invadisse a intimidade de seus personagens, como em *Blow Job* (1964) onde vemos apenas um rosto de um homem que parece ter prazer sexual ou então em *Sleep* (1963) onde Warhol filma o poeta John Giorno dormindo, sem cortes, com mais de 5 horas de duração. A câmera se torna um objeto que tem a capacidade de se infiltrar no íntimo da pessoa.

O filme *Kiss* (1963/1964) representa essa invasão de privacidade ao filmar vários personagens se beijando, o filme é em preto e branco, mudo e tem duração de 54 min. E ainda o filme *Empire* (1964), onde Warhol fixa a câmera por oito horas, sendo que seus filmes eram projetados a 16 quadros por segundo, mostrando dessa forma uma ação quase inexistente. É a provocação e o cotidiano que interessa a Warhol, assim como Mekas,



porém, Warhol vai além de um mero registro do dia-a-dia, ele procura o que pode haver de mais íntimo nas pessoas para provocar a sociedade.

E Stan Brakhage faz experimentalismo diretamente na película cinematográfica com colagens de insetos e folhas, riscos e pintura sobre esse suporte. Brakhage faz um recorte rápido e brusco de imagens aleatórias em *Dog Star Man* (1964), onde o interesse é a relação entre homem e ambiente, com imagens sobrepostas, riscos sobre essas imagens e uma fusão de cores. Por se tratar de obras mais subjetivas, as obras de Brakhage foram consideradas por alguns como sendo expressionista, por carregar demais em sua expressão pessoal.

Ainda na década de 1960, o escritor Willian S. Burroughs utiliza do método *cut-up* da literatura para utilizar no cinema. O método consiste em praticamente um procedimento dadaísta, ou seja, um recorte de palavras de um texto qualquer que colocados aleatoriamente formam um novo texto sem linearidade. Uma prática de colagem cubista somado ao dadaísmo. Burroughs aplica esse método aos filmes, com recortes e montados aleatoriamente sem perspectiva linear, provocando uma descontinuidade na mente do espectador.

O filme *Towers open fire* (1963), apresenta um close de Burroughs e uma locução em *off* e várias imagens como latas de filmes, sobreposição, interferências, telas divididas, cortes rápidos e repetições, tudo apresentado como um recorte do cotidiano e do dia-a-dia. Seus outros filmes *William buys a parrot* (1963), *The Cut-ups* (1966), *Ghost at n° 9* (1963-1972), *Bill & Tonny* (1972). Também apresentam imagens desconexas, fugindo da narrativa linear e fazendo com que o espectador crie os conceitos a partir dessa colagem de imagens com forte referencia ao dadaísmo.

A partir do final da década de 1960, o video se torna o centro das atenções para muitos artistas, pela portabilidade e barateamento do equipamento. Surge então o conceito de videoarte. Nomes como Nam June Paik e Bill Viola são os grandes realizadores e artistas que usam desse meio em suas instalações. O interesse não está somente naquilo que passa dentro de uma tv e sim a própria tv como elemento das instalações. Para Machado (1997, p. 75):

Desde as origens da videoarte, na década de 60, uma das discussões mais complicadas e ainda hoje não inteiramente resolvida diz respeito ao problema da ficção no meio eletrônico. Já houve mesmo quem defendesse a ideia de que o vídeo não é um meio adequado a propostas narrativas, afirmação essa que, malgrado contestável no plano teórico, é corroborada pela prática efetiva do meio. De fato, nos seus pouco menos de 40 anos de história, a arte do vídeo acumulou poucas experiências narrativas realmente dignas de atenção, enquanto a televisão demonstrava, por outro lado, que as



formas narrativas (séries, novelas) propostas para a tela pequena nunca passaram de estilizações ou diluições de modelos dados pelo cinema.

Ou seja, o vídeo transformando a forma narrativa e explorando seu lugar no espaço.

