



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS

Jonas Gonzaga da Costa Júnior

Massivo e Experimental: Tendências cinematográficas que emergem junto ao
paradigma digital

Recife

2020

Jonas Gonzaga da Costa Júnior

Massivo e Experimental: Tendências cinematográficas que emergem junto ao
paradigma digital

Dissertação apresentada ao Programa de
Pós-Graduação em Artes Visuais, da
Universidade Federal de Pernambuco,
como requisito parcial para obtenção de
Título de Mestre em Artes Visuais.

Área de concentração: Ensino das Artes
Visuais

Orientador: Professor Doutor Marcelo
Farias Coutinho

Recife

2020

Catálogo na fonte
Bibliotecária Mariana de Souza Alves – CRB-4/2105

C837m Costa Júnior, Jonas Gonzaga da
Massivo e Experimental: tendências cinematográficas que emergem
junto ao paradigma digital / Jonas Gonzaga da Costa Júnior. – Recife, 2020.
75p.: il.

Orientador: Marcelo Farias Coutinho.
Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco. Centro
de Artes e Comunicação. Programa Associado de Pós-Graduação em Artes
Visuais, 2020.

Inclui referências.

1. Ensino das Artes Visuais. 2. Cinema contemporâneo. 3. Cinema
Experimental. 4. Hibridização. I. Coutinho, Marcelo Farias (Orientador). II.
Título.

700 CDD (22. ed.) UFPE (CAC 2021-141)

Jonas Gonzaga da Costa Júnior

Massivo e Experimental: Tendências cinematográficas que emergem junto ao
paradigma digital

Dissertação apresentada ao Programa de
Pós-Graduação em Artes Visuais, da
Universidade Federal de Pernambuco,
como requisito parcial para obtenção de
Título de Mestre em Artes Visuais.

Aprovada em: 19/02/2020

BANCA EXAMINADORA

Professor Doutor Marcelo Farias Coutinho (Orientador)

Universidade Federal da Paraíba

Professor Doutor João de Lima Gomes (Examinador interno)

Universidade Federal de Paraíba

Professora Doutora Iomana Rocha de Araújo Silva (Examinadora externa)

Universidade Federal de Pernambuco

AGRADECIMENTOS

A Honorina Maria e Maria de Fátima, minha mãe e minha tia, pelo apoio e carinho durante todo esse processo. Sem elas nada disso seria possível.

Dedico também às várias pessoas que me acolheram e me ajudaram quando esta pesquisa era apenas um projeto no horizonte, em especial ao meu orientador de graduação João de Lima Neto

Aos meus maravilhosos amigos que sempre me apoiaram e apontaram minhas capacidades. Em especial a João Matias, Helayne Cândido e Alexandre Santos.

A Thaynara Negreiros, minha companheira de vida que me apoiou e deu força nos períodos mais críticos. Me sinto extremamente grato em poder compartilhar essas conquistas.

Aos Professores do Programa de Pós-graduação em Artes Visuais (UFPB/UFPE), em especial a Vitória Amaral, Renata Wilner, Robson Xavier e meu orientador Marcelo Coutinho.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), por fornecer o apoio que tornou possível o presente trabalho.

RESUMO

O desenvolvimento das tecnologias eletrônico-digitais, além de transformarem o cotidiano global, promoveram uma intensa reestruturação no campo da arte. O cinema, para além dos suportes de imersão e interatividade, vem expandindo sua definição e modificando aspectos compreendidos como essenciais. Através do contato com as novas tecnologias, elementos norteadores do campo cinematográfico, muitas vezes tidos como opostos, vem sendo progressivamente aproximados, colocando em contato códigos distintos e promovendo o surgimento de expressões singulares. Destacando a perspectiva levantada pela noção de pós-cinema, o presente trabalho busca compreender o fenômeno de apropriação de práticas e códigos discursivos que ocorrem no cinema contemporâneo através da análise do filme *A árvore da vida* (2012) de Terrence Malick. Tal obra foi escolhida por evidenciar a apropriação de códigos do cinema experimental pelo cinema convencional, aproximando o experimental do massivo. Também se pretende identificar as formas expressivas mais evidentes na contemporaneidade, percebendo a relação que estes formatos possuem com a expansão do campo cinematográfico e apontando as principais tendências do cinema contemporâneo.

Palavras-chave: Cinema contemporâneo; Cinema Experimental; Hibridização.

ABSTRACT

The development of electronic-digital technologies, in addition to transforming the global daily life, promoted an intense restructuring in the field of art. The cinema, in addition to the supports for immersion and interactivity, has been expanding its definition and modifying aspects understood as essential. Through contact with new technologies, guiding elements of the cinematographic field, often seen as opposites, have been progressively brought together, putting in touch different codes and promoting the emergence of singular expressions. Highlighting the perspective raised by the notion of post-cinema, the present work seeks to understand the phenomenon of appropriation of discursive practices and codes that occur in contemporary cinema through the analysis of the film *The tree of life* (2012) by Terrence Malick. This work was chosen because it shows the appropriation of codes of experimental cinema by conventional cinema, bringing experimental to the massive. It is also intended to identify the most evident expressive forms in contemporary times, realizing the relationship that these formats have with the expansion of the cinematographic field and pointing out the main trends of contemporary cinema.

Keywords: Contemporary Cinema; Experimental Cinema; Hybridization.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Screenshot do filme “O livro de Cabeceira” (1996), de Peter Greenaway	11
Figura 2 – Representação da lanterna mágica	17
Figura 3 – Screenshot do filme “Tom Tom Piper’s Son” (1905), de Billy Bitzer	18
Figura 4 – Fotografia da obra “TV Buddha” (1974), de Nam June Paik	21
Figura 5 – Kinétopio de Edison	23
Figura 6 – Óculos de realidade virtual genérico	23
Figura 7 – A vestimenta de Bruce Lee, usada no filme Game of Death (1978), é referenciada no filme Kill Bill: Vol I (2003), de Quentin Tarantino	26
Figura 8 – Screenshot do filme “Dez” (2002), de Abbas Kiarostami	29
Figura 9 – Screenshot do filme O Homem com a câmera (1929), de Dziga Vertov	37
Figura 10 – Screenshot da obra Persian Series 1# (1999), de Stan Brakhage	38
Figura 11 – Screenshot da obra Filmstudie (1926), de Hans Richter	39
Figura 12 – Screenshots da obra Eat (1963), de Andy Warhol	41
Figura 13 – Screenshot da obra Weekend (1967), de Jean Luc Godard	42
Figura 14 – Ilustração da regra dos 180°	47
Figura 15 – Screenshot de planos sequenciais do filme A árvore da vida, 2011.	59
Figura 16 – Screenshot de planos sequenciais do filme A árvore da vida, 2011.	62
Figura 17 – Screenshot de planos sequenciais do filme A árvore da vida, 2011.	65
Figura 18 – Screenshot de planos sequenciais do filme A árvore da vida, 2011.	68
Figura 19 – Screenshot de planos sequenciais do filme A árvore da vida, 2011.	70

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	9
2	EXPRESSÕES CINEMATOGRAFICAS DA CONTEMPORANEIDADE	16
3	DUAS CATEGORIAS PARA UM UNIVERSO DE EXPRESSÕES CINEMATOGRAFICAS.....	32
3.1	CINEMA EXPERIMENTAL.....	33
3.2	O OUTRO CINEMA (CLÁSSICO HOLLYWOODIANO).....	43
3.3	PÓS-CINEMA.....	52
4	ANÁLISE DE “A ÁRVORE DA VIDA”	56
5	CONCLUSÃO	72
	REFERÊNCIAS.....	74

1 INTRODUÇÃO

Os meios de comunicação, seus suportes e linguagens passam atualmente por um momento de transição e reorientação de suas definições. A presença constante das novas tecnologias no cotidiano pós-moderno vem ocasionando transformações tão vertiginosas que com frequência não visualizamos estas mídias como fruto de uma recodificação de formas anteriores, naturalizando seus usos e funções. Grande parte disto remete ao fato de que estas tecnologias cada vez mais tendem a se invisibilizar dentro do nosso cotidiano, seja pela lógica de diminuição do tamanho dos dispositivos ou pela conexão constante com redes informacionais que estes nos proporcionam. O fato é que nos dias de hoje uma vasta parcela da sociedade tem acesso diário, e muitas vezes contínuo, a uma variedade de mecanismos que carregam em si múltiplas funções, antes desempenhadas por maquinarias imensas e distintas, e isto por si só nos mostra o quanto o nosso cotidiano foi transformado por estas tecnologias.

Este universo multimidiático possibilita deslocamentos entre códigos pertencentes a práticas diversas, colocando em proximidade elementos distintos como linguagens artísticas, peças publicitárias, programas de televisão e os diversos elementos típicos da cibercultura. Em análise do modo de adaptação dos meios de comunicação na era digital, Guimarães (2007) diz:

Assim é que os meios de comunicação de massa passam a incorporar novas temporalidades e espaços expressivos, onde fica difícil reconhecer fronteiras nítidas, configurando-se um cenário em mutação constante, volátil e fluido. Trata-se de um pano de fundo em permanente e veloz metamorfose, difícil de ser sistematizado e entendido, dada a fugacidade dos significantes que se acumulam, se sobrepõem e se hibridizam (GUIMARÃES, 2007, p.13)

Um novo paradigma se apresenta através das linguagens e suportes da tecnologia digital, e para compreendê-lo é necessário partir da noção de que estes mecanismos não são apenas consequência de inovações tecnológicas, mas da expansão dos campos linguísticos, das trocas de códigos entre mídias e das hibridizações de formas preexistentes. Vários exemplos se mostram como indícios do paradigma concretizado pelas tecnologias digitais:

A literatura vem passando por uma densa transformação frente a um mundo onde as informações transitam em grande velocidade e de maneira cada vez mais sistematizada. O livro, seu suporte mais característico, após exercer papel fundamental na construção

das sociedades modernas, entra em declínio frente a experiência imposta pelo mundo informatizado:

O modo de produção do livro é lento demais para um mundo que sofre mutações vertiginosas a cada minuto. Os atrativos do livro empalidecem diante do turbilhão de possibilidades aberto pelos meios audiovisuais, e sua estrutura e sua funcionalidade padecem de uma rigidez cadavérica quando comparadas com os recursos informatizados, interativos e multimidiáticos das “escrituras” eletrônicas. (MACHADO, 2011, p.159)

Entretanto, este momento que se apresenta como crise também revela possibilidades de reinvenção de sua linguagem, bem como a possibilidade do surgimento de novos códigos. Frente às mudanças do mundo contemporâneo, o livro passou a ser percebido sob uma concepção mais ampla, sob uma lógica do dispositivo expandido, incluindo os diversos dispositivos que também cumprem a função de registrar o conjunto de conhecimentos e vivências das culturas humanas.

A literatura deixa de se caracterizar única e exclusivamente como uma arte do texto impresso e passa a ser pensada como uma prática cultural e estética ligada às suas diversas materialidades históricas (o pergaminho, o livro, o hipertexto computadorizado etc) (FELINTO, 2006, p.414).

Obviamente isto não é apenas resultado do surgimento de novas tecnologias, é consequência de um profundo esforço teórico que envolve autores de diversos campos. O que parece ser apenas uma mudança na interpretação do suporte possibilita grandes passos na compreensão e na legitimação de expressões culturais (artísticas, populares, etc.), por exemplo, que manifestações urbanas como o *picho* (pichação) possam ser encaradas como pertencentes ao campo da arte, através do estudo de suas caligrafias.

Outro exemplo é a obra *O Livro de Cabeceira* (1996), de Peter Greenaway, que abertamente explora as noções oriundas do ato da escrita, relacionando suas cenas às concepções de capítulos que dividem a trama narrativa, além de hibridizar a palavra escrita enquanto imagem contida na imagem cinematográfica.

Figura 1 - Screenshot do filme “O livro de Cabeceira” (1996), de Peter Greenaway



Fonte: acervo pessoal do pesquisador

Transformações semelhantes também podem ser encontradas no campo da música: com a possibilidade da digitalização de faixas de áudio e de criação de sons sintetizados veio o desenvolvimento da cultura do *sample*. Isso acarretou uma profunda reorientação do processo de produção musical, que pode funcionar agora como uma colagem de sons provenientes de gravações e bancos de dados distintos. Totalmente amparado em processos eletrônico-digitais, a produção musical contemporânea pode funcionar sem a necessidade de uma *performance*, e isto influencia no próprio conjunto de saberes que antes definiam a figura do músico, muitas vezes substituindo o domínio técnico-musical por um domínio técnico-computacional.

No campo da fotografia, discute-se a entrada da era pós-fotográfica como consequência das modificações causadas pelo surgimento da fotografia digital e sua unidade primária (o pixel). Com o desenvolvimento dos mecanismos de processamento e modelação da imagem digital tornou-se inviável discutir a fotografia unicamente em seus termos tradicionais, menos ainda atribuir um caráter documental, atrelando um *status de verdade* à imagem sintetizada pelo aparelho fotográfico. “No tempo da manipulação digital das imagens, a fotografia já não difere da pintura, já não está isenta de subjetividade e já não pode atestar a existência de coisa alguma” (MACHADO, 2011, p. 217).

No cinema, campo que desde o seu surgimento já passou diversas estruturações resultantes de invenções tecnológicas (cinema sonoro, cinema em cores, cinema 3D),

atualmente sofre mais uma transformação. As práticas associadas às noções de simulação, interatividade e imersão, decorrentes da apropriação das novas mídias, vêm progressivamente reestruturando o campo do cinema, modificando aspectos narrativos, estéticos, referentes à lógica de produção e aos modos de recepção cinematográfica. Por trás dos efeitos especiais e práticas semelhantes, muitas vezes utilizadas de forma gratuita e sem relação objetiva com a trama narrativa ou com proposta artística da obra, o cinema parece ganhar novos contornos e criar novos formatos cinematográficos através da apropriação dos recursos oferecidos pelas novas tecnologias.

A introdução das tecnologias digitais facilitou imensamente os processos do cinema industrial e massivo, ao mesmo tempo que ampliou possibilidades estéticas e abriu novos caminhos aos realizadores independentes. Esse paradoxo, em muitos sentidos aproxima hoje categorias antes tradicionalmente distintas como “massivo” e “experimental”, constitui apenas uma das muitas contradições criadoras introduzidas (ou apenas amplificadas) pelo que poderíamos chamar de “paradigma digital” (FELINTO, 2006, p. 415).

Diante disto, termos como *pós-cinema* e *hipercinema* passam a compreender este novo período do cinema que, seguindo uma lógica pós-moderna, elabora seus novos formatos pela justaposição de elementos, o que não possibilita agrupá-los a ponto de criar rótulos ou estratégias de sistematização. Por se construir através da miscigenação de especificidades de diferentes tipos cinematográficos, estas obras mostram uma complexidade que nos impede de categorizá-las sem que isso afete suas singularidades.

Este momento atual do cinema é de adaptação frente as inúmeras indefinições que o *paradigma digital* ocasiona. O surgimento de diversas plataformas midiáticas proporcionado pelas novas tecnologias provoca o cinema a largar seus modelos fixos e se adaptar aos inúmeros formatos de telas presentes no cotidiano. Ao mesmo tempo que indústria do cinema se acostuma e cria padrões mais alinhados com as possibilidades da imagem digital, vemos outros formatos audiovisuais surgirem e conquistarem espaço, como é o caso das plataformas de *vídeo on demand* (Netflix, Amazon, etc.), dos dispositivos de realidade virtual e das narrativas interativas. Em vista disto vemos alguns autores mais *apocalípticos*¹ utilizarem o crescente desaparecimento de modelos limítrofes, como o cinema experimental, e o abandono das salas de cinema para alardear o fim do cinema. Uma visão mais *integrada* enxerga neste período fortes possibilidades de reinvenção e prosseguimento de práticas que não tiveram êxito por limitações no suporte tecnológico, além da emergência de um cinema mais plural em relação às suas

¹ Nos utilizamos aqui da lógica traçada por Umberto Eco na obra *Apocalípticos e Integrados* (2001) ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. 6ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.

temáticas, suas estruturas de produção, que se reinventa não pela sua tecnologia, mas por suas possibilidades poéticas. Esta perspectiva dicotômica corresponde não só ao cinema, mas a todos os campos que foram afetados pela emergência do paradigma digital:

Sem intenção valorativa no que diz respeito às produções culturais contemporâneas, considero que a cultura emerge fortalecida destas crises e destes debates cíclicos. Julgo, portanto, o exercício do novo, do antes impensável, uma opção criadora extremamente válida, como uma tentativa de se evitar o desgaste da linguagem, de romper a entropia do sistema, por meio de uma variedade de experimentações. No terreno da arte, por exemplo, tenho verificado que as poéticas eletrônicas buscam diferentes estruturas estéticas aptas a assimilarem as novas realidades percebidas, vislumbradas ou almejadas. Trata-se de um diálogo estético mediado por máquinas (GUIMARÃES, 2007, p. 23).

De fato, as diretrizes impostas pela globalização têm como resultado uma valorização do consumo e, por consequência, um favoritismo por formatos que utilizam códigos de fácil leitura, prezando por uma legibilidade; porém, também temos como resultado uma crescente individualização do consumo, apontando para uma maior diversidade de formatos e pluralidade no uso da linguagem. No cinema, o que talvez esteja chegando ao fim por efeito destas transformações, sejam as estruturas estabelecidas no cinema clássico, como por exemplo, o suporte arquitetônico da sala de cinema. Contudo, é importante lembrar que este cenário é algo que já vem sendo anunciado desde o surgimento da televisão, posteriormente com o VHS (video home system) e os primeiros protótipos da tecnologia digital. Também é importante enfatizar que a indústria cinematográfica mantém um caráter ativo na manutenção (ou abandono) destas estruturas, um exemplo disto é a tecnologia 3D que surgiu na década 1950, retornou na década de 1980 após anos de ausência e regressa novamente às salas de cinema, agora com suporte digital.

