

O sequestro do cinema:

Táticas de aprisionamento hollywoodianas e possíveis fugas através da arte contemporânea

Crystal Duarte¹

¹ Crystal Duarte

Artista multidisciplinar, pesquisadore recém formada em Cinema pela PUC-Rio e, atual menstrandee do PPGAV da URFJ na linha de pesquisa de Linguagens Visuais. Suas experiências transitam em geral entre as linguagens do vídeo, da performance e da instalação e, sua pesquisa entre o prático e o teórico.

Contato: zzzcrstl@gmail.com

Resumo: O trabalho em questão tem a intenção de discutir “o que é o cinema?” ou “onde está o cinema?”. Para isso, este artigo denuncia um tipo de invasão e colonização de uma das formas de linguagem do cinema, a considerada “clássica”, sobre as outras. O objetivo é refletir sobre as intenções duvidosas por trás da infestação da forma norte-americana (clássica) de fazer cinema. Assim, esta pesquisa evidencia um aprisionamento da forma cinema, mantida refém por interesses políticos. Além disso, o trabalho se propõe a analisar duas formas disruptivas da imagem-movimento, essenciais para a fusão ainda em processo entre o cinema e a arte contemporânea: o vídeo e a imagem-tempo.

Palavras-chaves: Linguagem; Colonização; Imaginário; Cinema Experimental; Arte Contemporânea.

Introdução

O cinema proliferou-se fortemente como indústria e, paralelamente, desenvolve-se como uma vertente extremamente fértil do campo da arte. Walter Benjamin (1892-1940) alertava que o cinema, por se basear em uma tecnologia de reprodutibilidade técnica, inaugura uma nova função da arte. De acordo com o filósofo alemão, a capacidade de ser reproduzida inúmeras vezes para muitas pessoas acaba se transformando no propósito da relação entre a obra e o es-

pectador. Dessa forma, a arte substitui a partir do cinema o “ritual” por uma outra forma de *praxis*, a *política* (BENJAMIN, 1975, p. 17).

A *imagem-movimento* – termo introduzido pelo filósofo francês Gilles Deleuze (1925-1995) e que se refere ao equivalente a um plano – carrega um fascínio como forma de representação e atinge uma camada mais profunda no quesito imitação da realidade. Podemos tomar como exemplo a primeira exibição do filme produzido pelos irmãos Lumière, *Chegada de um trem à estação*¹ (1896), onde os espectadores correram para as portas de saída assustados com a possibilidade de que o trem fosse invadir a sala de exibição.

¹ Título original do filme: *L'arrivée d'un train à La Ciotat*.

² Incidente histórico, onde o norte-americano Thomas Edison (1847-1931) tentou privatizar o cinematógrafo executando contra seus concorrentes, de acordo com o historiador Guy Hennebelle (1941-2003), por volta de 500 processos em um período de dez anos (1978, p. 30)

Desde a Primeira Guerra Mundial (1914-1918), o cinema sofreu forte assédio norte-americano com a “guerra das patentes”². Desde então, os norte-americanos se utilizaram do cinema como previsto por Walter Benjamin: primeiramente, o instrumentalizando para difundir seu modelo político que estava em concorrência direta com o modelo proposto pela União Soviética; em um segundo momento, as políticas da nação norte-americana garantiram que a sétima arte ficasse para sempre marcada com a linguagem de sua própria invenção. Como ocorreu durante o regime nazista, que utilizou fortemente o cinema como ferramenta de propagação e inserção de seus valores na sociedade alemã, os Estados Unidos se apropriaram do cinema como ferramenta para cumprir com itens de uma agenda imperialista propagando e inserindo seus valores em escala mundial (HENNEBELLE, 1978, p. 28-30).