No decorrer dos anos de 1980 e 1990, várias experimentações foram feitas no cinema e alguns cineastas usaram e usam as influências do surrealismo da década de 1920 e do experimentalismo da década de 1940. Entre eles podemos citar dois nomes extremamente importantes quando tratamos de cinema experimental e de experimentação, Peter Greenaway e David Lynch. Onde seus filmes possuem uma narrativa não linear e fortes influências do surrealismo e experimentalismo.

Greenaway mistura diversos recursos, faz um hibridismo entre linguagem televisiva, videoclipe e uma possível reinvenção do cinema, mas utilizando de recursos do vídeo.

No questionamento de Gerbase (2003, p. 20): “a pergunta que fazemos é a seguinte: com o surgimento de outras tecnologias, que permitem a criação e a emissão de obras audiovisuais não-filmicas (mas narrativas) como a televisão, o vídeo e a internet, surgiram também novas linguagens? Novos candidatos?” Greenaway é um exemplo de mistura de linguagens em filmes como *Prospero's Book* (1991). E David Lynch fazendo referência a Maya Deren em seu filme *Mulholland Drive* (2001).

Porém, em 1995, os dinamarqueses Thomas Vinterberg e Lars von Trier fundam uma espécie de cooperativa denominada Dogma 95, como um manifesto contra o cinema comercial e de alto orçamento. Dentre as 10 regras a serem seguidas destacam-se algumas como: filmagem com câmera na mão, filmes feitos em vídeo e depois transferidos para cópia em 35 mm padrão e o diretor não deve ser creditado. Sendo um dos votos de castidade o seguinte:

“Juro, como diretor, que me abstenho do gosto pessoal! Já não sou um artista. Juro que me abstenho de criar uma ‘obra’, já que considero o instante mais importante do que o todo. Meu objetivo supremo é arrancar a verdade de meus personagens e cenários. Juro fazê-lo por todos os meios disponíveis e à custa de qualquer bom gosto e quaisquer considerações estéticas”. (Dogma 95, 1995)

Ao diretor que apresentasse o filme e estivesse dentro das 10 leis que regem o Dogma 95 era fornecido um certificado que era apresentado no início do filme. Com esse manifesto, muitos diretores e artistas são influenciados para poder fazer qualquer coisa em qualquer tempo, principalmente em se tratando do avanço tecnológico com as câmeras digitais. Os filmes mais significativos que possuem essa experimentação de suporte e

linguagem são: *Festen* (Festa de Família, 1998) de Thomas Vinterberg e *Idioterne* (Os idiotas, 1998) de Lars von Trier.

Para Eisenstein (2002, p. 137):

... Esta tendência já está de algum modo presente no cinema, que uns poucos desejam interpretar deste modo: as coisas deveriam ser filmadas de um modo “direto” e, em última instância, não importa como. Isto é terrível, porque todos sabemos que o ponto crucial não está no fato de se filmar ornamentalmente ou lindamente (fotografia se torna ornamento e beleza quando o autor não sabe nem o que quer retratar, nem como deve retratar o que quer). A essência está em filmar expressivamente. Devemos viajar em direção à suprema forma expressiva e à suprema forma emocional e usar o limite da forma simples e econômica que expressa o que precisamos.

Assim, o manifesto Dogma 95 usa dessas atribuições para poder filmar sem a preocupação de construção de cenários caros e artificiais. Uma retomada pela simplicidade no cinema, buscando a essência emocional.

Porém, com o uso da tecnologia e o surgimento de diferentes suportes técnicos, as produções ficaram mais complexas e a linguagem audiovisual se torna mais complexa, exigindo do espectador uma maior atenção aos detalhes e abrindo uma nova possibilidade de ver o cinema sob um ângulo diferente, seja pela trama, seja pela linguagem híbrida.

Isso é o que o artista Lev Manovich faz em sua proposta com o *Soft Cinema* (2004) – nomenclatura criada por ele com o significado de Software Cinema, um cinema produzido a partir de um software criado por sua equipe que seleciona imagens aleatórias a partir de um banco de dados, sem repetir, sendo apresentado ao espectador num processo randômico de combinação das imagens.