Ao exercer sua condição de linguagem, e não apenas de mídia, o cinema adquire a possibilidade de migrar seus códigos para outros suportes, atingindo outras mídias e criando outros formatos, expandindo-se para outras telas e espaços e se hibridizando com outras linguagens.

O gênero documentário conhece uma segunda vida; os desenhos animados não se reduzem mais a seu público infantil, mas se dirigem aos adultos; alguns filmes desconstruem os grandes mitos da nação, dos brancos, dos “peles-vermelhas”, dos caubóis. O que se anuncia é um cinema global fragmentado, pluri-identitário, multiculturalista (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 17).

Assim sendo, estas modificações no campo cinematográfico acontecem muito mais pela continuação de práticas do que de término ou ruptura com estas. As transformações da linguagem do cinema não apenas são resultado do contato com outras

linguagens e mídias, mas também de um resgate de formatos que por algum motivo saíram de evidência ou que ocupam posições marginais dentro do campo e através deste resgate entram em contato e se hibridizam com práticas que ocupam o centro do campo.

Lev Manovich (2001) observa que hoje as práticas de modelação da imagem digital ocupam papel central na construção de uma obra cinematográfica. A etapa de pós-produção, que antes se referia principalmente à montagem e finalização das obras, hoje diz respeito à elaboração dos mais diversos efeitos visuais e sonoros, muitas vezes já previstos na etapa inicial de roteirização. Esta modelação digital descende das práticas de animação, que antes ocupavam posição marginal em relação ao cinema *live-action* (predominantemente não animado), e hoje se apresenta como ferramenta essencial, principalmente para os *blockbusters* hollywoodianos. Para o autor, isto se mostra como exemplo do modo que os elementos que ocupavam posições marginais, como efeito da interação com as novas tecnologias, passam a se relacionar com os elementos que habitam o centro.

Este raciocínio é muito comum para os autores dos *estudos culturais*. Para eles, embora a globalização possua uma tendência homogeneizante em relação às culturas, ela assume um caráter paradoxal pela existência de trocas entre o global (centro) e o local (periferia), e como consequência obtemos a diversidade pela coexistência de culturas distintas. Embora os espaços geográficos onde os elementos culturais são produzidos continuem os mesmos, existe uma aproximação das estruturas simbólicas, o que propicia a troca de códigos.

Por meio da intensificação do fluxo mundial de bens simbólicos por ela gerada, os tempos e os espaços em que se desenrolam ação e pensamento são comprimidos e as fronteiras que separam lugares distintos são flexibilizadas, promovendo a proposição e a permuta incessantes de posições diferentes no mundo (DOS ANJOS, 2007, p. 4)

Acreditamos que da mesma maneira, dentro do campo cinematográfico, apesar do caráter homogeneizante exercido principalmente pelo cinema massivo-industrial, com as transformações resultantes das novas tecnológicas e do fluxo informacional, existe uma intensa troca de códigos e uma aproximação progressiva destes elementos que ocupavam posições distintas como: documentário e ficção, o narrativo e o não-narrativo, o real o virtual, além do massivo e o experimental.

Num movimento sincrônico e global, as tecnologias e os meios de comunicação, a economia e a cultura, o consumo e a estética. O cinema obedece a mesma dinâmica. É no momento em que se afirmam o hipercapitalismo, a hipermissão e o hiperconsumo globalizados que o cinema

inicia, precisamente, sua carreira de tela global (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 23)

Ainda não é possível afirmar com exatidão de que forma estas transformações da linguagem e entre linguagens acontecem, a reorientação do campo cinematográfico ainda é um fenômeno indefinido e mesmo que os processos de hibridização e as pesquisas relativas a contaminação das linguagens se apresentem como tendência mais sintonizada com as transformações resultantes da globalização e a emergência das novas tecnologias, é necessário buscar ferramentas que possibilitem abarcar a multiplicidade de formatos que emergem na atualidade, assim como a complexidade dos aspectos poéticos e plásticos presentes nas obras cinematográficas contemporâneas. Esperamos, no presente trabalho, através da análise do fenômeno de apropriação de práticas do experimental pelo cinema massivo, abrir caminho para a compreensão desta cartografia imprecisa e diversificada do cinema contemporâneo, que o pós-cinema possibilita analisar, bem como identificar as principais tendências emergentes no campo cinematográfico.

2 EXPRESSÕES CINEMATOGRAFICAS DA CONTEMPORANEIDADE

Dentro do universo da arte, o cinema se apresenta como uma espécie incomum. Junto com a fotografia, são formas de arte que nascem da técnica, e por este motivo não possuem, ao menos de início, os mecanismos de expressão estética. A fotografia, por sintetizar imagens estáticas, teve as bases sólidas da pintura e do desenho como modelo para elaborar sua linguagem. Já o cinema, com a imagem em movimento, não tendo um semelhante, construiu-se pelo experimento, buscando particularidades nas formas artísticas que continham movimento em si.

Evidentemente, o cinema possui um passado; a busca pela captação do movimento está presente em inúmeras obras da história da arte. Machado (2011, p. 16), por exemplo, acredita que nas expressões do *homem pré-histórico*, que habitualmente denominamos de arte rupestre, já existia a intenção de capturar o movimento, e que a distância entre a imagem e o movimento das tochas que iluminavam estas cavernas contribuía, gerando uma ilusão de ótica, que impedia o espectador de fixar o olhar e percebê-la como uma imagem estática. Para além destas hipóteses, existiam desde o século XVII uma série de práticas advindas do teatro e das expressões de rua que simulavam o movimento da imagem em apresentações de mágica e ilusionismo, a exemplo da lanterna mágica, que descende do império chinês, mas fazia parte do cotidiano das apresentações urbanas da Europa. Sobre isso, Machado (2011) comenta:

Na Inglaterra, por exemplo, os primeiros e mais importantes “cineastas” que produziram trabalhos especificamente para o cinematógrafo, como Cecil Hepworth, Georges Albert Smith e James Williamson, haviam sido anteriormente lanternistas ou, na pior das hipóteses, descendentes de famílias de lanternistas. (p.23)

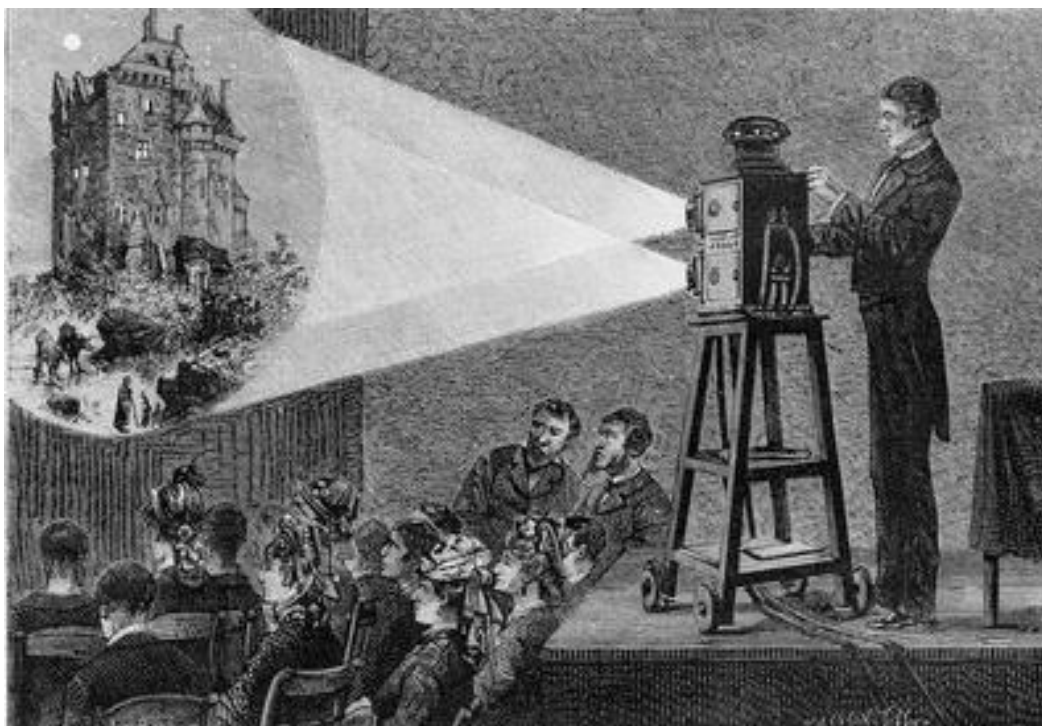
E em seguida complementa:

Projecionistas e criadores de placas para lanternas mágicas, eles já estavam familiarizados com a técnica de construir narrativas audiovisuais. O cinema de forma alguma aparecia para eles como um meio de expressão e uma forma de espetáculo novos, mas tão somente como um incremento (mais um entre tantos que surgiram todos os dias) dos recursos expressivos da lanterna. (p.24)

Assim sendo, é nítido perceber como estas expressões populares ligadas ao ilusionismo forneceram os códigos que possibilitaram o cinema sair de uma posição de aparelho científico e se aproximar do universo da arte. Os primeiros passos na direção de

uma linguagem cinematográfica se deram através da aproximação com os espetáculos populares e aconteceu de forma tão repentina quanto seu próprio surgimento.

Figura 2 – Representação da lanterna mágica



Fonte: ssplprints, 2018.²

Exatamente por esta relação com as expressões populares não legitimadas como arte, o cinema, diferente das outras formas artísticas, não conseguiu se inserir em uma lógica sistematizada em escolas e estilos que permitisse erguer possibilidades dentro de um território estético. O *entretenimento* era a estrutura que fundamentava as primeiras expressões na linguagem do cinema, porém, salvo algumas exceções, o cinema ainda não tinha descoberto as estratégias narrativas necessárias para contar histórias. Segundo Viveiros (2007), as expressões desse *cinema de atrações* se desenvolviam numa lógica de *mostração*, ou seja, semelhante a um espetáculo de mágica; essas obras não eram estruturadas com intuito de narrar, apenas exibir um acontecimento captado. O que é compreensível, pois o espectador comum da virada do século XX também não era familiarizado com a imagem cinematográfica. Além disso, estas obras ainda não possuíam os mecanismos de direcionamento do olhar a que hoje somos acostumados. Machado (2011) salienta que a estratégia que possibilitou o início das narrativas no

² Disponível em: <https://www.ssplprints.com/> Acesso em: dez. 2018.

cinema foi representar contos que já faziam parte do imaginário popular, isto fornecia um apoio ao espectador na compreensão do conteúdo fílmico, como é o caso de *Tom Tom Piper's Son* (1905), de Billy Bitzer, que descende de uma cantiga popular.

Figura 3 – Screenshot do filme “Tom Tom Piper’s Son” (1905), de Billy Bitzer



Fonte: Acervo pessoal do pesquisador.

Tendo iniciado como espetáculo de feira, ele passa progressivamente à ficção e vai mesmo buscar na literatura as histórias que se propõe contar. Assim o cinema se inventa, aos poucos, uma linguagem e uma gramática que lhe permitem ter grandes projetos, determinar-se como arte, ao mesmo tempo em que sente a necessidade de se organizar como indústria (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p.35)

Outro fator que afastava o cinema da legitimação enquanto arte era sua relação indissociável com a tecnologia, que o colocava em discordância com os dogmas das instituições artísticas do início do século XX. Para estas instituições o objeto estético que possuía copias era pertencente a categoria do artesanato, assim, o cinema, com seu aspecto reprodutível não poderia pertencer ao campo da arte. Mesmo assim, artistas componentes das vanguardas emergentes se utilizaram do cinema como suporte para expressar as transformações propostas em seus manifestos: o movimento, a transitoriedade, a abominação do culto ao velho e o elogio ao novo. Obras como *O retorno da razão* (1923), de Man Ray; *Entreato* (1924), de René Clair, com participação de

Francis Picabia e Erik Satie; além das obras de Dziga Vertov, Luis Buñuel e vários outros, representam as primeiras aproximações entre cinema e as artes plásticas e foram de importância vital para o desenvolvimento dos mecanismos de montagem, além da linguagem cinematográfica como um todo.

Apesar desta participação nas vanguardas, o cinema não compactuava, de fato, com as propostas vanguardistas. Por ser um objeto de história recente, ocupado em construir sua linguagem, o cinema ainda não possuía valores para transgredir. Assim sendo, afirmou-se como moderno de outra maneira: “Há uma revolução modernista do cinema que nada tem a ver com as vanguardas: a que produz um tipo de arte radicalmente nova, absolutamente democrática e comercial – uma arte de consumo de massa” (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p.37).

Sendo uma invenção moderna, já de início, o cinema trouxe consigo as características industriais da era moderna. Por se firmar como um espetáculo coletivo que contém em possibilidades extraordinárias de reprodução, o cinema, muito além das potencialidades do teatro, conseguiu um alcance massivo, sendo capaz de ser exibido em inúmeros lugares ao mesmo tempo. Seu modo de produção também se desenvolveu nos moldes industriais, por mais que alguns artistas não compartilhem da política de autores que relaciona obra ao autor/diretor, o cinema mantém uma divisão do trabalho estratificada semelhante ao utilizado nas fábricas da virada do século XX. Além disso, já nos primeiros anos de consolidação como indústria, o cinema adquire uma produção em larga escala no momento que consegue estruturar os gêneros cinematográficos, isto além de possibilitar a criação de fórmulas que podem ser usadas como base para a construção das obras, permite que o espectador antecipe, de maneira geral, a narrativa ou o conteúdo ali abordado.

Ironicamente, foi perseguindo suas características industriais que o cinema conseguiu elaborar sua linguagem e se legitimar como uma forma de expressão artística. A produção em massa de bens culturais, aliada à criação contínua de *estrelas de cinema*, fez com que adquirisse um espaço significativo no cotidiano moderno, ditando padrões de consumo, de beleza e felicidade, sendo capaz de influenciar até hoje na estruturação da ordem social.

Mais do que isso, as stars e os filmes modificaram os gostos e as atitudes, os códigos de beleza, as maneiras de se maquiar, as maneiras de consumir, de falar, de fumar, de flertar. O cinema lança tendências culturais, renova modos de ser e de fazer, produz reviravoltas nas orientações estéticas. Mesmo se alguns realizadores ambicionam a longa duração, o cinema é uma arte cujos

efeitos são versáteis e fugazes como os da moda (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p.43)

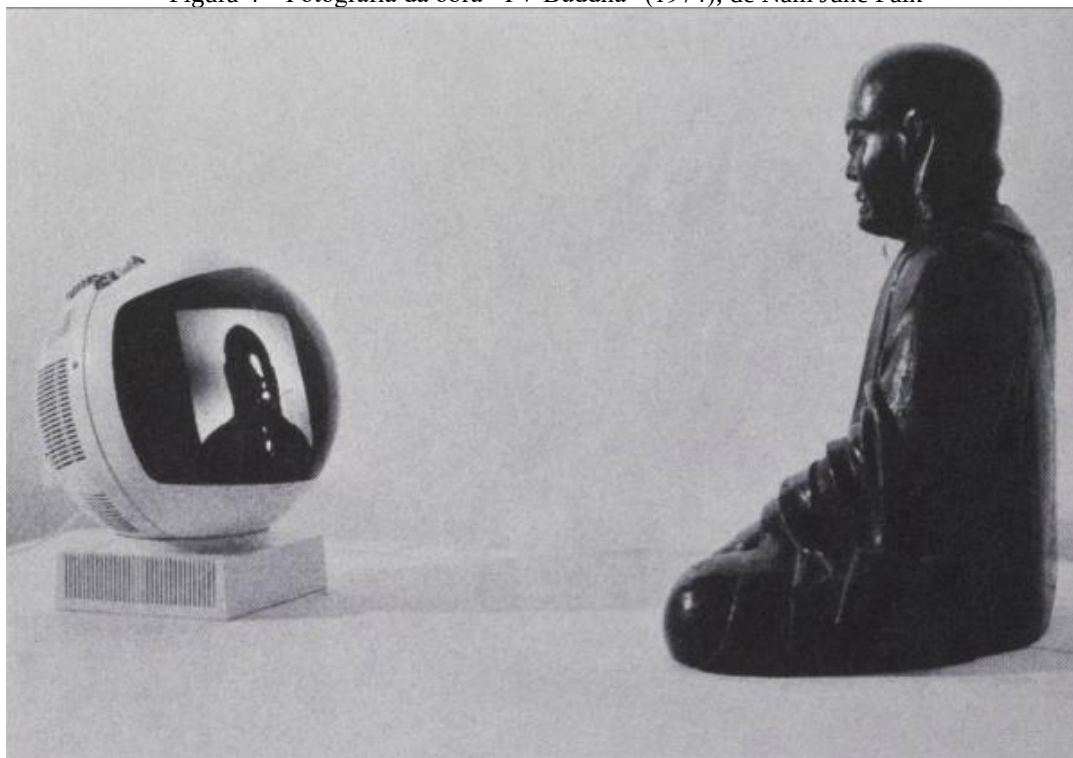
As práticas industriais se apresentam como intrínsecas ao cinema, o que é facilmente justificável, visto que, simultaneamente ao desenvolvimento de sua linguagem, adaptou seus aspectos tecnológicos e instituiu seu modelo industrial. A história do cinema parece estar interligada à história de suas tecnologias.