A Segunda Guerra Mundial (1939-1945) deixou, principalmente na Europa, cicatrizes de um período devastador. No cinema, o neorealismo surge como movimento justamente em meio a esse período de crise. O modelo narrativo cinematográfico e suas fantasias sensorio-motoras – que funcionam a partir de impulsos de ação e reação - já não bastavam para digerir as reflexões em questão, o cinema teria agora que operar em um nível sensível. Assim, observamos o cinema se dividir em dois eixos, um relacionado à indústria e outro à arte

Autores como Arlindo Machado (1997) e Kátia Maciel (2009), fazem referência respectivamente, a termos como *pós-cinema* e

O poder da imagem-movimento

transcinema, para designar os crescentes pontos de contato entre o cinema e a arte contemporânea. Uma renomeação indica uma transformação, ou uma segunda coisa, diferente da primeira. O que leva a crer que a definição da primeira coisa (no caso, o cinema) estaria fechada, sem a possibilidade de alterações. Assim, é pertinente nos questionarmos hoje: o formato cinema é inalterável? E se for, de fato imutável, por que? O cinema é o filme, mas também é a videoinstalação, a videoperformance, a videoarte, o *happening* e tantas outras formas que exploram a reflexão e capacidade sensitiva através da imagem-movimento.

A existência no mundo material permeia dois aspectos: a aparência e a própria existência. Essa constatação indica que nós, e todos os objetos presentes no mundo material, vivemos parcialmente como imagens (BERGSON, 1999, p. 2). Através da imagem, percebemos os objetos e, esses objetos serão absorvidos também como imagens para compor a memória, nosso primeiro contato com a representação. Para o filósofo francês Henri Bergson (1859-1941), a lembrança, como uma “sobrevivência das imagens passadas” (Ibid, p. 69), se comporta como representação porque consiste em uma imagem de um objeto não presente. Assim como a fotografia e o cinema. Dessa forma, os instrumentos de representação, principalmente aqueles que se aproximam em detalhe da realidade, são análogos ao próprio mecanismo mental da percepção e da memória.

Na obra, *Cinema 1 – A Imagem-Movimento* (1983), Deleuze classificou a imagem-movimento em três variedades: imagem-ação, imagem-percepção e imagem-afecção. De acordo com o filósofo francês, a imagem-movimento se divide nessas categorias quando reportada ao espectador (p. 88), ou seja, a própria variação da forma da imagem-movimento se dá pela existência e portanto, dentro do espectador como um processo mental. A *imagem-percepção* está presente no plano aberto ou conjunto (p. 94), onde domina na imagem a relação entre o sensório e o motor, já que a percepção é espacial mas também sensível e por isso se relaciona diretamente

à ideia de “distância”. De acordo com Bergson, é a distância entre nosso corpo e um objeto que mede a iminência de uma potencial ameaça, assim, é a distância que diferencia uma ação virtual, uma possibilidade, de uma ação real, ou, interação (1999, p. 58). Sendo a distância, ou seja, a maior abertura do plano, que diferencia a imagem percepção da ação.

A “consciência” da presença de um objeto é equivalente a uma “ação possível”, essa tomada de consciência sobre a existência de determinado objeto em um campo espacial traz uma possibilidade de interação e é a chamada percepção (BERGSON, 1999, p. 58). É desse processo mental que deriva a nomenclatura de Deleuze para a subcategoria imagem-percepção. Afinal, a imagem-percepção é no cinema um plano (aberto ou conjunto) onde se evidencia uma relação espacial entre os personagens, ou, personagem e objeto, entre o motor e o sensível e é esse exatamente o mecanismo pelo qual a percepção é responsável. A partir do momento em que percebe-se alguma coisa é possível prolongar a percepção a atualizando como ação. Essa atualização que abandona o campo virtual, se trata da interação entre o corpo e os objetos do mundo material. É concretizando a percepção em ação que nos tornamos parte do sistema de ação e reação que desencadeia o próprio rumo das situações da vida, através de interações, ações reais (Ibid. p. 58-60).