Para Xavier (2005, p.103), “o cinema é instrumento de um novo lirismo e sua linguagem é poética justamente porque ele faz parte da natureza. O processo de obtenção da imagem corresponde a um processo natural – é o olho e o “cérebro” da câmera que nos fornecem a nova e mais perfeita imagem das coisas.”

Manovich cria um banco de imagens audiovisuais a partir de suas viagens pelo mundo, seguindo a tendência do Dogma 95 e de Jonas Mekas, imagens do cotidiano, sem preocupação com cenários, iluminação ou qualquer outro elemento da linguagem clássica do cinema. Essas imagens alimentam esse banco de dados e o software criado busca nesses arquivos as imagens projetando na tela um filme único, de forma randômica. Ao ver essas imagens, o espectador, ao entrar, jamais vê o mesmo filme.

Para Manovich (2005, p. 29), “as novas mídias reduzem-se a dados digitais que podem ser manipulados por software como quaisquer outros dados. Isso permite

automatizar muitas das operações das mídias, gerar múltiplas versões do mesmo objeto, etc.” Portanto, pode-se considerar que as novas mídias são aquelas atividades artísticas baseadas no computador.

A imagem do *Soft Cinema* apresenta a tela dividida em partes, como se apresentasse uma tela de Mondrian e dentro de cada um dos quadrados e retângulos as imagens em movimentos escolhidas aleatoriamente conforme o software seleciona.

O áudio e o uso de palavras em seu trabalho denominado *Soft Cinema* são captados em contextos diferentes durante seus anos de estudo e pesquisa e depois colocados nesse sistema randômico. Uma espécie de *cut-up* das novas mídias, mas deixando que o software faça o trabalho. Manovich (2005, p. 36) complementa:

As novas mídias podem ser compreendidas como o mix de antigas convenções culturais de representação, acesso e manipulação de dados e convenções mais recentes de representação. Os “velhos” dados são representações da realidade visual e da experiência humana, isto é, imagens, narrativas baseadas em texto e audiovisuais – o que normalmente compreendemos como “cultura”. Os “novos” dados são dados digitais.

Uma mistura de elementos do cinema, ou melhor, do audiovisual e principalmente da vanguarda dos anos 1920, pois foi o momento de invenção de linguagens e técnicas de comunicação visual que são utilizados até hoje, mas com um suporte diferente, o que chamamos de novas mídias.

### **AFINAL, PARA ONDE VAI O CINEMA?**

Para Flusser (2007, p. 55), o surgimento de novos suportes técnicos na captura de imagem, o saber-fazer se torna facilmente digerido pela sociedade. Porém, o saber estético fica longe de uma fácil leitura por essa sociedade. E algumas propostas desses artistas não estão relacionados a essa fácil leitura, mas sim num experimentalismo audiovisual e tecnológico.

Portanto, ao longo da história, podemos observar que a tecnologia foi alterando a forma de produção audiovisual, o que é inevitável. Mas deve-se questionar a forma não narrativa de produção dessas imagens e os novos conceitos e linguagens criadas a partir do uso desses aparatos tecnológicos.

Para Machado (1987, p. 211):

No momento atual, a eletrônica está introduzindo uma grande desordem no interior da cinematografia, na sua maneira de olhar o mundo de contar histórias ou de perverte-las, de combinar sons e imagens, de produzir e distribuir materiais audiovisuais, de assistir aos filmes.

Com a evolução dos suportes, a linguagem sofre mutações e conceitos distintos. Há ainda o Cinema Expandido, nomenclatura criada por Gene Youngblood em 1970 em seu livro *Expanded Cinema*. Para Parente (2008, p. 53):

...é uma tentativa de criar um processo de participação do espectador, como se o espetáculo do cinema desse um movimento ao seu corpo, liberando-o da cadeira, como ocorria com os shows de rock, as raves, etc. Trata-se de um cinema com funções comportamentais, que procurava intensificar os efeitos perceptivos visuais e sonoros sobre o corpo do espectador.