Parente (2009) relaciona a instituição de sua linguagem ao momento em que o cinema se estabelece como um espetáculo que converge aspectos arquitetônicos, tecnológicos e discursivos. O modelo convencional do cinema, denominado pelo autor de *forma cinema*, instituiu-se através da utilização da arquitetura do teatro italiano, como sala de cinema, em conjunto a uma tecnologia de captação/exibição e um discurso narrativo-representativo que se institui no começo do século XX, principalmente em Hollywood. Porém, cada um destes aspectos contém um conjunto de técnicas, e a transformação destes possibilita o surgimento de outros modelos cinematográficos.

Identificar os modelos cinematográficos através de sua relação com os aspectos que o constituem nos auxilia a compreender como a inserção do paradigma digital provoca mudanças tão expressivas na linguagem do cinema. Também nos mostra uma diversidade de práticas coexistentes, visto que, nesta breve análise de seu surgimento, encontramos práticas de vanguarda em meio a instituição de um modelo convencional. O cinema de vanguarda, apesar de se utilizar da mesma arquitetura e do mesmo dispositivo tecnológico, lança outra forma discursiva, alheia ao modo narrativo convencional.

Um exemplo marcante, presente na reflexão de Parente (2009), diz que com o surgimento das tecnologias de videovigilância, em sincronia com as expressões da videoarte, tornou-se possível a origem do *cinema de museu*, que transportava a linguagem cinematográfica para fora da sala de cinema, utilizava-se de outra tecnologia de exibição e, como consequência, estabelecia outra relação entre espectador e obra, modificando, assim, os aspectos arquitetônicos, tecnológicos e discursivos.

Figura 4 – Fotografia da obra “TV Buddha” (1974), de Nam June Paik



Fonte: Médium, 2018.³

Assim, diante da diversidade de modelos cinematográficos, para compreender o efeito das novas mídias digitais no cinema se faz necessário identificar as práticas que distinguem o panorama do cinema contemporâneo, visto que, ao contrário do que acontecia décadas atrás, a sétima arte já não se agrupa em torno de elementos estéticos predefinidos ou correlaciona parâmetros geográficos a características estéticas (cinema japonês, cinema novo brasileiro, etc.). Como efeito de uma globalização ampliada, os próprios gêneros cinematográficos se encontram hibridizados, e como vimos, a tendência mais latente desta paisagem pós-moderna é de que cada vez mais as características locais se tornem globais. Deste modo, o esforço dos autores que se debruçam sobre esta questão, na atualidade, é em identificar que práticas podem ser apontadas como pertencentes a este horizonte contemporâneo, e além disso, traçar os caminhos históricos que permitam compreender o desenvolvimento desta prática na atualidade. É consenso que o cinema está passando por reestruturações, estes teóricos tentam agora vislumbrar para onde estas transformações apontam.

Diversos autores, entre eles Machado (2011), acreditam que as poéticas do cinema contemporâneo se desenvolvem em congruência com as reflexões de Gene Youngblood,

³ Disponível em: <https://medium.com/> Acesso em: dez. 2018.

presentes no livro *Expanded Cinema* (1970). As proposições do livro tinham como objetivo indicar caminhos que possibilitassem transformar os elementos que consolidavam o cinema convencional, para que fosse possível atingir uma nova forma de cinema. Através da aproximação da arte com a vida, a desconstrução da narrativa linear e do culto à verossimilhança, o autor acreditava que seria possível desenvolver um cinema sensorial, que estabelece outra forma de recepção, concedendo autonomia ao espectador e transformando-o em um participante.

Youngblood propõe um cinema não-gênero, que não se enquadra no drama comercial nem na linearidade do “contar história”. Alia-se de forma transgressora à computação, alimentando o processamento de sensações humanas sem o intuito de promover efeitos especiais de custos altíssimos. [...] Define a sinestesia estética como provocadora de variados sentidos contínuos, gerados por uma obra de arte num tempo também contínuo – tempo este determinado pelo próprio indivíduo (ALY, 2012, p.65)

Outros autores como Stam (2003) e Viveiros (2007) observam que os modos de estruturação da contemporaneidade recuperam lógicas presentes nas práticas do cinema de atrações, uma vez que, da mesma forma que o *primeiro cinema* se inseriu em atividades de entretenimento habituais ao cotidiano da época, existe um esforço contínuo em inserir a linguagem cinematográfica em outras atividades comuns ao homem contemporâneo, além do cinema, como por exemplo a complexificação crescente das narrativas de videogame e o aumento de produções adequadas ao dispositivo de realidade virtual. Outro ponto observado é que as narrativas contemporâneas, de maneira crescente, privilegiam a performance, a exposição de um fenômeno, ao exercício narrativo. A exemplo dos inúmeros filmes com excessivas explosões, com efeitos especiais grandiosos ou que constroem mundos nunca antes vistos, mas que repetem estruturas narrativas. Para estes autores isto reaproxima o cinema contemporâneo ao modo de *mostração* característico ao *cinema de atrações*.

Figura 5 – Kinétopscopio de Edison



Fonte: Pinterest, 2018.⁴

Figura 6 – Óculos de realidade virtual genérico



Fonte: Tecmundo, 2018.⁵

De fato, ao analisar práticas como o cinema interativo, as tecnologias de imersão e de realidade virtual, é possível vislumbrar as análises expostas por estes autores. Porém, estas proposições não conseguem permear a totalidade de práticas que constituem o pós-cinema, nem dá vazão para a análise de suas formas poéticas. Entretanto, algo que se mostra comum a estes dois caminhos teóricos é multiplicidade resultante da apropriação de formas anteriores.

⁴ Disponível em: <https://br.pinterest.com/> Acesso em: dez. 2018.

⁵ Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/> Acesso em: dez. 2018.

Lipovetsky e Serroy (2009) apresentam três conceitos na tentativa de abranger a pluralidade de práticas e visualizar a extensão dos modelos cinematográficos da era hipermoderna (visto que esses autores discordam da terminologia pós-moderna), são eles: *imagem-excesso*, *imagem-multiplex* e *imagem-distância*. Respectivamente, concernem a *hiperbolização*, *desregulação* e *complexificação formal*, e *autorreferencialidade*, aspectos que segundo os autores, apresentam-se não apenas no *cinema hipermoderno*, mas no ambiente social como um todo. Mais que isso, para os autores, os processos descritos por estes conceitos constituem um cinema cada vez mais liberto das convenções estéticas e morais que imperavam durante o período moderno.

O primeiro conceito gira em torno do que os autores denominam de *estética do excesso*: caracterizada pelo uso exagerado de temáticas e especificidades fílmicas, atingindo aspectos técnicos e poéticos. Pode ser encontrado na supervalorização de temáticas outrora omitidas por estruturas morais, como sexo, violência, drogas, etc. Também se encontra representada na aceleração contínua da montagem, na multiplicação dos planos e na saturação das faixas de áudio. No desenvolvimento de práticas cinematográficas que tem como finalidade provocar sensações entorpecedoras através das tecnologias (3D, realidade virtual, Dolby-digital 7.1).

O segundo diz respeito a uma crescente complexificação das estruturas narrativas, dos gêneros e das formas cinematográficas na atualidade. Paralelo a reconfiguração de um modelo industrial, uma grande quantidade de formatos se desenvolve, inclusive, de modo plural, abandonando padrões estéticos e investindo na singularidade das obras. “[...] o cinema hipermoderno é o do multiforme, da hibridação, do plural.” (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 67) Esses autores acreditam que, de maneira sem precedentes, estes novos formatos não visam à conquista de um espaço de distinção, mas se organizam de modo a ocupar o mesmo espaço que o modelo convencional-industrial. Diferentemente do cinema que carregava consigo uma bandeira contra o domínio de um modelo industrial, agora este *cinema plural* busca integrar-se:

A fase precedente foi também construída sobre a desestruturação, mas de forma polêmica, com a vontade de romper os tabus. Isso não acontece mais no cinema contemporâneo: a desregulação se dá agora por si, está *integrada*, é perceptível e admissível por todos, empregada sem vontade de ruptura ou de provocação (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 67).

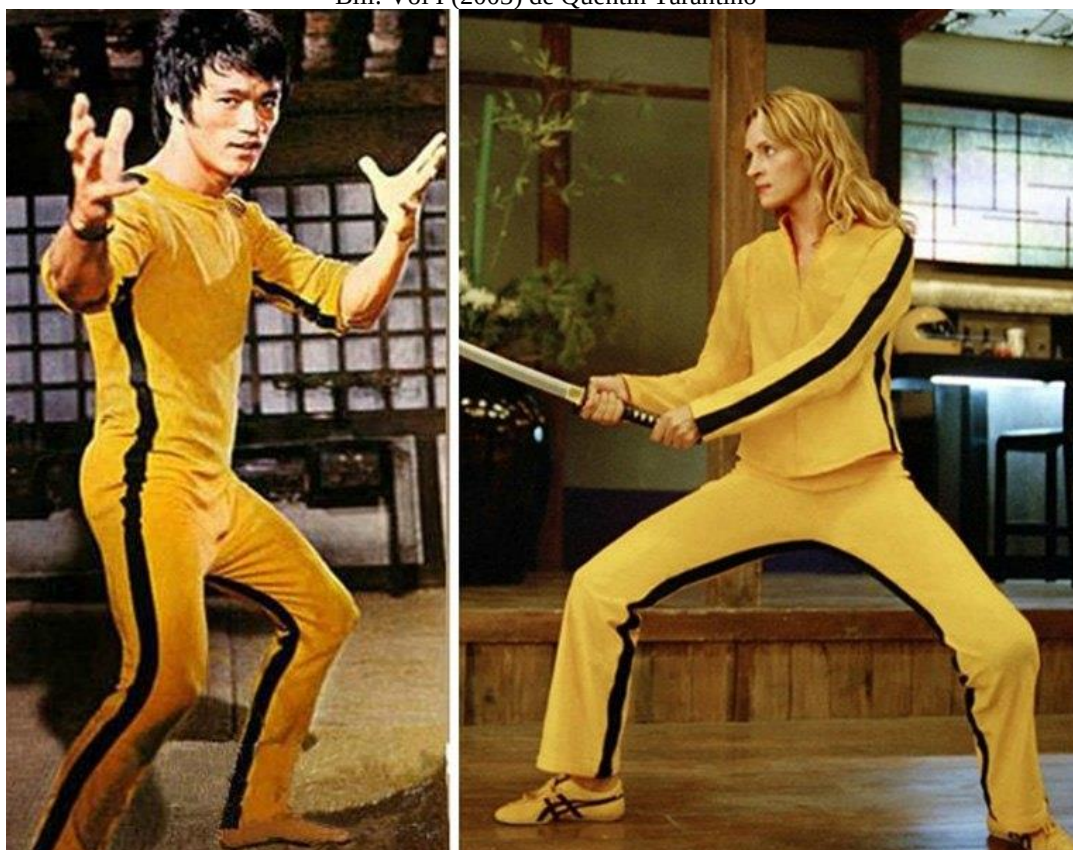
O terceiro se desenvolve no emprego crescente de autorreferencialidade na cinematografia contemporânea. Estes autores acreditam que, apesar da banalização resultante das releituras e refilmagens (*remakes*) que dominam o mercado

cinematográfico, existe o desenvolvimento de uma cultura que se retroalimenta e cria novas maneiras de se relacionar com o espectador. Cenas sedimentadoras da linguagem cinematográfica, através desse processo, são evocadas em outras obras, e passam a se relacionar com signos diversos, construindo outros sentidos, desmistificando-se e permitindo análises críticas de momentos distintos da história do cinema. Embora os remakes e continuações obedeçam a uma lógica puramente comercial, visto que se utilizam de receitas de sucesso como estratégia para minimizar os riscos e incertezas do mercado, a *imagem-distância* observa principalmente a maneira crítica como o cinema contemporâneo analisa suas expressões anteriores:

Não se trata tanto de citar para homenagear e sim de provocar uma reflexão sobre o próprio filme. Não mais a simples ilustração, mas uma *mise-en-abyme* [uma representação dentro da outra], segundo uma rede de significações que circula entre o filme e outros filmes no interior do filme (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 126)

Estes conceitos, apesar de serem apresentados de maneira isolada, podem ser visualizados de modo conjunto, estando expressos numa mesma obra. O cinema de Quentin Tarantino, famoso por se apropriar de códigos notáveis na história do cinema, serve como exemplo destas formas de expressão da contemporaneidade: *Kill Bill: Volume 1* (2003) constrói uma narrativa comum ao filme hollywoodiano, mas que se utiliza e referencia os códigos dos filmes de ação orientais e do western da década de 1970, citações que dialogam com um tipo específico de espectador, familiarizado com as características e história dos gêneros cinematográficos, mas que não interferem na fruição do espectador desavisado. Os códigos apropriados estão dispostos na escolha dos planos, nas cores da fotografia, na coreografia das lutas; o próprio macacão utilizado pela protagonista é uma referência explícita a roupa usada por Bruce Lee no filme *Game of Death* (1978), um exemplar do gênero homenageado. Também é perceptível a *estética do excesso*, visto que a obra se constrói numa montagem acelerada, além de utilizar excessivamente de efeitos e imagens violentas. O filme se mostra como exemplar dos conceitos de *imagem-excesso* e *imagem-distância*.

Figura 7 – A vestimenta de Bruce Lee, usada no filme *Game of Death* (1978), é referenciada no filme *Kill Bill: Vol I* (2003) de Quentin Tarantino



Fonte: Acervo pessoal do pesquisador

De maneira geral, o cinema hollywoodiano, particularmente na figura do *blockbuster*, apresenta-se como exemplo da imagem-excesso. Esta nova configuração do modelo industrial tende a se configurar através de megaproduções que abusam dos inúmeros mecanismos oferecidos pela imagem digital, e constituem uma experiência cinematográfica que se destina ao choque e ao deslumbre do espectador. Pelo exercício desta estética, esses filmes, habitualmente, reúnem cenas ultraviolentas, efeitos especiais grandiosos, um desenho de som redundante e estruturas narrativas previsíveis em uma montagem acelerada. “O plano é quase um flash, a brevidade criando um impacto ainda mais brutal e sua repetição acelerada produzindo o efeito de bombardeio visual” (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p.76).

Bordwell (2008), autor que concentra suas pesquisas na análise estilística do cinema, observa que desde a década de 1980 é notado o aparecimento de uma expressão cinematográfica que se constrói na ênfase das técnicas de montagem (edição, técnicas de movimento de câmera, etc.), colocando a encenação em segundo plano, o que justifica a aceleração das obras, visto que o ritmo passa a ser predominantemente regido pelos

aspectos técnicos e não pelas estruturas narrativas. Definido pelo autor como *continuidade intensificada*, surge como intensificação das práticas que constituem o tipo de montagem de continuidade, característico ao modelo industrial. A análise verifica que até os anos de 1960, os filmes tinham uma média entre 300 e 700 planos e possuíam uma duração média do plano (DMP) entre 8 e 11 segundos, números estes que continuaram a crescer em paralelo à aceleração contínua da montagem:

Nos anos 1990, essa tendência continua e a velocidade tornou-se ainda maior; vários filmes têm mais de 2 mil tomadas e a DMP vai de dois a oito segundos. Como era de esperar, os filmes de ação dão o exemplo, mas, no final do século, o filme típico de qualquer gênero, mesmo as comédias românticas, como *Shakespeare apaixonado* (1998) e *Noiva em fuga* (1999), apresentam uma DMP entre quatro e seis segundos. (BORDWELL, 2008, p.50)

É consenso para estes teóricos que estas expressões são resultantes da aproximação do cinema com a mídia televisiva, que da década de 1960 até a atualidade, se construiu no uso excessivo de close-ups, movimentos de câmera, cortes bruscos e montagens aceleradas. Para além disso, Lipovetsky e Serroy (2009) afirmam que o espectador contemporâneo foi visualmente alfabetizado pela imagem espetacularizada dos videocliques e peças publicitárias, o que resultou num distanciamento dos modelos cinematográficos que construíram a linguagem do cinema. Para os autores, o espectador contemporâneo assume comportamentos do consumidor contemporâneo, não sendo habituado a apreciar momentos de espera ou ritmos lentos.

Naturalmente esta aceleração não atinge unicamente os filmes hollywoodianos. A velocidade aparece como estratégia no cinema como um todo, basta observar obras como *Cidade de Deus* (2002), de Fernando Meirelles, ou *Corra, Lola, Corra* (1998), de Tom Tykwer, que não se enquadram dentro da definição de *blockbuster*, mas se utilizam da aceleração como mecanismo de expressão estilística. O termo *superdirigido* aparece nos textos da crítica como terminologia indicada para caracterizar estas produções que se estruturam no uso excessivo das técnicas de montagem:

Tratando cenas comuns com um tipo de técnica supervalorizada, outrora reservada para momentos de suspense e revelações em fóruns de justiça, os cineastas de hoje não só arriscam um estilo bombástico, mas também são obrigados a elevar o tom. Agora, os clímaxes reais terão de ser pensados para produzir ainda mais efeito de comoção: câmera lenta, manchas coloridas, rabiscos digitais, acordes eletrônicos estrondosos. Muitas vezes, a continuidade intensificada transforma estilo em Estilo (ou ESTILO) (BORDWELL, 2008, p.57).