Mais uma vez, é possível compreender através dos conceitos de Bergson uma das nomenclaturas de Deleuze, a imagem-ação. Identificada por Deleuze dentro da sintaxe do cinema como o plano-médio (1983, p. 94), a imagem-ação é responsável por desencadear um circuito de interações dentro do universo cinematográfico. Este tipo de imagem inspira, segundo Deleuze, um “cinema de comportamento, pois o comportamento é uma ação que passa de uma situação a outra”, compondo um sistema de ação e reação onde o filme se desenvolve (1983, p. 194). É através da interação com o objeto que o ator deve externalizar a emoção a transformando em ação, e esse “par”, composto por “objeto e emoção”, integra o “signo genético” desse tipo de imagem, uma vez que nele está a receita para a produção de ação (DELEUZE, 1983, p. 198-199).

De acordo com Bergson, “a distância que separa nosso corpo de um objeto percebido mede portanto efetivamente a maior ou

menor iminência de perigo” (1999, p. 61). A percepção pode ser então exemplificada como um indivíduo que aguarda a agulha que lhe aplicará uma injeção: “Praticamente não há percepção que não possa, por um crescimento da ação de seu objeto sobre nosso corpo, tornar-se afecção e, mais particularmente, dor. Assim, há uma passagem insensível do contato da agulha à picada” (Ibid., p. 54). Conforme a agulha se aproxima e finalmente entra em contato com a pele, se transforma em uma ação real que se prolonga em forma de afecção, no caso a dor da picada (Ibid., p. 61-62).

O primeiro plano consiste justamente de uma aproximação, cujo objetivo é gerar uma afecção, ou seja, fazer com que a imagem seja notada pelo sujeito sentado em frente à tela. Essa imagem ganha um destaque em relação às outras não só pelo que, na prática, representa a “ampliação de um detalhe”, mas justamente por gerar e expressar sensação mostrando “como os personagens vivem a cena da qual fazem parte” e, assim, conferindo subjetividade ao conjunto (DELEUZE, 1983, p. 45-46). Deleuze descreve o primeiro plano, não como um desmembrado do todo, e sim como um elemento separado do espaço-tempo, que basta por si só para ser compreendido, assim como a dor provocada pelo contato com a agulha no exemplo Bergsoniano.

O cinema então, trabalha a imagem-movimento como a mente trabalha as imagens do mundo material. Com uma diferença: o aparelho cinema seleciona e separa os tipos de imagem presentes no mundo e as entrega visualmente no formato ideal para absorção, se inspirando mas também substituindo a tarefa dos processos mentais da percepção. Para entender mais profundamente o porquê da utilização do cinema na tentativa de acessar o imaginário do espectador, devemos também entender como funcionam os processos mentais relacionados à memória. Qualquer indivíduo se utiliza continuamente do recurso da memória mesmo sem perceber. A percepção tem o papel de resgatar a memória para saber como agir diante de determinada situação ou objeto. Sendo assim, é a lembrança que “desloca a intuição” para ser atualizada no presente pela percepção (BERGSON, 1999, p. 69). A memória funciona como um grande arquivo de referências às quais recorreremos a todo momento. Essas referências estão arquivadas em parte como imagem.

O cinema norte-americano e suas práticas colonizadoras

Bergson ressalta a diferença entre imaginar e lembrar-se (1999, p. 158) mas e se a imaginação fosse materializada em imagem diante dos seus olhos e assim se transformasse em lembrança? O processo da lembrança consiste em se materializar, e a lembrança “pura”, como é chamada por Bergson, consiste na “representação de um objeto ausente” (BERGSON, 1999, p. 80). Então o cinema imita a lembrança pura e se transforma em memória para ser materializada. A materialização por sua vez, ocorrerá através das percepções e ações do sujeito diante da tela.