Manovich utiliza desse conceito e dessa provocação com o espectador para intensificar essa percepção visual e fazer com que o produto audiovisual esteja em constante mutação experimental.

Foi então tomado o termo “experimental” para designar esse campo até então excluído do audiovisual. Mas o curioso é que o “experimental” só pôde ser conceituado por sua exclusão, por aquilo que ele tem de atípico ou de não-padronizado, por aquilo, enfim, que não se define nem como documentário, nem como ficção, situando-se fora dos modelos, formatos e gêneros protocolares do audiovisual. (MACHADO, 2010, p. 21).

Talvez, o início do cinema tenha sido experimental, mas não no sentido como Machado nos coloca, pois era apenas o surgimento de um novo suporte para registro de imagens, sem sequer considera-lo como linguagem.

E com isso, a linguagem e os conceitos se alteram e a cada momento novas nomenclaturas são determinadas para explicar a atual produção audiovisual.

Pode-se afirmar que a produção audiovisual contemporânea não é independente das determinações técnicas. Por isso a necessidade de pesquisa e aprofundamento nos conceitos e na linguagem audiovisual em se tratando de experimentalismo no cinema para estabelecer uma reflexão sobre o futuro do cinema, já que a resposta à pergunta parece ser um tanto quanto duvidosa. A cada momento surgem novas tecnologias na captura da imagem e na exposição dessas imagens, como atualmente o cinema 3D e um estudo para o cinema 4D, que pretende provocar os demais sentidos durante a exibição do filme, como sentido olfativo e sentido tátil.

É fácil encontrar vários outros artistas que não foram citados aqui e que tem contribuição significativa no campo do cinema experimental, mas foi preciso escolher somente alguns para exemplificar essa “evolução” no que diz respeito ao experimentalismo, à linguagem e as referências que esses artistas possuem e suas influências nos trabalhos atuais.

Mas para onde vai o cinema? Não é fácil responder a essa questão, mas é preciso um entendimento da produção audiovisual desde o seu surgimento para que possamos entender as referências que hoje temos em se tratando de cinema experimental, ou melhor, produção audiovisual experimental.

## REFERÊNCIAS

COSTA, Flavia Cesarino. **O Primeiro Cinema: algumas considerações**. In BENTES, Ivana, Ecos do Cinema: de Lumière ao digital. Rio de Janeiro: UFRJ, 2007.

EISENSTEIN, Sergei, **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

GERBASE, Carlos. **Impactos das tecnologias digitais na narrativa cinematográfica**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2003.

MACHADO, Arlindo. **Pré cinemas e pós cinemas**. Campinas/SP: Papyrus, 1987.

\_\_\_\_\_. **Pioneiros do vídeo e do cinema experimental na América Latina**. São Paulo, USP: Revista Significação, nº 33, 2010.

\_\_\_\_\_. **Uma Experiência Radical de Vídeo-arte**. In: Helouise Costa. (Org.). Sem Medo da Vertigem/Rafael França. São Paulo: Paço das Artes, 1997.

MANOVICH, Lev. **Novas mídias como tecnologia e ideia: dez definições**. In LEÃO, Lucia. O chip e o caleidoscópio: Reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Senac. 2005.

MASCARELLO, Fernando. **História do Cinema Mundial**. Campinas/SP: Papyrus, 2006.

MEKAS, Jonas. **Jonas Mekas en el periódico** Disponível em: <<http://www.blogdecine.com/frases-citas/jonas-mekas-en-el-periodico>> Acesso em: 07 de Fevereiro de 2015.

SADOUL, Georges. **História do Cinema Mundial**. São Paulo: Martins, 1963.

STAM, Robert. **Introdução a teoria do cinema**. Campinas/SP: Papyrus, 2003.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. São Paulo: Paz e Terra, 2005.