A reflexão que o conceito de imagem-excesso lança sobre o cinema hollywoodiano relativiza a estrutura do modelo industrial. A noção de que as

transformações da linguagem resultam num distanciamento de formas clássicas, por parte do espectador, transparece a pluralidade presente no interior do cinema convencional. A presença de diversidade no modelo industrial expõe o fato de que não podemos limitar a definição de cinema pelas suas manifestações evidentes.

O conceito de imagem-multiplex, emerge, assim, para amparar as inúmeras práticas cinematográficas que não se subordinam as formas convencionais. As lógicas de *desregulação* e *complexificação formal* vem para modificar as estruturas narrativas, fugir da estereotipização de gêneros e personagens, além de empreender novos códigos audiovisuais. A barreira elitista e dicotômica que determinava a existência de um *cinema-arte* e um *cinema-comercial* foi reconstruída com uma matéria porosa que permite o trânsito de códigos, proporcionando a contestação das poéticas legitimadas. O cinema contemporâneo é diverso e plural ao ponto de não se organizar em movimentos, apenas apontar tendências, assim, ao contrário da *estética do excesso*, estes novos formatos híbridos e plurais são identificados pela análise de suas singularidades. A imagem-multiplex descreve um cinema sensível, avesso às fórmulas padronizantes, que enfatiza subjetividades e ousa a mudar a maneira de se relacionar com os espectadores.

Há um esforço contínuo em questionar os métodos cristalizados de fazer cinema, e isso resulta numa valorização do experimento no processo criativo: Pedro Costa, diretor lusitano, no filme *Casa de Lava* (1994) abandona a rigidez do roteiro e adota como guia um caderno de referências⁶ onde reúne matérias jornalísticas, citações, fotografias e anotações relativas ao contato com os atores. Ainda que exista um argumento base, esta proposta flexibiliza o modo tradicional de produção cinematográfica acentuando as subjetividades da percepção, reconhecendo-as como parte importante do processo criativo.

Outro exemplo é *Dez* (2002) de Abbas Kiarostami, em que o diretor fixa duas câmeras a um automóvel, uma apontada para a atriz e outra para os demais atores (motorista e passageiros), e entrega as orientações da cena. Este processo além de transferir autonomia para as agentes da encenação (apesar de ser perceptível em determinado momento do filme que uma das atrizes carrega um ponto de escuta), modifica o próprio conjunto de funções relativas ao diretor, no momento em que este abdica de uma regência total do processo de filmagem, passa organizar a narrativa através

⁶ <<http://www.buala.org/pt/da-fala/casa-de-lava-caderno>>. Acesso em: 12 jan. 2019.

dos mecanismos de montagem e edição. Críticos e teóricos denominam esta prática de filme-dispositivo:

[...] o que importa, no dispositivo, não é a dramatização, não é a organizar a cena e dirigir os atores dentro de um determinado espaço, e sim propor um jogo em que, uma vez estabelecidas as regras e acionadas as peças, o mundo possa construir sua própria significação, as ações possam se inscrever no espaço e no tempo por si mesmas. (OLIVEIRA JR, 2013, p.9)

Figura 8 – Screenshot do filme “Dez” (2002) de Abbas Kiarostami



Fonte: Acervo pessoal do pesquisador.

O cinema de fluxo talvez seja a tendência mais expressiva que se estabelece na contemporaneidade. Identificado em filmes do final da década de 1990 por críticos da revista Cahiers du Cinéma⁷, a *estética de fluxo* vem se destacando por desconstruir noções tradicionais do fazer cinematográfico. Stéphane Bouquet, crítico que deu nome à tendência, notou em filmes como *Elephant* (2003), de Gus Van Sant, e *O intruso* (2004), de Claire Denis, uma reestruturação aspectos relativos a montagem, narrativa e mise-en-scène⁸ através do afastamento da lógica da continuidade, princípio fundador da linguagem

⁷ Ruy Gardiner traduziu e disponibilizou os textos de Jean-marc Lalanne e Olivier Joyard no endereço: <<http://www.geocities.ws/ruygardnier/index0501.htm>> Acesso em: 10 set. 2018.

⁸ Termo fundamental a linguagem cinematográfica, diz respeito a ordenação dos atores e objetos na cena, sendo descrito por alguns autores como encenação. Remete a figura do *Metteur en scène* que nas produções teatrais do século XIX era responsável por traduzir em termos cênicos as narrativas textuais. No cinema, alia-se a política de autor da década de 50 e passa a ser compreendido como aspecto de análise do trabalho

cinematográfica, apesar de não ser possível sistematizar esta tendência a ponto de determinar um grupo estético, as obras do cinema de fluxo se destacam por cultivar uma relação diferenciada com os fundamentos da teoria do cinema.

A principal característica do cinema de fluxo é a predileção por planos sensíveis, que se desvia de funções narrativas para criar atmosferas afetivas. Assim, o plano, considerado por diversos autores das teorias do cinema como menor unidade de significação (SILVA, 2010), é transformado, deixando de servir a objetividade narrativa para criar um vínculo de significação mais subjetivo. O momento de corte do plano, em vez de ser regido pelo início e final de uma ação, passa a ter como finalidade a construção de uma ambiência sensorial; os códigos de enquadramento também são questionados e passam a se desenvolver de maneira exploratória, percorrendo ao máximo o espaço fílmico, colocando em questão o que é relevante e o que é decorativo. A imagem da estética de fluxo narra por meio de sutilezas.

Em comum, tais filmes possuem essa predileção de uma forma de narrar na qual o sensorial é sobrevalorizado como dimensão primordial para o estabelecimento de uma experiência estética junto ao espectador: em lugar de se explicar tudo com ações e diálogos aos quais a narrativa está submetida, adota-se aqui certo tom e ambiguidade visual e textual que permite a apreensão de outros sentidos inerentes à imagem. Ou seja, trata-se de outra pedagogia do visual e do sonoro [...] (VIEIRA JR., 2014, p.112)

Outra característica, que apesar de se manifestar no cinema contemporâneo como um todo, se encontra particularmente valorizada no cinema de fluxo, é a utilização do banal como temática central. Seja pela expansão no tempo diegético ou pela apresentação de diversos pontos de vistas (estratégia que Elephant (2003), de Gus Van Sant, realiza de maneira singular), esses filmes tendem a realçar eventos corriqueiros, destacando minúcias e proporcionando mudanças na percepção sobre fenômenos cotidianos. Esta valorização do comum tem implicações múltiplas, pois, ao mesmo tempo que aproxima espectador e personagem, por vivenciarem histórias semelhantes, ao explorar a complexidade dos personagens o apresenta como singular, sendo igual e diferente, íntimo e distante. Estas expressões cinematográficas tendem a abandonar percepções arquetípicas ou estereotipadas comuns ao cinema hollywoodiano, apresentam as personagens como indivíduos complexos “[...] tais como aparecem em sua maneira única de se comportar; Está aí sua verdade, por mais extravagante, estranha e inexplicável que

do diretor, para estes críticos, uma boa *mise-en-scène* é aquela que se desenvolve de acordo com a estética da transparência, onde as intervenções do diretor seriam efetivas, porém, invisíveis, se assemelhado ao real. É um termo polissêmico que no cinema moderno foi contestado por diretores como Godard, Antonioni, Pasolini, entre tantos; e recebe novas críticas no cinema contemporâneo.

seja, numa superfície que não é de modo algum superficialidade (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 102).

A estética de fluxo estabelece outro vínculo com a recepção cinematográfica, o sentido fílmico passa agora a se construir através de uma investigação da diegese, confiando ao espectador a tarefa de captar a totalidade dos elementos subjetivos, sensíveis e fluidos que estão ali dispostos. Uma nova forma de olhar é proposta, no momento em que estes diretores substituem a sistematização objetiva da narrativa clássica por uma narrativa composta por ambiguidades e elementos soltos e desordenados.

A dramaturgia cênica é substituída pela simples apreensão de blocos de realidade justapostos numa montagem que está mais interessada em construir ritmos do que em amarrar significados. O importante não é fixar e definir as coisas, mas gerar fluidez, movimento, continuidade, colocar em circulação as matérias e as formas, as energias e as forças. A arquitetura do real se troca por uma criação de ambiência (OLIVEIRA JR., 2013, p.9)

Com a emancipação da imagem em relação à realidade, que muito deve a instituição da imagem digital, estes cineastas abandonam a tarefa de moldar representações do real, preferindo explorar as subjetividades e ambiguidades que a realidade carrega. É possível, assim, perceber como a desregulação e complexidade formal relativa ao conceito de imagem-multiplex se encontram impressas nas produções cinematográficas contemporâneas, transformando os aspectos fundamentais da linguagem do cinema. Podemos também visualizar a complexidade que constitui o cinema atual, para além da hibridização de técnicas de representação apontadas por Raymond Bellour (2000) na definição de *entre-imagens*⁹, as formas que se instituem na contemporaneidade, sobrepõem aspectos cada vez mais opostos e relativos a estéticas distintas, resultando em expressões singulares que não mais se organizam em categorias ou gêneros, e não mais se definem por sua procedência técnica ou relativa ao suporte em que foi gerada.

Os conceitos de imagem-excesso e imagem-multiplex se mostram essenciais a este trabalho por explorarem duas tipologias cinematográficas resultantes das transformações que a contemporaneidade trouxe consigo. Pelo exercício destes conceitos acreditamos que é possível analisar as expressões que na atualidade hibridizam o modelo industrial e as práticas experimentais.

⁹ Apesar de essencial para compreender o desenvolvimento das artes cinematográficas neste período e adaptação frente a emergência dos suportes digitais, o conceito de Raymond Bellour tem como foco os aspectos técnicos da imagem. Escolhemos por desenvolver os conceitos que abram espaço para a análise poética das expressões destacadas.

3 DUAS CATEGORIAS PARA UM UNIVERSO DE EXPRESSÕES CINEMATOGRAFICAS

Um obstáculo no percurso de identificar a aproximação entre o massivo e experimental no contexto do cinema contemporâneo é traçar o contorno dessas duas esferas que reúnem em suas definições preceitos estéticos tão abrangentes e opostos, a ponto de traçar uma clara distinção para ambas. Embora os conceitos apresentados anteriormente ofereçam uma sustentação teórica em relação as práticas cinematográficas na contemporaneidade, cabe-se questionar quais características constituem um filme como experimental ou convencional: que especificidade cinematográfica teria predominância? Existe uma forma fílmica arquetípica? O que posiciona estas duas categorias como opostas? Assim sendo, este capítulo tem seus esforços dedicados a expor e investigar as características que aparentemente servem de base para essas distintas expressões cinematográficas, começando pelo cinema experimental e seguindo para o cinema convencional, onde se faz necessário uma breve explanação das noções básicas de mise-en-scène e montagem.

É importante esclarecer desde já que essas categorias cinematográficas devem ser compreendidas como instâncias identificadoras, que reúnem determinadas obras pelo reconhecimento de semelhanças, mas colocam suas singularidades, aquilo que possuem de particular, em um segundo plano (quando não são excluídas de sua reflexão). Esse modo hermético de análise é o que adiciona dificuldade a tarefa de construir lugar para o que é híbrido e múltiplo.

Nos termos de Morin (2005) não podemos nos utilizar dessas categorias através de um *pensamento mutilante*, que diante da formalização de um conceito, limite as possibilidades de percepção presentes nas obras assinaladas. Ou seja, fixar uma obra dentro de uma ou outra categoria não deve, pelo menos a princípio, impedir a compreensão da totalidade da expressão artística desta.

É preciso encontrar o caminho de um pensamento multidimensional que, é lógico, integre e desenvolva formalização e quantificação, mas não se restrinja a isso. A realidade antropológica é multidimensional; ela contém, sempre, uma dimensão individual, uma dimensão social e uma dimensão biológica, o econômico, o psicológico e o demográfico que correspondem às categorias disciplinares especializadas são as diferentes faces de uma mesma realidade; são aspectos que, evidentemente, é preciso distinguir e tratar como tais, mas não se deve isolá-los e torná-los não comunicantes. Esse é o apelo para o pensamento multidimensional. Finalmente e, sobretudo, é preciso encontrar o caminho de um pensamento dialógico. (MORIN, 2005, p. 189)

Tomando como exemplo um movimento cinematográfico como a *nouvelle vague*, onde analiticamente conseguimos identificar as práticas propostas e os códigos utilizados de maneira bastante clara: Montagem descontínua, uso de elipses temporais para fragmentar a narrativa, o zoom e o jumpcut como elemento de dramatização, o desvelamento do dispositivo-cinema (uma estética da opacidade, analisando pelo olhar de Ismail Xavier¹⁰), e etc. Tendo estes tópicos sobressaltados, se compararmos a poética de Godard, Resnais e Truffaut, fica claro que todos se utilizam desses recursos, porém, cada um de uma maneira muito particular.

Dessa forma, é necessário deixar claro que a função pedagógica das categorias e dos conceitos não pode ser compreendida como totalizante, ou seja, como dogmas estéticos que regulem a nossa percepção diante da atividade criativa do cinema ou de qualquer expressão artística.

3.1 CINEMA EXPERIMENTAL

O cinema experimental se mostra como um ótimo exemplo para compreender este raciocínio. Na medida que traçamos as usuais definições relativas a esta categoria torna-se claro o modo de identificação negativa, de oposição a outro, atribuído a este conjunto de filmes e os vários problemas que isto acarreta. De maneira sumária, este cinema se caracterizaria inicialmente por sua inadequação ao sistema comercial instituído com o cinema clássico, que distingue obras em *ficcionais* e *documentais*. Posteriormente, por sua rejeição aos modelos formais comumente utilizados pelo cinema. Assim, a grande maioria das definições em relação a este cinema apontam para as múltiplas práticas que se firmam como opostas ao um modelo formal do cinema clássico.

Mas o curioso é que “experimental” só pôde ser conceituada 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.25)

¹⁰ Ismail Xavier (2005), lança dois termos para balizar as diversas formas de expressão cinematográfica em relação ao dispositivo, indicando como *opacidade* como o modo de estruturação fílmica que revela e comunica ao espectador a ação do dispositivo na experiência cinema, “rompendo a quarta parede” do cinema, e como *transparência* o modo que se utiliza da arquitetura, tecnologia e discurso como forma de tornar invisível a ação do dispositivo. XAVIER, Ismail. O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência. 3. ed. rev. e ampl. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

Assim, parece se estabelecer como uma espécie não-lugar, um abrigo conceitual para o atípico. Em um duplo movimento: de liberdade frente ao reducionismo das definições e de aprisionamento diante da impossibilidade de se definir. O principal problema que resulta dessa lógica é que o experimental passa a reunir modelos cinematográficos diversos, que entre si tem pouco em comum. Como resultado de um conceito de extensão tão ampla, a tarefa de traçar semelhanças entre estas obras toma um caminho complexo e muitas vezes confuso.

A percepção histórica também carrega certa dose de confusão: Embora o termo pareça ter sido criado por volta das décadas de 1940-1950, com o início das práticas do *cinema underground* norte-americano (MACHADO, 2010), para diversos autores o conceito engloba as inúmeras expressões cinematográficas desenvolvidas no âmbito das vanguardas da virada do século XIX, e mesmo práticas do primeiro cinema (*Early Cinema*), desenvolvidas por Meliès e pelos irmãos Lumière (PARENTE, 2000). Assim, além de um problema histórico, é perceptível uma necessidade de um posicionamento crítico, que reexamine este conjunto de obras e estas perspectivas teóricas, em especial a que proporcionou o surgimento do “cinema experimental” como conceito.

Entre preconceitos e incompreensões, o primeiro entrave enfrentado pelo cinema experimental é justamente a definição de um conceito capaz de fazê-lo compreensível. O mais comum e cômodo seria recorrer a uma nomenclatura negativa, em contraposição ao que é considerado como tradicional, clássico, cânone. Não é apenas uma questão de insuficiência nominal, mas também de inadequação denominadora. O cinema experimental é anti-comercial, não-narrativo, contra o cinema convencional. O problema de se definir negativamente é a própria condição negativa de enunciação: não se define por sua qualidade intrínseca, mas pelo seu grau negativo em relação a algo tido como norma, normal. Ou seja, nega-se a existência autônoma de tal objeto, que se define em função daquilo a que se opõe. (ROSA; CASTRO FILHO, 2016, p. 15)

Mesmo em descrições mais sutis, este conceito parece cair novamente no raciocínio que depende da comparação com o cinema convencional. Nogueira (2010) chama atenção para dois dados que parecem se apresentar como características desse conjunto de filmes. Em primeiro lugar, o fato dessas estruturas fílmicas possuírem um viés muito mais conceitual, privilegiando a construção de um objeto audiovisual independente, ou o mais próximo disso, dos modos narrativos, “um cinema de ideias, mais do que um cinema de situações, de personagens, de imitações ou de representações” (p.115). O outro dado, que decorre do primeiro, diz respeito ao fato da linguagem utilizada nos filmes experimentais tenderem a refletir sobre a própria linguagem cinematográfica. Como uma função metalinguística, esses filmes, ao privilegiar o que

existe de específico ao cinema, criariam um discurso de crítica ou análise dos modos de estruturação do próprio cinema. “É como se, de algum modo, se procurasse teorizar acerca do cinema, tendo simultaneamente como meio e como matéria o próprio cinema, colocando-o a refletir sobre as suas próprias condições de produção e criação” (p.115).