Para melhor entender a dominação que se instaura através do cinema pelos Estados Unidos é importante destrinchar os aspectos infecciosos desse tipo de produção. O pesquisador brasileiro Ismail Xavier (1947) aponta como fator de alta relevância o efeito *naturalista* do cinema norte-americano e, expande seu raciocínio evidenciando três elementos que compõem um tripé de ferramentas naturalistas responsável por tal efeito (2005, p. 41). O primeiro elemento é a decupagem clássica, cuja principal característica é uma preocupação extrema em transmitir continuidade. Por natureza, a imagem cinematográfica é descontínua, portanto, na decupagem clássica deve-se fingir continuidade, *justificando* a descontinuidade através de convenções racionais sobre o momento do corte (Ibid., p. 29-30). A partir da tentativa de apagar a descontinuidade do cinema, tenta-se também apagar essa distância existente entre o ficcional e o real.

As imagens estão definitivamente separadas e, na passagem, temos o salto; mas a combinação é feita de tal modo que os fatos representados parecem evoluir por si mesmos, consistentemente. (...) Determinadas relações lógicas, presas ao desenvolvimento dos fatos, e uma continuidade de interesse no nível psicológico conferem coesão ao conjunto, estabelecendo a unidade necessária (XAVIER, 2005, p. 30).

Outro elemento essencial da composição desse tipo de decupagem é a montagem paralela. O idealizador da decupagem clássica, o cineasta norte-americano D.W. Griffith (1875-1948) concebeu a composição da imagem-movimento como organismos (DELEUZE, 1983, p. 45). Deleuze explica o conceito de organismo como “uma

unidade do diverso, isto é, um conjunto de partes diferenciadas: há os homens e as mulheres, os ricos e os pobres, a cidade e o campo.” De acordo com o filósofo, na decupagem clássica essas partes são tomadas em “relações binárias que constituem uma montagem alternada paralela, a imagem de uma parte sucedendo a imagem da outra parte segundo um ritmo” (Ibid.). Através dessas ações e reações desenvolve-se uma forma de “duelo”, que pode acompanhar tanto situações que se opõem, como o bem e o mal, quanto situações convergentes. Assim, o cinema norte-americano extrai da montagem paralela o que Deleuze classifica como “sua fórmula mais sólida”: a transformação do conjunto por intermédio de um duelo de convergência de ações (Ibid., p. 47).

Sobre a existência do duelo, expressado através da montagem paralela na composição do filme como organismo, o diretor soviético Sergei Eisenstein (1898-1948) concordava com Griffith, mas acreditava que o norte-americano havia chegado em tais impasses por acaso e, que a justaposição das imagens não era suficiente para revelar o *porquê* desses impasses (Ibid., p. 48-50).

Griffith ignora que os ricos e os pobres não são dados como fenômenos independentes, mas dependem de uma mesma causa geral, que é a exploração social... Tais objeções, que denunciam a concepção “burguesa” de Griffith, não dizem respeito à maneira de contar uma história, ou de compreender uma história. Elas concernem diretamente à montagem paralela (...) (DELEUZE, 1983, p. 48).

A segunda perna do tripé naturalista apresentado por Ismail Xavier, é o método de interpretação dentro dos princípios naturalistas e cenários de estúdio também concebidos a partir de noções naturalistas (2005, p. 41). Para Deleuze, a imagem-ação inspira um “cinema de comportamento”, já que o comportamento se expressa em ações que no filme são responsáveis pela transição de uma situação para outra. De acordo com o filósofo, essa técnica sensório-motora encontrou sua sistematização no *Actors Studio* (1947), cujas regras “não valem apenas para interpretação do ator, mas também para concepção e desenrolar do filme, seus enquadramentos, suas decupagens, sua montagem” (DELEUZE, 1983, p. 194). Todos esses

elementos em sintonia, também compõem um aspecto de continuidade, não só dentro do próprio filme mas entre o universo dentro da tela e o mundo exterior em que vivemos.

A última perna do tripé responsável pelo efeito naturalista é, de acordo com Xavier, “a escolha de estórias pertencentes a gêneros narrativos estratificados em suas convenções de leitura fácil e de popularidade comprovada” (2005, p. 41). Hennebelle relata que os gêneros fazem parte da “função ideológica” do cinema hollywoodiano e acontecem em um “sistema bastante coerente” em que são a “peça de um mecanismo de estruturação do imaginário, destinado a assegurar um bom funcionamento das consciências norte-americanas” ao longo da história. A comédia musical, por exemplo, de acordo com Hennebelle “privilegia o mascaramento da realidade e a idealização favorável ao sonho” e, não coincidentemente, teve seu apogeu no período da Grande Depressão dos anos 1930 (HENNEBELLE, 1978, p. 49).

Além disso, Ismail Xavier explica que a “competência” do cinema norte-americano “para copiar” o mundo real e recriá-lo em diferentes eras o garante prestígio artístico, e que a “seriedade” da reprodução traz ao filme um caráter verdadeiro, o que muitas vezes se estende, aos olhos do espectador, em uma opinião sobre o filme como um todo (XAVIER, 2005, p. 42). Sobre esse aspecto, Hennebelle alerta sobre uma “falsificação histórica” promovida por Hollywood: “a supressão das coordenadas econômicas, sociais e políticas reais da representação das situações causa evacuação (bastante cômoda) da luta de classes que é substituída por antagonismos secundários e de ordem pessoal (...)” (HENNEBELLE, 1978, p. 45). Assim, através do cinema, a dominação acontece não mais geograficamente e sim, primeiramente, no imaginário.

A imagem-tempo

A seguir, são abordados dois desvios da forma cinema: a imagem-tempo e o vídeo. Estes, são responsáveis por uma severa ruptura com a forma clássica e com o sistema sensório-motor, onde se constitui.

Segundo Deleuze, a grande “ruptura” acontece depois da Segunda Guerra Mundial (1939-1945) com o neorrealismo. Isso porque o neorrealismo registra “a falência dos esquemas sensório-motores” (DELEUZE, 2008, p. 77-78). De acordo com Deleuze, “se o movimento recebe sua regra de um esquema sensório-motor, isto é, apresenta um personagem que reage a determinada situação, então haverá uma história”. Mas, se o esquema sensório-motor “desmorona” e passa a operar através de “movimentos não orientados, desconexos”, surgirão então outras formas, classificadas pelo filósofo como “devires mais que histórias” (Ibid., p. 77).

Sob regime do sistema sensório-motor, as personagens reagiam às situações “mesmo quando uma delas se encontrava reduzida à impotência”. Assim, o que o espectador contemplava era “uma imagem sensório-motora da qual participava mais ou menos, por identificação com as personagens” (DELEUZE, 2005, p. 11). Deleuze aponta que Hitchcock foi pioneiro ao inverter esse ponto de vista, incluindo o espectador no filme. No entanto, é no neorrealismo que essa identificação “se reverte efetivamente” e a personagem torna-se um espectador dentro do filme: “Por mais que se mexa, corra, agite a situação em que está, extravasa, de todos os lados, suas capacidades motoras, e lhe faz ver e ouvir o que não é mais passível (...) de uma resposta ou ação” (Ibid.).

A crise da imagem-ação é definida por Deleuze, em suma, por “um afrouxamento dos vínculos sensório-motores”. Condição preliminar que tornou possível o surgimento de um novo tipo de imagem, mas, o que constitui de fato a nova imagem são as situações puramente ópticas e sonoras que “substituem” as situações sensório-motoras, já em decadência (DELEUZE, 2005, p. 11-12). Deleuze explica as situações ópticas e sonoras puras da seguinte forma:

(...) Ora é a banalidade cotidiana, ora são circunstâncias excepcionais ou limites. Mas, acima de tudo, ora são imagens subjetivas, lembran-

ças de infância, sonhos ou fantasmas auditivos e visuais, onde a personagem não age sem se ver agir, espectadora complacente do papel que ela própria representa (...) (DELEUZE, 2005, p. 14-15).