Apesar de esclarecedores, estes dois aspectos se apresentam como amplos demais, ao ponto de abrangerem não só filmes ditos experimentais, como diversas obras, pertencentes inclusive ao cinema convencional. Na verdade, grande parte do cinema pós-guerra exercita as práticas assinaladas, a exemplo de nomes como Pasolini, Godard, Fellini, Tarkovsky, etc.

Ciente das imprecisões existentes neste conceito, André Parente, em capítulo do livro *Narrativa e Modernidade* (2000), decompõe as principais expressões destacadas como constituinte do cinema experimental, assim como os principais argumentos que apoiam o conceito de cinema experimental. Para o autor, oposições como *cinema da narrativa/ cinema da imagem*, *cinema indústria/ cinema pessoal*, *cinema comunicação/ cinema poesia*, entre outras, pouco tem a ver com os processos de composição e criação referentes a linguagem cinematográfica. Ao tecer crítica ao trabalho de alguns dos principais teóricos e críticos do cinema experimental, entre eles Jonas Mekas, Dominique Noguez e Claudine Eizykman, o autor fala:

Seus trabalhos apresentam grandes lacunas teóricas: em vez de ressaltar e determinar os processos fílmicos, imagéticos e suscitados pelos autores, escolas e movimentos do cinema dito experimental, restringem-se a falsas oposições do tipo *significante/significado*, *forma/sentido*, *poética/comunicação*, *não-narrativo/narrativo* (o primeiro tomado no sentido de recusa da narração linear, significação etc., e o segundo tomado no sentido da semiologia) etc. (PARENTE, 2000, p. 88)

Além de reproduzir a ideia de cinema experimental como o negativo de outro cinema, este raciocínio dicotômico estabelece como opostos termos sem conexão direta, a exemplo de *forma/sentido*, ou termos que possuem uma relação complementar, a exemplo de *significante/significado*. Estas oposições se desenvolvem tendo como base o argumento de que existe um cinema preocupado com criação de propostas formais ou estéticas e um outro cinema que apenas desenvolve a tarefa de narrar uma história. O principal problema deste argumento é supor que os processos utilizados por esse *cinema da narrativa* não se desenvolvem por meio de preocupações formais. Por mais que exista uma distinção entre as estruturas desenvolvidas por estes dois tipos de cinema, a preocupação formal não parece ser a qualidade que os diferencia.

O que emerge na análise deste argumento é uma clara escolha de um *corpus teórico* (a semiologia) que privilegia a narração como elemento fundamental a prática cinematográfica, fato que, tomado como verdade, colocaria grande parte das expressões iniciais do cinema como algo pertencente a outra forma de arte, um não-cinema, visto que grande parte das obras iniciais da história do cinema se desenvolvem num regime de *mostração*, como expresso em Viveiros (2007) e em diversos autores¹¹. A oposição cinema da imagem/cinema da narrativa parece não enxergar o caráter complementar destes desses dois elementos dentro da linguagem cinematográfica:

A narração é quase sempre consubstancial às imagens, ou seja, a maioria dos processos fílmicos é, a um só tempo, imagético e narrativo. O que se opõe à imagem é a concepção semiológica da narração que, para explicar o cinema e para determinar sua linguagem, reduz tanto a imagem quanto a narração aos enunciados analógicos, icônicos. (PARENTE, 2000, p. 88)

Assim, os autores que se utilizam da semiologia para definir a prática cinematográfica, parecem não traçar diferenças entre a comunicação que se dá por meio da linguagem cinematográfica e a comunicação linguística legitimada por esse *corpus teórico*. O consentimento em relação a conceitos que valorizam mais a narrativa e exclui expressões não-narrativas, é o que ocasiona a aglomeração de expressões tão diversas dentro da categoria experimental, constata Parente (2000).

Outra crítica desenvolvida pelo autor refere-se ao juízo de valor que eclode como consequência desta oposição de termos. Que declara como ruim as obras provenientes do cinema hollywoodiano e como boas as expressões do cinema experimental, destacando muitas vezes as diferenças entre os orçamentos utilizados por essas duas esferas. É inegável a diferença entre as propostas e os resultados destes tipos distintos de cinema, porém, o risco dessa relação está em justificar uma qualidade poética através do orçamento utilizado na criação da obra, “o orçamento de um filme não se opõe à sua criatividade” (p.90). Dentro do próprio cinema convencional existe obras extraordinárias que foram realizadas sob dificuldade financeira e obras desastrosas que tiveram orçamentos bilionários. Traçando uma perspectiva global o autor expõe: “podemos acrescentar que a maioria dos filmes do Terceiro Mundo teve tanta dificuldade de produção e de divulgação quanto os filmes experimentais americanos e europeus” (p.90).

Diante do explicitado, torna-se claro o quão impreciso são os argumentos dicotômicos, que usualmente são utilizados para descrever o cinema experimental.

¹¹ Thomas Elsaesser reúne textos diversos autores que revisitam de maneira crítica a história do cinema, destacando a diversidade de modos de enunciação presentes no cinema. ELSAESSER, Thomas (org.). *Early Cinema: Space, frame, narrative*. London: BFI Publishing. 1990.

Mesmo a relação *narrativo/não-narrativo*, que de fato se refere a procedimentos criativos, não possibilita uma definição, visto que apenas uma parte dos filmes experimentais são de fato não-narrativos. A categoria *cinema experimental*, devido a essa relação de oposição a outro cinema, se desenvolveu sem preocupação conceitual, reunindo obras referentes a movimentos cinematográficos (vanguarda de 20, vanguarda americana de 40 e 50), termos referentes a estruturas de distribuição (não-comercial, não-industrial, cinema independente) e cooperativas cinematográficas (New American Cinema Group, Boca do Lixo) e concepções da crítica jornalística (cinema marginal, cinema paralelo).

O que se chama de cinema experimental reúne várias tendências diferentes que só puderam ser agrupadas negativamente, quando se lhes opôs um aspecto secundário do cinema, a significação linguística. O cinema experimental é, no mais das vezes, o resultado de um falso problema ou de uma comodidade classificatória (PARENTE, 2000, p. 94)

Buscando elucidar as práticas presentes no cinema experimental, se utilizando de fatores que apenas a processos fílmicos, Parente (2000), ancorando-se na taxionomia da imagem cinematográfica desenvolvida por Deleuze, apresenta três tendências criativas presentes no dito cinema experimental.

Figura 9 – Screenshot do filme *O Homem com a câmera* (1929), de Dziga Vertov



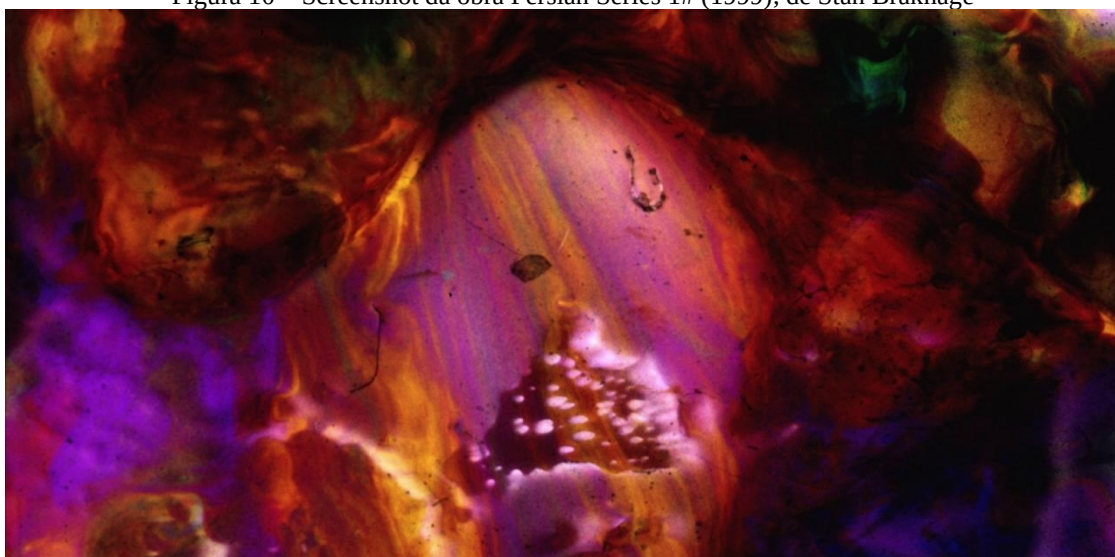
Fonte: BFI, 2019¹²

¹² Disponível em: [http:// BFI.co.uk/](http://BFI.co.uk/) Acesso em: abr. 2019.

A primeira tendência, descrita como *cinema-matéria* ou *acinema*, reúne autores como Dziga Vertov, Gregory Markopoulos, Stan Brakhage, Michael Snow, Hollis Frampton e etc. O que as obras desses autores têm em comum é uma inclinação a estabelecer modos de percepção singulares, que contestam as lógicas convencionais de montagem, quanto a própria constituição da imagem. Para o autor, tal tendência reproduz as concepções do *cine-olho*, idealizadas por Dziga Vertov, que buscavam definir uma nova noção de montagem que permitisse ao cinema se desprender de uma ordem temporal e conectar imagens de diferentes espaços, desconsiderando noções de continuidade, a lógica da percepção humana e promovendo uma fruição particular. Algo que é latente na celebre obra *Um homem com a câmera* (1929), no qual as imagens (planos), apesar de estarem constituídas em uma ordem específica, possuem certa autonomia em relação com as outras. Cada imagem instala um momento espaço-tempo específico, que não estabelece nenhuma lógica de continuidade com a imagem seguinte, a fruição da obra como conjunto de imagens, se dá como um atravessar instantes temporais distintos, fundando uma outra maneira de relação entre imagens cinematográficas. Sobre a imagem que caracteriza o cinema-matéria, o autor discorre:

Deixa de ser uma imagem privilegiada em relação à qual as outras variariam para se tornar uma imagem não-específica, que reage ou se agarra a qualquer faceta do universo. O ultrapassamento do intervalo de movimento significa que já não há, ao menos em direito, a possibilidade de passar de uma imagem a outra. Não há mais história, porque já não podemos passar de uma imagem a outra: não mais intervalo de movimento, nem de ação, nem de reação. Isso significa dizer que a relação entre as imagens é incomensurável do ponto de vista da percepção humana (PARENTE, 2000, p.95)

Figura 10 – Screenshot da obra *Persian Series 1#* (1999), de Stan Brakhage



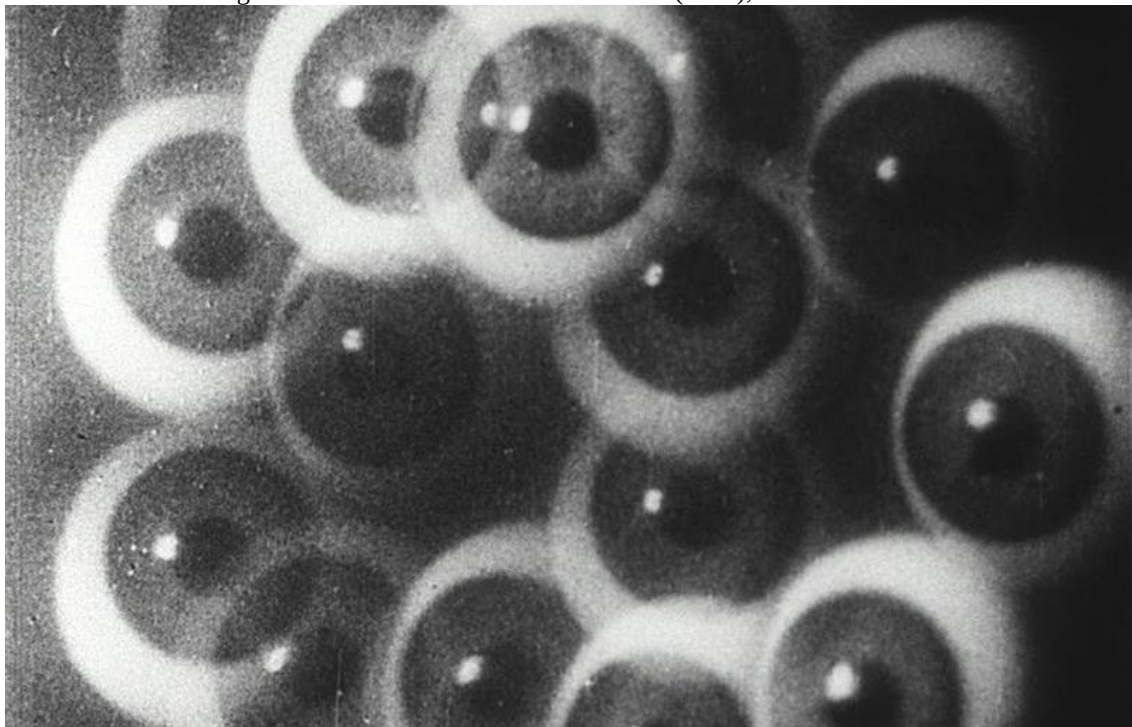
Fonte: Mubi, 2019.¹³

¹³ Disponível em: [http:// www.mubi.com/](http://www.mubi.com/) Acesso em: abr. 2019.

De maneira mais radical, autores da vanguarda norte-americana, principalmente, amplificam estas noções a ponto de nem mais possibilitarem uma relação de plano para plano. Em algumas obras de Stan Brakhage, por exemplo, cada fotograma constitui uma imagem totalmente distinta da outra, resultando em um intenso fluxo de imagens, 24 imagens abstratas por segundo. Assim, algo que se mostra mais significativo do que esta “autonomia da imagem”, é o modo de percepção instaurado por este cinema. O que se atinge com essa dissolução das unidades de montagem cinematográfica, é uma espetatorialidade que não mais se origina de uma perspectiva humana, desenvolve a percepção das coisas, do que é inanimado, dos níveis moleculares, daí o nome *matéria* vinculado ao seu nome. Trata-se, como diz Deleuze, da construção de um estado gasoso da percepção, definido pelo livre percurso das imagens” (PARENTE, 2000, p. 95).

É necessário pontuar aqui que esta tendência se mostra como a única que é de fato não-narrativa, pois, para que haja história ou narrativa, é necessário que exista relação entre cenas ou planos, algo que este cinema se distancia para fundar seu próprio modo de fruição.

Figura 11 – Screenshot da obra *Filmstudie* (1926), de Hans Richter



Fonte: Expcinema, 2019.¹⁴

A segunda tendência, é descrita como *Cinema-subjetivo*, e reúne as obras provenientes dos movimentos de vanguardas das décadas de 1920 e 1940, que o autor se

¹⁴ Disponível em: [http:// www. expcinema.org/](http://www.expcinema.org/). Acesso em: mai. 2019.

refere como *cinema dos “ismos”*, além de obras do cinema underground. Caracteriza-se principalmente pelo desenvolvimento da *imagem-sonho*, que remete ao sonho, à alucinação e as diversas representações do inconsciente. As obras dessa corrente do experimental se utilizam de efeitos como anamorfoses, fusão e sobreposição de imagens, movimentos de câmera e efeitos de laboratório para criar uma atmosfera onde o onirismo e o simbolismo se desenvolvam, um meio caminho em direção a abstração, que cruza as fronteiras entre real e o imaginário, mesclando em representações que remetem ao real, mas se distanciam pela sua estranheza e ambiguidade. “Ou seja, filmes construídos na forma do sonho, dos estados de devaneio, do fantástico, da estranheza, do feérico etc., sem que a forma do filme seja atribuída a uma personagem qualquer” (PARENTE, 2000, p. 101).

Dentro da taxionomia deleuziana, as imagens-movimento (imagem-percepção, afecção e ação) se referem sensações que diegeticamente fazem parte do mundo real e carregam em si, se utilizando dos termos deleuzianos, uma ligação *sensório-motora* (VASCONCELOS, 2006, p. 116). Na *imagem-sonho*, categoria referente à imagem-tempo, o que se esquematiza são representações de imagens que já não mantêm esta relação sensório-motora com o mundo, semelhante ao *flashback* (*imagem-lembrança*), com a diferença que se desenvolve no presente, um presente relativo ao interior da nossa consciência ou a um estado psicologicamente anormal.

O que há de comum em toda essa corrente que liga o experimental a todos os “ismos” é que as imagens perderam seu prolongamento motor imediato. Tratava-se, para o cinema europeu, e mais tarde para o cinema americano, de romper com os limites do realismo americano da imagem-ação, mas também de levar à consciência mecanismos inconscientes do pensamento. (PARENTE, 2000, p. 100).

Parente (2000) chama atenção para o fato de que dentro desta tendência existem obras relativas a um expressionismo americano, ou seja, realizados nos Estados Unidos, como *The last moment* (1927) de Paul Fejos, *The life and death of 9413* (1927) e *Johhan the coffin maker* (1927) de Robert Florey, que são consideradas como participantes do cinema experimental. O autor critica o fato dessas obras repetirem tanto temáticas quanto técnicas utilizadas pelo expressionismo alemão (que não é considerado como parte do cinema experimental), algo que acontece de maneira semelhante as técnicas utilizadas em algumas obras dos filmes do cinema underground norte-americano (autores como Maya Deren, Sidney Peterson, James Broughton, entre outros) em relação ao surrealismo e

dadáismo. Evidenciando que mais uma vez o que parece separar o experimental do convencional são processos não-fílmicos (que não concernem a criação cinematográfica).

Por que o dadaísmo, o surrealismo e o expressionismo colegial de Deren, Peterson, Harrington, Broughton e Markopoulos são experimentais e não os filmes dos maiores realizadores como Murnou, Dreyer, Gance, Stroheim, Keaton, os quais contribuíram para algo novo no que concerne aos processos fílmicos? (2000, p. 104)

Figura 12 – Screenshots da obra Eat (1963), de Andy Warhol



Fonte: Blogspot, 2019.¹⁵

A terceira tendência, o *cinema-corpo*, apresenta-se mais como uma proposta conceitual do que como um conjunto de obras e autores. Diferente do *cinema-matéria*, que possibilita uma percepção extra-humana (ou seja, além da nossa percepção), e do

¹⁵ Disponível em: [http:// www.avant-garde-cinema.blogspot.com/](http://www.avant-garde-cinema.blogspot.com/). Acesso em: jun. 2019.

cinema-subjetivo, que investe na representação do que se apresenta em um mundo interior, este *cinema-corpo* se apresenta como uma proposta de redescobrimento do corpo através da teatralização do cotidiano. Obras como *Sleep* (1964) e *Eat* (1963) de Andy Warhol, onde as mais cotidianas das ações são retratadas, ou mesmo em obras como *Exploda minha cidade* (1968), de Chantal Akerman, em que, lentamente, no decorrer de ações cotidianas vemos a personagem (interpretada pela própria Chantal Akerman) lentamente perder a sanidade e explodir o próprio apartamento, são claros exemplos de como esta tendência se exprime. Porém, isto não se encontra apenas nas obras do cinema experimental, segundo Parente (2000), isto se mostra presente em diversas obras do cinema moderno, está presente nas personagens de Godard que são mostrados apenas esperando em um engarrafamento, como é o caso de *Weekend* (1967), ou no caminhar pela cidade das personagens femininas de Agnes Varda e mesmo no *cinema direto* de Jean Rouch. Dessa forma, este *cinema-corpo*, o redescobrimento do corpo através do cinema parece se apresentar em todo o cinema, não sendo uma tendência apenas do experimental.

Figura 13 – Screenshot da obra *Weekend* (1967) de Jean Luc Godard



Fonte: Acervo pessoal do pesquisador.

Dois fatores, evidenciados nessa exploração do que é taxado como experimental, parecem essenciais: O primeiro, é o problema conceitual que permitiu reunir diversas obras e autores se utilizando de falhas premissas ou proposições que não concernem ao fazer cinematográfico. Rosa e Castro Filho (2016) chamam atenção para o fato de que, na história do cinema, dois termos metafóricos foram utilizados para definir este cinema

que se distancia do convencional, um militar (avant-garde) e um científico (experimental), e ambos trazem consigo fissuras para a compreensão deste cinema. A vanguarda, faz referência a tropa que avança para manter a segurança de algo que é principal (que nesta metáfora seria o cinema convencional) e Experimental, traz consigo a conotação de tentativa, do que não está pronto.

O segundo é que inúmeras obras são fixadas como experimentais, não pelo que são, mas pelas propostas que os fazem ser, ou seja, estas obras não se apresentam como estruturas singulares, um exemplo disso é que várias obras do cinema-subjetivo e do cinema-corpo são tão narrativas quanto um filme convencional, mas práticas presentes ao longo da obra as distanciam do que seria este outro cinema.

De todo modo, “experimental” e “vanguarda” buscam dar conta deste espectro do cinema que cria e propaga novas formas e novas ideias, que trabalha à margem a essência e a liberdade de invenção, que é radical quanto à linguagem e utópico quanto ao projeto. Uma posição que instaura a ruptura, que inaugura a crise, que deflagra a resistência, que provoca e incomoda, que se interessa mais pelo processo do que o produto, que é mais afeito à produção de sensações do que à reprodução do mundo. Seus parâmetros básicos são o jogo da percepção e a configuração de formas visionárias, as exigências estéticas e éticas, cuja bússola é a ousadia e o arroubo, o espanto e o assombro do imprevisível, cujo compromisso intransigente é com a própria realização e seus mais altos ideais, é com a utopia do êxtase da percepção, uma alquimia que re-imagina o mistério e o enigma. (ROSA; CASTRO FILHO, 2016, p. 15)

Assim, embora não possamos definir o experimental, devido a amplitude de seus conceitos, as práticas experimentais, o que apontam para o desvio do que é convencional, tornam-se evidentes. Alinhando-se a construção de um cinema sensível, que busca estabelecer modos distintos de percepção e oferecer ao espectador uma autonomia de fruição.

3.2 O OUTRO CINEMA (CLÁSSICO HOLLYWOODIANO)

Como destacado anteriormente (no Capítulo 1), o processo de transformação do cinema, de aparelho científico a forma de expressão artística, se deu através da incorporação dos códigos narrativos. O maior dos passos em relação a isto foi a linearização da narrativa e a criação das estratégias de continuidade. Apesar de narrativas, a maioria destas primeiras obras eram constituídas de apenas um plano, que contemplava todas as ações presentes na história. A simultaneidade de ações no mesmo plano produzia diversas ambiguidades e para solucionar-las o espetáculo do cinema se apoiava em

estruturas *extra-fílmicas*: cartelas, um narrador presente na exibição ou, como em Tom Tom Piper's Son (Billy Bitzer, 1905), algum elemento do imaginário popular que possa servir de apoio para a narrativa cinematográfica.

Porém, ainda era difícil para o cineasta do *Primeiro Cinema* assegurar que o espectador prestaria atenção aos detalhes relevantes da história, era difícil separar em uma composição o que era essencial e o que estava para preencher o quadro. Diferente do teatro, o cinema não possuía as estratégias de enunciação que possibilitavam direcionar a atenção do espectador para o que era fundamental a narrativa.

Na raiz dessa incapacidade, está o peso de toda a tradição verbal, segundo a qual só pode entrar no domínio dos signos e ganhar sentido aquilo que se encontra linearizado, conforme o modelo signifiante por excelência: a linguagem escrita (MACHADO, 2011, p. 95)

A solução para este problema se deu no enalço da linearização da narrativa. Estes cineastas começaram a pensar cinema como uma *forma de escrita*, e passaram a separar cada ação presente neste *plano autônomo* e organiza-las na mesma lógica de um sintagma da linguagem verbal. Este fato passou a fundar não só a noção de *plano* enquanto uma unidade de ação, como deu os primeiros passos para a criação da *decupagem* e o estabelecimento da *montagem em continuidade*. Após separados, estes planos passaram a ser organizados numa lógica de causalidade, estabelecendo relações entre si do mesmo modo que orações se acumulam em um discurso na linguagem verbal. “A sucessão dos planos é montada como as premissas e as conclusões de um teorema, a ordem dos fatores determinando o produto” (MACHADO, 2011, p. 97).

Evidentemente, este processo não foi instantâneo. Esta organização composicional do cinema, que parece tão óbvia para os espectadores contemporâneos, é uma convenção que necessitou de inúmeros experimentos para se concretizar. Acostumados as convenções do teatro da época, que apresentava a ação de maneira frontal e com um ponto de vista fixo, mesmo os cineastas que experimentaram o desmembramento da ação ainda não visualizavam a possibilidade de apresentar mais de uma perspectiva, ou apresentar ações simultâneas que se desenrolavam em dois espaços distintos. Do mesmo modo que os irmãos Lumière não vislumbravam as possibilidades artísticas que o cinema possibilitaria, estes realizadores ainda não conseguiam enxergar o horizonte que a linguagem cinematográfica produziria. Apesar do *plano* já servir como ferramenta de ordenação do olhar, ainda não existia codificação das relações espaço-tempo. Em obras deste período, é comum encontrar repetições da mesma ação em dois

planos sequenciados¹⁶. A ilusão de verossimilhança de uma ação contínua era comprometida por esta montagem do primeiro cinema, que apesar de organizar a ação, não situa o espaço onde desenrolam estes acontecimentos

A tentativa de superar tais dificuldades conduzirá à instituição dos princípios fundamentais dos *raccords* de continuidade, responsáveis pela codificação dos sinais de orientação (direção dos olhares que se cruzam de um plano a outro, identidade de direção entre a saída de um campo e a entrada de outro etc.) que permitirão aos fragmentos “colarem-se” uns nos outros da forma menos ruidosa possível, sugerindo um fluir contínuo e natural da ação. (MACHADO, 2011, p. 102)

É consenso entre a maioria dos autores de cinema o papel de D. W. Griffith na construção das ferramentas de continuidade. As obras *O nascimento de uma nação* (1915) e *Intolerância* (1916) são apontadas como essenciais na história do cinema por apresentarem, em sua estrutura, a base do que seria a gramática do cinema convencional, um exemplo disso é que nas obras acima citadas já era possível perceber a utilização da *montagem paralela*, ou seja, um arranjo de planos que permite visualizar ações que acontecem ao mesmo tempo em espaços distintos (ou linhas narrativas distintas). Mirian Tavares (2008) destaca que no século XIX alguns escritores da literatura criaram estruturas que se repetiam em diferentes livros e gêneros, utilizando o mesmo modo narrativo para histórias diferentes, com pequenas variações em relação ao enredo e personagem. Segundo a autora, Griffith, amante das obras de Charles Dickens, reproduziu amplamente a estrutura fundamental da novela *decimonônica* em suas obras.

Para além da implementação de uma estrutura narrativa linear, o domínio das técnicas de cinematografia e *mise-en-scène* permitiram a formalização da *montagem em continuidade*, que assegura, através da padronização dessas técnicas, que as unidades de tempo, espaço e ação se apresentem na organização dos planos da maneira mais fluida e imperceptível possível. Bordwell e Thompson (2013) destacam que o sistema de continuidade se volta para o objetivo de apresentar a história para o espectador com o máximo de clareza e coerência, e isso se mostra perceptível nos elementos mais óbvios dessas obras. Por exemplo, a composição dos planos e sua iluminação mantém uma constância de plano para plano, a disposição dos atores e elementos de cena são dispostos simetricamente e a ação, geralmente, se desenvolve no centro do quadro. Até o ritmo de montagem está codificado, dependendo da distância do plano: planos de conjunto possuindo mais tempo de corte que planos médios, e estes com mais tempo que os

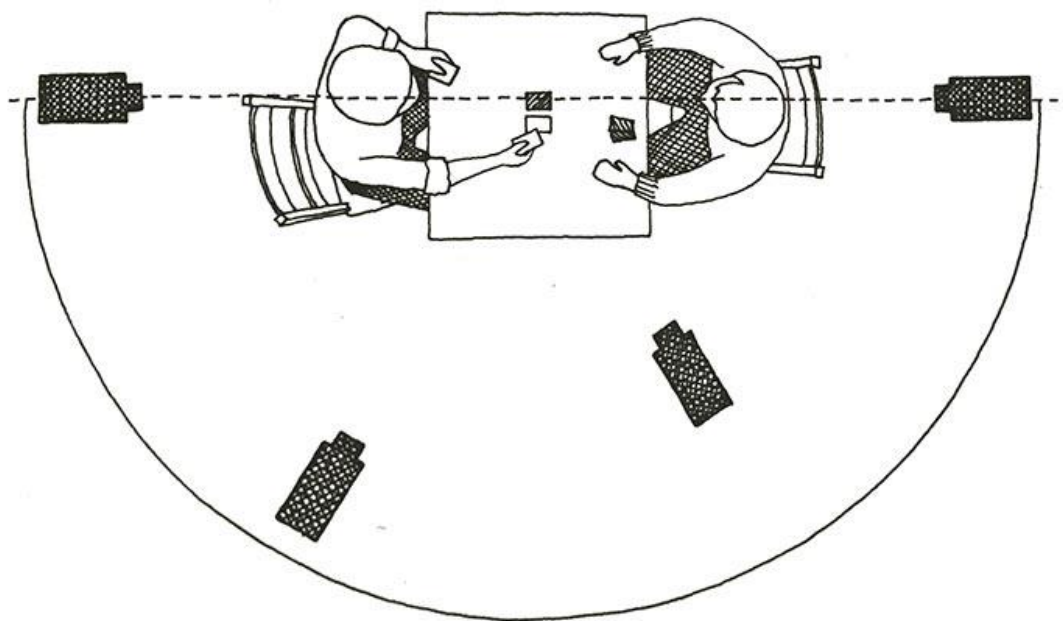
¹⁶ MACHADO (2011) se utiliza da obra *Life of an American Fireman* (1903), de Edwin S. Porter, para demonstrar a repetição de ações em planos sequenciados e a falta de codificação em relação a montagem em continuidade.

primeiros planos. “A suposição é de que o espectador necessita de mais tempo para absorver os planos que contenham mais detalhes” (BORDWELL; THOMPSON, 2013, p. 366).

Três técnicas da continuidade, aqui apresentadas em ordem esparsa, mostram-se essenciais para compreender como o dispositivo cinema passou a desenvolver narrativas complexas, e ao mesmo tempo inviabilizar seus códigos estruturais. A primeira é o Plano Introdutório (*Establishing shot*), que possui a função de apresentar o espaço onde se desenvolve a ação, revelando também elementos que constituem a *diegese* da história (o mundo real onde narrativa acontece). Como a grande maioria das histórias do *primeiro cinema* eram pequenas anedotas, com frequência as obras começavam com alguma ação em curso, impedindo o espectador de captar informações essenciais, como quem é o personagem, onde ele está e o que ele está fazendo. Com plano introdutório, as sequências passam a buscar situar o espectador antes do desenvolvimento da ação.

A segunda são os *Raccords* (de olhar, de movimento, etc.) que possibilitam uma relação espacial entre planos consecutivos, promovendo uma correspondência entre as direções dos olhares ou dos movimentos dos personagens em relação a um ou mais espaços. Algo que já existia nas obras do *primeiro cinema* mas que foi aprimorado pelo *sistema de continuidade*. Os *raccords* de movimento, por exemplo, impedem que um personagem saia do cenário pela esquerda e no plano seguinte entre no campo na direção oposta. Com o desenvolvimento do padrão campo/contracampo, que possibilita as ações (geralmente se apresentam como diálogos) de dois personagens sem a necessidade de apresentação simultânea destes, o *raccord de olhar* tornou-se a principal estratégia de continuidade espacial, assegurando, através da direção do olhar dos personagens, uma noção de proximidade espacial entre os personagens. Essa técnica promoveu o desenvolvimento de códigos da linguagem cinematográfica, mas também facilitou o próprio processo de produção de um filme, imaginemos uma sequência onde um homem olha pela janela e vê um carro explodindo, o cineasta, ao invés de apresentar no mesmo plano o homem e a explosão, pode simplesmente, com o uso do *raccord de olhar*, mostrar em um plano o homem olhando pela janela e em outro plano a explosão, filmada em um ambiente totalmente distinto do primeiro.

Figura 14 – Ilustração da regra dos 180°



Fonte: Pinterest, 2019.¹⁷

A terceira, a mais referenciada nos manuais de cinematografia, é a *Regra dos 180°*, que permite pela fixação de um eixo durante a filmagem, garantir a consistência das posições das personagens em relação aos planos seguintes, assim como a direção da ação e das linhas do olhar. Cruzar o eixo traçado acarreta uma possível desorientação do espectador em relação a ação, visto que, se em um plano a ação acontece da esquerda para a direita, em um plano seguinte, que “quebra” este eixo, ela ocorrerá da direita para a esquerda.

A regra dos 180° orgulha-se de delinear o espaço claramente. O espectador deve sempre saber onde as personagens estão em relação umas às outras e o cenário. Mais importante, o espectador deve sempre saber onde ele ou ela está no que diz respeito à ação da história. O espaço da cena, clara e inequivocamente desdobrado, não é dissonante nem desorientador, porque tal desorientação, se sentida, distrairá o espectador do centro de atenção: a cadeia narrativa de causas e efeitos. (BORDWELL; THOMPSON. 2013, p. 369)

Embora seja denominada como *regra*, inúmeros diretores encontram outros meios manter as noções espaciais e temporais dentro do sistema de continuidade, desconsiderando o que esta técnica impõe. Em alguns exemplos o eixo estabelecido pode se deslocar junto com a ação dos personagens, permitindo que esta *regra* seja quebrada sem haja comprometimento na experiência do espectador. Também é muito comum, principalmente nos gêneros de *ação* e *aventura*, o uso do *plano reintrodutório* (reestablishing shot), que no decorrer da sequência reestabelece o eixo da ação em outra

¹⁷ Disponível em: [http:// www.pinterest.com/](http://www.pinterest.com/). Acesso em: jun. 2019.

posição espaço. Bordwell e Thompson (2013) destacam que cineastas como Yasujiro Ozu trabalham no que se pode denominar como *Espaço de 360°*, onde o eixo que traça o semicírculo onde a câmera pode ser posicionada, é transformado em um ponto no centro do círculo, promovendo maior liberdade em relação ao posicionamento da câmera e inúmeras possibilidades de montagem, que de nenhuma forma desorientam o espectador.