³As expressões “*opsignos*” e “*sonsignos*” se referem aos *signos* óticos e sonoros puros, elementos característicos das situações óticas e sonoras, que se antepõem às situações sensório-motoras.

A invenção dos *opsignos* e *sonsignos*³ ocorre, na verdade, antes do neorealismo e, nos filmes do cineasta japonês Ozu (1903-1963). Deleuze analisa que as obras de Ozu tomam a forma de “perambulação”, em, por exemplo, uma viagem de táxi ou trem, mas que o objetivo é sempre “a banalidade cotidiana apreendida como a vida de família na residência japonesa”. Os movimentos de câmera se tornam um evento raro, as “fusões” são “abandonadas” em benefício de uma redução dos cortes. O que pode ser confundido com um retorno a um “cinema primitivo”, para Deleuze, é o desenvolvimento de “um estilo moderno espantosamente sóbrio: a *montagem-cut*, que dominará o cinema moderno, é uma passagem ou uma pontuação puramente ótica entre as imagens, operando diretamente, *sacrificando* todos os efeitos sintéticos” (DELEUZE, 2005, p. 23).

Segundo Deleuze, antes, a imagem-movimento e seus *signos* sensório-motores se relacionavam apenas indiretamente, através da montagem, com uma imagem do tempo. Já a imagem ótica e sonora pura e seus *opsignos* e *sonsignos* “ligam-se diretamente a uma *imagem-tempo* que sub-ordenou o movimento”. O tempo deixa então de ser “a medida do movimento” e, o movimento passa a ser “a perspectiva do tempo” (Ibid., p. 33). Quando o cinema deixa de “subordinar o tempo ao movimento”, quando faz com que o movimento seja adjunto do tempo, observamos como resultado uma “autotemporalização da imagem”, assim, “a imagem cinematográfica torna-se uma *imagem-tempo*” (DELEUZE, 2008, p. 84).

André Parente elabora sobre as duas mais radicais tendências do cinema experimental. A primeira é “o cinema da imobilidade completa”, que o pesquisador exemplifica com o cinema de Andy Warhol (1928-1987) e Michael Snow (1928). De acordo com Parente, essa tendência do cinema experimental faria parte de um “processo de radicalização dos tempos mortos do cinema moderno” (2009, p. 37). Essa otimização dos tempos mortos, citada pelo ar-

tista visual como uma forte tendência do cinema experimental, foi, como dito por Parente, herdada do cinema. Identificada no cinema de Ozu, Welles e dos cineastas neorrealistas, a imagem-tempo e suas repercussões renovadoras nas técnicas e na linguagem cinematográfica, marcam o início de uma série de disposições disruptivas na sétima arte.

A segunda tendência do cinema experimental apontada por Parente, é representada por uma outra corrente que visa o oposto da primeira, “obter o máximo de mobilidade possível”. Aqui, o espectador tem dificuldade de enxergar ou entender o que está sendo representado na imagem. Essa corrente pode ser exemplificada muito bem pelo cinema de Stan Brakhage (1933-2003). O cinema experimental não se preocupa em transmitir uma “impressão da realidade”, objetivo principal do “cinema de representação”, a importância está então relacionada a “intensidade” e a “duração” das imagens (PARENTE, 2009, p. 37-38). Novamente, como no neorealismo, emerge uma nova forma de se representar a realidade que ultrapassa exigências sensorio-motoras. Dessa forma, o cinema experimental aproxima o cinema e a arte contemporânea, trazendo os primeiros vislumbres de uma possível fusão que o vídeo tornará concreta.