É interessante perceber que qualquer um desses exemplos pode ser compreendido como falhas por um espectador habituado ao sistema de continuidade, mesmo não acarretando ambiguidades ou imprecisões na fruição da obra. Esta rigidez com que os manuais de cinematografia apresentam estas técnicas nos mostra que a principal preocupação deste sistema está, não em fornecer informações espaciais/temporais estáveis, mas em esconder os mecanismos que operam as estruturas cinematográficas, ou seja, tornar invisível o dispositivo-cinema. O estranhamento por parte do espectador comum diante da descontinuidade é compreensível, visto que provavelmente este foi “alfabetizado” cinematograficamente sob o regime de continuidade do cinema clássico hollywoodiano, que está presente não só no cinema, mas na linguagem televisiva, publicitária e etc. A reação comum a essa experiência de desvelamento dos mecanismos internos de uma obra, à quebra do estado ilusório que o dispositivo ocasiona, é taxar como aquilo como falho. Porém, “A conclusão mais provável é que o sistema de continuidade é apenas uma maneira de contar uma história. Historicamente, o sistema tem sido dominante, mas, artisticamente, não é uma necessidade” (BORDWELL; THOMPSON, 2013, p. 395).

Esta ênfase no termo *cinema clássico hollywoodiano* não é gratuita. Já em 1917, os estúdios dominantes da época, europeus, passaram adotar o modelo narrativo hollywoodiano, promovendo uma mudança expressiva na indústria cinematográfica. Após a conquista de posição central no comércio, Hollywood continuou a exercer influência, moldando a grande maioria dos cinemas nacionais, com a instituição dos gêneros, a adoção do *star system* e etc. “Enquanto modo narrativo, o classicismo corresponde claramente à ideia do *filme normal* na maioria dos países consumidores de cinema do mundo” (BORDWELL, 2005, p. 299). Embora que, como Bordwell (2005) destaca, esta posição dominante não homogeneizou totalmente as estruturas narrativas/discursivas, o *final feliz*, por exemplo, é mais comum em Hollywood de que qualquer outro cinema nacional.

Esta expansão ocorreu não só no sentido discursivo, mas também no sentido ideológico. Gisele Gubernikoff (2009), em análise da representação da mulher no cinema,

destaca que Hollywood, além de um modo de produção, disseminou valores capitalistas e fundou modelos de identidade para grupos e sujeitos. A engenhosidade do *star system* está em trabalhar com estereótipos socialmente relevantes, que mantêm posição de destaque, que possibilitem identificação com o público. A *estrela de cinema* representa um personagem, mas também um modelo de indivíduo que serve de espelho para o espectador.

Isso justifica a existência das “estrelas” cujas funções principais passam a ser de modelo de comportamento, de exorcizar demônios ou de serem simplesmente instrumento da *catharsis* que envolve qualquer espetáculo. Mas a estrela é, antes de tudo, um produto industrial. Inserida no contexto da mercadoria “filme”, a estrela é um artigo manufaturado e submetido a uma metamorfose pelo estúdio. (GUBERNIKOFF, 2009, p. 71)

O modelo clássico hollywoodiano funciona, assim, como uma linha de montagem industrial, onde com a permuta de algumas peças se obtém um novo produto, diferente, mas semelhante do anterior, atendendo as expectativas comuns do consumidor. Isto é explícito quando pensamos nos gêneros cinematográficos e mais ainda quando analisamos a história contada e o modo de contar utilizado. Como visto, a linearidade da narrativa estabelece uma lógica causal entre os planos e sequências, relacionando-os como premissas de um raciocínio que apontam para um sentido específico, estruturando suas técnicas (montagem, *mise-en-scène* e cinematografia) para minimizar as ambiguidades que possam atrapalhar a construção deste sentido. Bordwell (2005) introduz dois termos essenciais para compreensão do processo de organização da narrativa e que reforçam esta característica causal: *fábula* (história) e *syuzhet* (trama)¹⁸. Segundo o autor, o filme clássico hollywoodiano é totalmente construído sob a lógica de causa e efeito (comum a *fábula*), ele apresenta personagens bem definidas que buscam resolver um problema ou atingir um objetivo específico, e como final, determina uma vitória¹⁹ ou derrota decisiva, que de alguma forma põe fim ao problema. Cada elemento presente na obra busca se posiciona no sentido de realçar a linha causal estabelecida, cada informação que se apresenta tem como objetivo somar-se para possibilitar a resolução deste problema. Em relação a trama, por exemplo, geralmente são apresentadas duas

¹⁸ Reproduzo aqui as definições contidas no glossário em Bordwell (2005, p. 278): *Fábula*: Termo do formalismo russo para os eventos narrativos em sequência cronológica causal. (por vezes traduzido como “história”) Termo que envolve um constructo do espectador. *Syuzhet*: Termo do formalismo russo que designa a apresentação sistêmica dos eventos da *fábula* no texto (por vezes traduzido como “trama”)

¹⁹ Estatisticamente uma vitória, segundo Bordwell (2005, p. 283), de cem filmes escolhidos aleatoriamente, sessenta tem como final uma sequência que de alguma forma mostra a felicidade do casal romântico presente na obra.

linhas narrativas: uma que apresenta um romance heterossexual e outra que envolve o problema a ser resolvido. Com frequência, ambas se entrelaçam a ponto de a estrutura causal de uma linha influenciar no desenvolvimento da outra.

Cada cena apresenta etapas distintas. Inicialmente temos a exposição que especifica o tempo, o lugar e os personagens relevantes – suas posições espaciais e seus estados mentais atuais (geralmente resultado de cenas anteriores). No meio da cena, os personagens agem no sentido de alcançar objetivos: lutam, fazem escolhas, marcam encontros, determinam prazos, planejam eventos futuros. No curso de sua ação, a cena clássica prossegue, ou conclui, os desenvolvimentos de causa e efeito deixados pendentes em cenas anteriores, abrindo, ao mesmo tempo, novas linhas causais para desenvolvimento futuro. (BORDWELL, 2005, p. 282)

A narração do cinema clássico quase sempre promove certa *onisciência* dos eventos que acontecem na história, de modo a fornecer ao espectador informações que a personagem ainda não sabe. Mesmo em gêneros de suspense/policial, onde junto ao protagonista se descobre lentamente os detalhes que solucionam o mistério, embora evite revelar os efeitos e resoluções, a narração sempre privilegia o espectador. A mudança de perspectiva de um plano a outro dentro de uma sequência ou o uso de *montagem paralela*, que estabelece uma *ubiquidade* ou *onipresença*, evidenciam esse caráter onisciente da narrativa clássica. Em um *flashback*, por exemplo, que representa a memória de um evento passado, é comum que seja revelado informações que o próprio detentor da memória não possui, ou mesmo, mostrando eventos em que o protagonista não estava presente.

A onipresença clássica transforma o esquema cognitivo a que denominamos “câmera” em um observador invisível *ideal*, liberto das contingências de tempo e espaço, mas discretamente confinado a padrões codificados, em nome da inteligibilidade da história (BORDWELL, 2005, p. 288)

É importante salientar que o estilo clássico não é uma massa uniforme e homogênea, e nem poderia, visto que foi uma forma dominante durante um longo período e dialogou com outros modelos cinematográficos, assimilando e normatizando diversas práticas. É evidente que dentro deste modelo existam poéticas autorais singulares e relevantes, como o cinema de Hawks, Hitchcock, Preminger, entre outros. Porém, o modelo instituído pelo cinema clássico hollywoodiano é um constructo de técnicas codificadas, que dentro de uma obra se organizam tendo como principal objetivo a transmissão de informações relevantes a fábula, sem que haja comprometimento da experiência do espectador. Mesmo que existam estruturas “decorativas” dentro de um filme, o uso da técnica neste modelo busca sempre ser justificada pela trama. No plano teórico todas as escolhas poéticas são possíveis, mas a simples determinação de um

gênero indica quais escolhas são mais prováveis. “Numa comédia, é mais provável a iluminação direta; uma rua escura motivará realisticamente uma iluminação de fonte única; o primeiro plano de uma mulher será mais difuso do que o de um homem” (BORDWELL, 2005, p. 293). As obras memoráveis desses diretores se desenvolveram dentro dos limites poéticos estabelecidos pelo modelo clássico.

Essa previsibilidade no uso da técnica e na construção da trama não deve compreender a experiência do espectador como excessivamente passiva. A familiaridade com as estruturas do cinema clássico não resulta em uma fruição tediosa. Parte essencial do funcionamento da trama, na construção da fábula, é o espaço para formulação de conjecturas e hipóteses por parte do espectador. Para compreender o esquema de causas e efeitos da fábula hollywoodiana, o espectador tem que estabelecer conexões entre o conjunto de informações que são oferecidas e relaciona-las com os padrões técnicos e estilísticos utilizados, além de informações extratextuais, relativos ao star system ou aos filmes anteriores do mesmo diretor, atores ou atrizes. Obviamente, a trama se utiliza de vários processos para auxiliar o espectador em todo o percurso, como já dito, as ambiguidades tendem a ser excluídas, e quando são utilizadas, fazem parte do esquema que induz a formulação de hipóteses. Assim, a previsibilidade do cinema clássico não o torna menos complexo.

É interessante que, diferentemente da categoria experimental, o processo de caracterização do cinema convencional ocorre, não pela identificação de novas propostas ou inovações recorrentes da linguagem, mas pelo reconhecimento do que existe de normatizado na linguagem cinematográfica. Este cinema, independente do nome que lhes é atribuído (convencional, massivo, hollywoodiano, narrativo-representacional-industrial, forma cinema, etc.), caracteriza-se por reunir códigos e estruturas bastante consolidadas, e até certo ponto fixas.

Esta preocupação que o modelo clássico hollywoodiano em relação a experiência do espectador não é em vão; este cinema tem um forte caráter industrial, e o espectador é visto como um consumidor, não só das obras, mas, como visto, da própria ideologia capitalista. Este fato por si só pode justificar a rigidez do modelo e os inúmeros códigos-limite estabelecidos para si próprio. Da instituição de um modelo narrativo linear à formalização das técnicas de continuidade, todos estes mecanismos foram aperfeiçoados e codificados tendo como objetivo o deslumbre e a satisfação do espectador. A maior “mágica” do cinema está em ocultar os mecanismos que funcionam, invisíveis e silenciosamente, no pano de fundo da projeção.

3.3 PÓS-CINEMA

Identificados os limites estabelecidos por estas categorias do cinema, cabe questionar: existe lugar para o que é híbrido? Para o que estabelece relações entre os dois, deixando-se contaminar? Qual a categoria para o que, por ocupar a fronteira entre duas formas, se desenvolve em multiplicidade formal? Na maioria das vezes essas expressões parecem ser relegadas a uma espécie de limbo conceitual, um *entrelugar* – existente, mas ausente de definição. Porém, na atualidade, existe uma manifestação crescente de obras inclassificáveis, que fogem ao domínio hermético das categorias e procuram se fundamentar através de uma lógica de contágio, de utilização de códigos alheios a sua linguagem. E gradativamente, realizadores e teóricos, começam a traçar as linhas de compreensão desse conjunto de tendências poéticas que montam o cenário contemporâneo.

Não nos referimos à todas propostas que se realizam pela subversão dos códigos fixos da linguagem dominante no cinema. Nem intuímos com isso a existência de práticas totalmente inaugurais, desprovidas de passado. A complexidade formal não é uma novidade no cinema, a *montagem descontínua* se desenvolve desde o cinema de Dziga Vertov, ou mesmo antes. A *mise-en-scène* moderna, dos cinemas novos, explorava intensamente as possibilidades múltiplas que o cinema poderia atingir através da ruptura da ordem que o modelo clássico instituiu para si. Sem falar nas inúmeras obras que se abrigam sob a alcunha elitista do “cinema de arte”, que por meio de pura distinção valorativa, desloca um conjunto de obras para outro patamar, com outros parâmetros de análise e julgamento. A utilização deste termo parece traçar uma clara oposição entre entretenimento e arte, embora ambos, no cinema, se utilizem do mesmo conjunto de códigos linguísticos.

Porém, como visto nos conceitos de *imagem-excesso* e *imagem-multiplex*, na contemporaneidade, estas distinções valorativas tornam-se bastante turvas, assim como outras questões da modernidade, que em transição com a pós-modernidade (ou hipermodernidade), com frequência, são abandonadas. Por exemplo, seja no cinema da complexidade formal (experimental, cinema novo, etc.) ou no *cinema de arte*, era possível identificar uma contundente mensagem de oposição a ideologia dominante do cinema, *anti-establishment*, uma questão política agregada ao processo de realização cinematográfico. Beatriz Furtado (2014) destaca o discurso de Jonas Mekas, proferido na

Cinemateca Francesa em 1976, na exposição *Uma História do Cinema?*, organizada por Peter Kubelka:

“Nós não somos iguais! Um minuto de filme de Kubelka, Baillie, Brakhage faz mais pela humanidade que mil programas duplos integrais de cinema comercial. Nós não somos iguais! O pequeno cinema não narrativo e as outras formas modernas de cinema são sufocados pelas hordas do cinema comercial. Nós somos os Palestinos do Cinema” (MEKAS apud FURTADO, 2014, p. 36)

Embora extremamente representativo, em relação as diferentes realidades que recobrem o fazer cinema, este tipo discurso destaca muito mais um posicionamento político (de uma política das estéticas), do que algo relacionado ao que existe de poético em cada obra, sendo assim, extra-fílmico, de certa maneira, alheio aos arranjos composicionais que cada diretor escolhe como identidade de sua obra.

Na contemporaneidade, após um período de *maneirismo* das poéticas cinematográficas, os realizadores gradativamente abrem mão desta oposição a um sistema dominante. O híbrido do cinema contemporâneo se manifesta até nesta conciliação com as estruturas industriais-mercadológicas. Para além disto, como explicitado anteriormente, a crise das materialidades instaurada pelo paradigma digital resultou em um intenso questionamento sobre as especificidades dos diversos suportes artísticos. E com a dissolução das fronteiras, houve um contínuo entrelaçamento entre as artes, modificando cada linguagem de maneira irreversível. Assim, existe algo de singular nas expressões cinematográficas contemporâneas, no modo como estas estruturam e relacionam as instâncias tecnológicas, linguísticas e poéticas.

Ora, ante um cenário como este, não há discurso ontológico que se sustente, não há obra ou imagem “pura” que resista. De fato, foi-se o tempo das demarcações categóricas, foi-se o período das oposições e clivagens modernistas. O reinado do “ou” – a ideologia da pureza e da especificidade, tão cara ao pensamento modernista – deu lugar ao advento do “e”: a era do *entre*, do *pós*, do *trans*. (GONÇALVES, 2014, p. 9)

Como resposta ao questionamento inicial, acreditamos que a perspectiva inserida pelo pós-cinema (ou hipercinema) se apresenta como um lugar metodológico e conceitual para essas expressões limítrofes, que se desenvolvem na fronteira entre o cinema e as outras artes. Este conjunto teórico oferece ampla visão, visto que parte de um viés tecnológico, relativo à transformação midiática, a multiplicação de telas e as modificações do dispositivo-cinema; mas acaba por abranger todas as modificações poéticas que resultam ou surgem em sincronicamente com este processo, a inadequação de cânones da teoria do cinema, as fissuras na organização dos gêneros, categorias, tudo o que é afetado pelo que se transforma dentro do cinema.

A dissolução das fronteiras que antes delimitavam os meios e seus suportes, resultante do paradigma digital, parece ser o estopim para todas estas transformações. Que de certo modo, parece ter sua origem em um discurso ontológico, relativo a essência destas imagens, a especificidade de cada meio e suporte. Gaudreault e Marion (2016) chamam a atenção para o caráter tomado por estas imagens da contemporaneidade, denominado por eles de *Síndrome do DiMuNô* (digitais, multiplicadas e nômades), referindo-se a infinidade de vias de acesso a uma imagem, em diferentes dispositivos e ao trânsito que pode ser estabelecido entre esses diferentes dispositivos. Dentro deste cenário, critérios utilizados habitualmente para determinar as especificidades de cada meio, como a distinção entre fotografia (a imagem fixa) e cinema (a imagem em movimento), perdem sua estabilidade, são postas em crise por esta condição da imagem (DUBOIS, 2019). O digital perturba todas as certezas atribuídas à imagem; a *indicialidade* e a *iconicidade* da imagem é anulada quando a captação do “real” passa a acontecer por meio de uma síntese numérica. Com a subtração desta materialidade, tão cara as suas definições, como falar de cinema como um constructo, nos termos de Parente (2009), uma união das dimensões arquitetônica (a sala escura), a tecnológica e discursiva (a linguagem), quando o que existe de material se encontra contestado?

O plano cinematográfico, a cena, a sequência, seriam, assim, mais linguagem do que imagem, como se fossem puros produtos do discurso, marcados, desde o início de sua gênese – digitalmente codificada –, por uma intencionalidade. (GAUDREULT; MARION, 2016, p. 78)

Nem todo teórico do cinema encara com otimismo este período de intensa transformação que o cinema atravessa. Ramos (2016), por exemplo, embora a admita a insurgência de outros regimes de espectralidade, chama a atenção para o fato de que a utilização de múltiplas telas não necessariamente compreende um novo modo de recepção. Para o autor, a utilização de dispositivos mais acessíveis (celulares, notebooks, computadores de bordo) podem estabelecer uma recepção análoga ao cinema, porém *degradada* pelas situações de visibilidade e pelos ambientes precários (ônibus, avião, salas de espera e etc.), influenciando no próprio efeito de imersão que a sala escura do cinema impõe. Embora destaque que outras dimensões são valorizadas: “A visão degradada é hoje, muitas vezes, acompanhada de uma audição ‘refinada’, mais detalhada que na sala escura, com fones de ouvidos que isolam o espectador sonoramente do mundo. (RAMOS, 2016, p. 44).