○ vídeo

O autor belga Philippe Dubois afirma que historicamente foi o vídeo que introduziu o cinema nos museus de arte contemporânea (DUBOIS, 2009, p. 85). Concordando com Dubois, o pesquisador e artista visual brasileiro André Parente afirma que o vídeo, ainda na década de 1960, foi o responsável por intensificar o processo iniciado pelo cinema experimental de “deslocamento da imagem-movimento para os territórios da arte”. Através do desenvolvimento de tecnologias, como a fita de vídeo e o projetor, e das experimentações feitas por artistas, a imagem-movimento se integrou ao circuito artístico (PARENTE, 2009, p. 38).

Entre as principais tendências da videoarte, Parente destaca duas: a primeira, está relacionada diretamente à questão do dispositivo, é o uso do *circuito fechado*. Esse dispositivo trata-se de um recurso de vigilância onde a câmera transmite para o monitor

a imagem em tempo real. O pesquisador explica que no cinema existe uma “separação espacial entre o filme e a imagem projetada” e, uma “separação temporal” entre a realização do filme e o filme finalizado e pronto para exibição, estando o espectador situado nesses espaços. Já na imagem do vídeo, e especialmente na imagem do circuito fechado, por exibir uma imagem filmada em tempo real, é gerada uma “simultaneidade espaçotemporal”. Assim, o espectador torna-se ao mesmo tempo “testemunha e personagem”, “alguém que se vê vendo” (PARENTE, 2009, p. 38-39). Nesse aspecto, é possível observar resquícios de tendências iniciadas pelos neorrealistas e seus personagens-espectadores.

Parente cita como a segunda tendência da videoarte a *imagem-corpo* (Ibid., p. 40). Para Deleuze o corpo não é mais aquilo que se deve superar para atingir o pensamento, mas, aquilo em que deve-se mergulhar para alcançar o “impensado”. Nesse sentido, “dar um corpo” ou “montar uma câmera no corpo” apreende um novo significado: “não é mais seguir ou acuar o corpo cotidiano, mas fazê-lo passar por uma cerimônia, (...) impor-lhe um carnaval” (Ibid., p. 228). A partir do pensamento de Deleuze, entende-se a *imagem-corpo* ligada a um “conceito ou atitude crítica” que pretende (através do gesto) “forçar o pensamento a pensar” aquilo que é “intolerável” (PARENTE, 2009, p. 40). Aqui, também é possível identificar semelhanças com a perspectiva neorrealista, que trouxe ao cinema a característica do intolerável, acompanhando um processo que tem início no cinema e continuidade na arte contemporânea, evidenciando as duas práticas como parte de um mesmo conjunto.

Na década de 1980 o vídeo serviu como instrumento de retomada da imagem. De acordo com Dubois, por conta da fita magnética “copiava-se tudo, especialmente, é claro, os filmes de cinema”. O autor explica que isso contribuiu para inserção de imagens cinematográficas no “corpus das artes” (2003, p. 7). Para o autor, a arte contemporânea trabalha justamente em cima dessa “reproduzibilidade” e da ideia de “migração” da imagem (DUBOIS, 2003, p. 5). Assim, a arte contemporânea opera a partir de um princípio de “desterritorialização” da imagem onde a sua criação e a maneira de expor se apresentam de formas cada vez mais mistas. No entanto, o cinema em seu modelo hegemônico persiste em uma categorização

dita *pura* da imagem cinematográfica, apesar de como visto neste artigo, a junção entre cinema e arte contemporânea, ou, até mesmo entre cinema e *política* ou *propaganda*, já ser uma realidade ao longo da história do dispositivo.

O termo *Transcinema*, é utilizado, por exemplo, pela pesquisadora Kátia Maciel para definir as “formas híbridas” de experiência entre a arte visual e o cinema. A pesquisadora afirma que os artistas que hoje realizam instalação e exploram relações entre projeção, som, interatividade, conectividade e narrativa, estariam “reinventando o cinema” (MACIEL, 2009, p. 17). No entanto, o cinema permite-se reinventar? E a criação de outras nomenclaturas, como *transcineas*, não contribuiriam ainda mais para uma cisão entre o cinema e essas outras práticas que também se integram à imagem-movimento?

Devemos então, em uma estratégia de retomada do cinema, entendê-lo como explicou Agnès Varda, ao apresentar em 2006 sua obra intitulada de *La Cabane de l’Echec* (*A Cabana do Fracasso*). A obra, que consistia em uma cabana feita de vidro e negativos de seu filme fracasso de bilheteria *Les Créatures* (*As Criaturas*, 1966), estreou acompanhada da seguinte definição dada pela artista: “É cinema já que a luz é retida por imagens.”

Considerações finais

As salas de cinema encontram-se infestadas por uma única vertente de cinema que carrega em seu material genético a linguagem e o imaginário de uma classe dominante importada dos Estados Unidos. Ao nos submetermos primeiramente aos seus códigos de linguagem, adotando como natural a *montagem-ação* ou *decupagem clássica* enfraquecemos nossa própria dialética e reflexão, já que nos utilizamos de ferramentas de construção de sentido que nos foram e, ainda nos são, impostas.

O vídeo e suas tendências têm raízes nas práticas do cinema experimental e o cinema experimental, por sua vez, tem raízes na ruptura iniciada pelo neorrealismo e a falência do sistema sensório-motor. Ao separarmos as sementes da imagem-movimento da arte contemporânea, criando novos títulos para essa imagem em território híbrido, entregamos ao cinema indústria (conivente com uma

tática de colonização) o termo cinema. Este artigo, portanto, reforça a definição abrangente de Varda, quando declara que sua obra, à primeira vista instalativa, seria também cinema, “já que a luz é retida por imagens”. É permitindo que o cinema assuma outras formas que o mesmo poderá se libertar da missão infeliz de colonizador.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BENJAMIN, W. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. São Paulo: Abril S.A, 1975.

BERGSON, H. **Matéria e Memória**. São Paulo: Editora Ltda, 1999.

DELEUZE, G. **Cinema 1: A imagem-movimento**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1983.

_____. **Cinema 2: A imagem-tempo**. New Ed. São Paulo: Editora 34, 2005.

_____. **Conversações**. 7. Ed São Paulo: Editora 34, 2008.

DUBOIS, P. **Movimentos improváveis: O efeito cinema na arte contemporânea**. 1. Ed. Rio de Janeiro: CCBB, 2003.

_____. **Sobre o “efeito cinema” nas instalações contemporâneas de fotografia e vídeo**. In: MACIEL, K. (Org.) **TRANSCINEMAS**: 1 Ed. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009.

HENNEBELLE, G. **Cinemas nacionais contra Hollywood 1**. Ed. São Paulo: Paz e Terra, 1978.

MACIEL, Kátia. **Transcinemas**. 1. Ed. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009.

PARENTE, André. **A forma cinema: variações e rupturas**. In: MACIEL, K. (Org.) **TRANSCINEMAS**: 1. Ed. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009.

VANCHERI, L. **A arquitetura ou o mais simples aparelho do cinema**. *Arte & Ensaio*, Revista do PPGAV/EBA/UFRJ, Rio de Janeiro, n. 25 pp. 101-109, 2013.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: Opacidade e transparência**. 3. Ed. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

Referências audiovisuais

L'arrivée d'un train à La Ciotat (Chegada de um trem à estação). Auguste e Luis Lumière. França, 1934, 1 min, Preto e Branco.

La Cabane de l'Échec devenue la Cabane de Cinéma (A cabana do Fracasso que tornou-se a cabana do Cinema). Agnès Varda, 2006.

Les Créatures (As Criaturas). Agnès Varda. Produção de Mag Bodard. França, 1966, 90 min, Preto e Branco.