Existe uma noção equivocada sobre as expressões que o pós-cinema busca investigar. Com frequência autores questionam a respeito da ruptura que impulsiona as

expressões que estariam além do cinema. A este respeito, Dubois (2019) ressalta que o prefixo *pós* não diz respeito a uma lógica histórica linear, nem muito menos faz referência a um progresso técnico que força a transformação das artes, ao contrário, concerne a uma lógica paradoxal que reúne expressões diversas e opostas em um mesmo lugar, algo que Machado (2011) destacava em 1997, uma situação que liga as práticas do pré-cinema ao pós-cinema, reordenando seus centros e periferias. Um exemplo disto é o regime de *mostração*, recuperado não apenas pela videoarte, o cinema de museu, mas pelas tendências contemporâneas como o cinema de fluxo, expressões que abandonam a ordem narrativa, para valorizar o que há de sensível nas representações.

Ademais, o interessante desta lógica em que o *pós* é uma revisitação do *antes*, é que o *entre-deux*, o *durante*, o *agora* se encontra como que posto entre parênteses. Se o pós-cinema se liga ao pré-cinema, é talvez o cinema, ele mesmo, que esteja em eclipse. (DUBOIS, 2019, p.23)

É nesse ponto onde o *hipercinema* de Lipovetsky e Serroy (2009) converge com os teóricos do pós-cinema, visto que ambos relatam a intensificação de práticas já existente, assim como esta lógica de recuperação, que traz à tona práticas prototípicas, anteriores a codificação do cinema clássico, também ocultadas por esta forma dominante.

Não provoca espanto que este regresso às práticas suprimidas e perpassadas, como o cinema de atrações, antes denominado como *primitivo*, ofereça modos de percepção tão ricos e múltiplos, visto que a codificação da linguagem apenas contemplava uma lógica narrativa. “O ‘primitivo’ seria assim uma forma de evocar uma outra ‘razão’ das imagens, e é precisamente essa outra lógica que é parcialmente reativada, ou, mais precisamente, reatualizada pelo pós-cinema” (CASTRO, 2019, p. 254). Há, de certo modo, um movimento de retorno ao real, não no sentido de interpretar o cinema como representação fidedigna, mas de buscar imputar nesta imagem digital o que há de sensível na realidade, ou seja, além do que está organizado para um espectador, revelar a dimensão caótica, o fora de ordem, o que há de desconexo, os elementos incoerentes que também a constituem. Ao fazer isso, os códigos instituídos pelo modelo narrativo são gradativamente suspensos pelas temporalidades múltiplas e não-lineares, as descontinuidades, os desvios de atenção. São estas modulações que permitem abordagens para contestar os conceitos estéticos convencionados. Assim, não se trata apenas de uma mistura de linguagens artísticas, ou de conexões entre campos de saber distintos, mas das novas configurações que se tornam possíveis com estes deslocamentos.

4 ANÁLISE DE “A ÁRVORE DA VIDA”

O quinto longa-metragem do diretor Terrence Malick, se apresenta como uma estrutura rica e complexa, sendo abundante em seus significados e diverso nas formas estruturais que estabelece para si. Apelidado pela crítica como a mais religiosa das obras do diretor, famoso por suas representações do divino. *A árvore da vida* (2011) desenha uma representação labiríntica que consegue estabelecer sentidos entre a formação de um indivíduo e o surgimento da vida em nosso planeta. Abordando questões ontológicas, relativas à constituição do ser, além de inúmeros questionamentos da fé judaico-cristã, sendo uma obra que possibilita diversas abordagens analíticas e epistemológicas.

Esta análise não ignora as questões de natureza ontológica (teológicas, da hermenêutica do ser, etc.) abordadas pelo filme, mas destaca que outras pesquisas se debruçam de maneira mais densa, analisando especificamente esses elementos²⁰. Optamos aqui, ter como foco de análise o projeto poético que o diretor Terrence Malick utiliza na feitura desta obra, delineando sua estrutura através do destacamento dos diversos mecanismos utilizados e relacionando-os com as formas cinematográficas anteriormente explicitadas.

Podemos afirmar que o que torna esta obra tão complexa não é a narrativa em si, a história contada é bastante simples, não intuindo com isso que não seja rica em seus significados, visto que aborda questões como o próprio significado da vida. O modo de narrar adotado, assim como os mecanismos utilizados para permutar entre as diferentes instâncias temporais, espaciais e narrativas é que se dá através de uma estrutura intrincada e particular. De maneira geral, a obra acompanha Jack O'Brien (personagem de Sean Penn), que desiludido e insatisfeito com sua vida adulta, rememora cenas de sua infância, em uma família tipicamente norte-americana da década de 1950, traçando um percurso que vai dos seus primeiros passos – momentos anteriores a própria memória, até o despertar da sexualidade, além de descrever a perda da inocência de uma criança através da relação conturbada com seus familiares.

Poderíamos supor que tal complexidade se deve a quantidade de temporalidades que constituem a história, porém, obras como *Cidadão Kane* (1941), de Orson Welles, mostram que é possível estruturar de maneira linear narrativas similares. Terrence Malick

²⁰ QUEIROZ, Guilherme Lobão. **Pegadas de Dinossauro: Uma expedição teopoética pelo cinema de Terrence Malick**. 2015. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade de Brasília, Brasília, 2015.

escolhe construir sua forma fílmica como uma espécie de retrato cubista, que desenvolve sua cena por meio de variadas perspectivas que não se fixam ao ponto de vista dos personagens. A obra não delimita protagonismos de maneira usual, ao contrário da maioria das obras cinematográficas, a trama não se constrói por meio de ações direcionadas, que visam a resolução de problemas, não segue um fluxo adiante, se organiza como um pensamento, que tem a flexibilidade de percorrer múltiplos espaços e tempos. Tal estrutura que é visível logo em sua na primeira sequência:

O filme começa com uma cartela: “Onde estavas tu, quando eu lançava os fundamentos da terra? [...] Quando juntas cantavam as estrelas da manhã, e todos os filhos de Deus bradavam de júbilo?” (Jó 38:4-7). Uma ambiência sonora semelhante ao bater de ondas no mar surge lentamente, enquanto um *fade in/out* revela uma espécie de chama, fluída e dilatada. Este momento é a primeira vez que a instância narradora aparece, em *voz off* - na voz de Jack O’Brien (Sean Penn): “Foram eles que me guiaram à tua porta”. Uma trilha sonora se inicia, uma ária melancólica. O plano seguinte surge repentinamente (em corte seco): uma menina de pouca idade olha pela janela. Rapidamente o plano é substituído por outro, onde a mesma menina segura um filhote de cabra. Uma sucessão de planos curtos mostra as nuvens passando no céu azul, uma plantação de girassóis, bovinos pastando, cenas bucólicas.

Enquanto isso, a instância narrativa, agora na voz da Sra. O’Brien (Jéssica Chastain), fala sobre *as duas formas que o coração do homem tem para encarar a vida* - dualidade que perdura e se intensifica durante todo o filme. Os últimos planos curtos mostram a menina nos braços de um homem que parece ser seu pai. *fade out*. Em corte seco, o plano seguinte mostra a Sra O’Brien sentada em um balanço enquanto seus três filhos brincam com um cachorro. A câmera segue seu movimento pendular até um *falso raccord* mudar o plano, dessa vez um de seus filhos está no balanço enquanto ela o impulsiona. O outro plano mostra o Sr O’Brien (Brad Pitt), de costas, enquanto este senta à mesa de jantar. A Sra O’Brien se aproxima da mesa, desta vez a câmera se movimenta em volta da mesa mostrando a face de alguns personagens.

A *voz off* agora divide espaço com a oração que precede o jantar. Um corte seco leva para outro plano, em movimento, toda a família brinca em frente à casa, não existe foco em nenhuma ação específica. Agora a mãe e seus filhos correm na rua. Jack O’Brien (Hunter McCracken) criança brinca com uma corda amarrada a uma árvore, a câmera se aproxima e corta, apresentando outro plano onde duas crianças sobem uma árvore. Um plano acompanha o segundo filho (Laramie Eppler), de costas. Outro plano apresenta a

queda de uma cachoeira, de cima para baixo. Uma árvore, em *contra-plongée*, atravessa lentamente seus galhos. Tela preta.

Neste ponto, é necessário destacar alguns mecanismos utilizados nesta sequência – que parece não atingir o final, já que esta tela preta dura menos de três segundos. Primeiro, algo relativo a narrativa: durante esta sequência (com duração de aproximadamente 3 minutos), o que é falado pela narradora (em *voz off*), em alguns momentos, parece estabelecer relação com os planos apresentados, mesmo que esses não estabeleçam unidade de ação.

O discurso da instância narradora fala sobre *o caminho da graça* e *o caminho da natureza*, e já nesta primeira sequência (embora esta concepção só é possível no decorrer do filme, ou mesmo após) são estabelecidas conexões entre os personagens, atribuindo *o caminho da graça*, a figura da mãe, e *o caminho da natureza*, ao pai – a figura materna como símbolo de bondade e amor ilimitado a todas criações do divino, e a figura paterna simbolizando os valores morais socialmente vigentes, da competição, da riqueza material, e da rígida disciplina como único caminho para o alcance de posições socialmente relevantes.

Figura 14 – Screenshot de planos sequenciais do filme A árvore da vida, 2011



Fonte: Acervo pessoal do pesquisador.

Em um dos últimos planos, que acompanha o segundo filho, a narradora diz “nos ensinaram que ninguém que ama o caminho da graça, chega a um final infeliz”, E em seguida um plano mostra a queda de uma cachoeira. Esses pequenos fragmentos parecem servir de informação para a ambiguidade presente em toda a obra, nessa sequência específica, nos prepara que ocorre em seguida, com o anúncio da morte de um filho.

É interessante que mesmo falando em termos de *plano* e *sequência*, estes servem apenas como uma espécie de amparo descritivo, são ideias forçadas, visto que os planos não estabelecem relações concretas com as unidades clássicas (de tempo, espaço e ação).

Cada troca de plano contém em si uma elipse temporal que não situa noções de progressão ou regressão temporal.

A dimensão sonora, que habitualmente serve de guia para a atenção do espectador, também não desempenha esta função, com frequência, uma ambiência sonora referente a um plano perdura até o final do outro, narrador e som diegético coexistem simultaneamente. Aliás, a instância narradora é a única que mantém certa ordem rítmica, mesmo sendo constituída de maneira fragmentada e subjetiva. O narrador funciona como uma âncora no que existe de lógico (ou convencional) na narrativa, ou seja, seu discurso é que guia o espectador às hipóteses e conclusões, servindo de liga para os elementos que estão expostos de maneira não-linear. Esta forma fílmica singular que Terrence Malick elabora, solicita uma reformulação de elementos canônicos da teoria cinematográfica, algo que não se expressa apenas na ausência de definições nas unidades de tempo, espaço e ação, mas nos mínimos arranjos da obra:

Bordwell e Thompson (2013, p. 358) destacam que, habitualmente, um cineasta se utiliza da *mise-en-scène* (a encenação, precisamente), dos elementos cinematográficos (enquadramento, movimento de câmera, etc.) e do próprio ritmo do som como guia para determinação do ritmo da montagem, e conseqüentemente, da obra como um todo. Porém, nesta obra, dificilmente existe enunciação da ação e frequentemente o corte acontece antes do término da ação. Não existe padronização do ritmo da obra. O diretor parece mobilizar todos estes mecanismos com o único objetivo de criar blocos sensíveis – não são sequências, nem cenas, mas blocos.

Da mesma maneira, a manipulação do tempo narrativo não se dá por vias habituais. Esta *montagem elíptica* também não estabelece um padrão. Não sabemos a quantidade de tempo omitido por cada elipse. *Fades In/Out*, fusões e demais formas de transição não obedecem a tradição cinematográfica e o *flashback/foward*, mesmo sendo um recurso constante na obra, não traça nenhum elemento de enunciação, ou seja, não existe um elemento distintivo que comunica ao espectador que temporalidade a obra expressa naquele momento. Os elementos fotográficos mantêm certa equivalência durante toda a obra, não distinguindo o *passado dos personagens*, o *passado do universo* e o presente onde Jack O'Brien se encontra rememorando.

A montagem, ou seja, a coordenação de um plano com o outro, não se estabelece por vias convencionais em *A árvore da vida* (2011), parece se construir segundo uma lógica estritamente pictórica. O que não é anormal, mas habitualmente, este arranjo só se

apresenta em momentos particulares da montagem de uma obra, onde planos estabelecem correspondências visuais.

Porém, Bordwell e Thompson (2013) chamam a atenção para o fato de que os aspectos da mise-en-scène (iluminação, cenário, figurino e encenação) junto com as qualidades da cinematografia (fotografia, enquadramento e movimento de câmera) fornecem inúmeros elementos gráficos potenciais, que teoricamente possibilitam uma lógica de montagem visual que se mantenha durante toda a obra. “[...] todo plano oferece possibilidades para a montagem puramente gráfica e todo corte cria algum tipo de relação gráfica entre dois planos” (2013, p. 353). Possível de perceber na sequência descrita acima, em alguns momentos existe correspondência gráfica entre as imagens, como no falso *raccord* que se utiliza do movimento da câmera e substitui a mãe pelo filho, mas na maior parte da obra esta relação se desenvolve por meio de uma ordem particular.

Figura 15 – Screenshot de planos sequenciais do filme A árvore da vida, 2011.



Fonte: Acervo pessoal do pesquisador.

Após a tela preta, um movimento de câmera nos leva a um homem parado em frente a porta. A trilha sonora some lentamente dando lugar ao som diegético. O plano seguinte quebra o eixo e agora assume a perspectiva do interior da casa, nos mostra o homem entregando uma carta para a Sra O'Brien. Esta recebe a carta (um movimento de câmera mostra a carta), fecha a porta e caminha em direção a mesa enquanto lê a carta. A personagem para antes de chegar à mesa, apreensiva, e a câmera se aproxima do seu rosto. Um falso raccord mostra ela agora sentada. No outro enquanto ela se levanta, ainda vacilante, a personagem caminha alguns passos e cai em prantos.

O grito da personagem é interrompido por um corte seco que nos leva a um primeiro plano do Sr O'Brien ao telefone. A ambiência dos motores de avião nos impede de ouvir o diálogo, vemos apenas o rosto do personagem se desmanchar ao ouvir a notícia da morte do seu filho. Uma série de planos encavalados mostra os momentos seguintes onde o personagem está em choque. Lentamente o som diegético é substituído por silêncio.

A câmera desce por entre galhos de uma árvore. Um plano segue a Sra O'Brien enquanto ela caminha no meio da rua, a câmera se movimenta e mostra o Sr O'Brien ao fundo. Um falso raccord mostra a personagem de frente, ela dá as costas e caminha, O Sr O'Brien entra em campo caminhando na mesma direção, coloca a mão em suas costas. Outro plano mostra o Sr O'Brien sozinho, no mesmo cenário, enquanto admira crianças brincando.

Os planos seguintes mostram detalhes da casa enquanto a trilha sonora cresce lentamente. O quarto do filho morto, o pai rezando de joelho, a mãe observando, tintas e pinceis sob uma estante, um violão sob o suporte, um carteiro visto pela janela, o filho toca violão enquanto a Sra O'Brien escuta deitada – é um flashback. “Ele está na mão de Deus” na voz de um homem. O plano seguinte mostra uma série de vitrais em espiral. Um padre conforta a Sra O'Brien, que dá as costas, A voz off da personagem responde: “Ele sempre esteve, não é verdade?”. A personagem caminha angustiada. Outras mulheres a consolam. Sombras de crianças brincando no asfalto da rua. A personagem mostrada observando. Sr O'Brien manda embora e agradece uma mulher que consola a Sra O'Brien.

A cena seguinte mostra a Sra O'Brien sendo consolada por palavras duras de outra mulher: “O Senhor dá e tira. É assim que ele é”. Uma árvore é vista em contra-plongée. “Ele manda mosca para feridas que deveria curar”. Os galhos secos da árvore e o céu nublado. Outro plano mostra o Sr O'Brien dentro da casa, enquanto a Sra O'Brien observa do lado de fora. A cena seguinte o mostra falando sobre a culpa de não ter sido melhor pai. Outro plano o mostra caminhando sozinho entre árvores. *Fade out*. A chama do primeiro plano do filme é mostrada novamente.

Inicialmente, é possível perceber que esta sequência (ou bloco) dá aberturas a mecanismos que remetem os códigos clássicos do cinema. A dimensão mais relacionada a encenação em si ganha desenvolvimento, pois, embora existam inúmeros cortes regendo a totalidade das ações, estas passam a ganhar mais espaço no fluxo da montagem. O primeiro plano, mesmo sendo curto e abrupto, desenvolve a mesma função de um plano

introdutório (*establishing shot*), possibilitando ao espectador a informação sobre onde a ação se desenvolve. Outro momento que remete a tradição cinematográfica é a cena onde o Sr O'Brien recebe a notícia pelo telefone, apesar de não se tratar exatamente de uma montagem paralela, passa a ideia de continuidade da trama anterior, onde a Sra O'Brien se levanta da mesa.

Na verdade, diante da característica transcendental que a câmera assume para si, ou seja, que não se atrela a tempo-espço nem desenvolve abertamente a percepção de um personagem específico, não existe possibilidade de seguir precisamente nenhum destes códigos, pois estes se baseiam numa cinematografia que assume e determina tais fatores. A câmera de *A árvore da vida* é vacilante, vaga em tempos distintos, em sonhos, e quando retorna à realidade não faz visível este retorno. Embora mantenha o foco e a nitidez das imagens, respeitando os padrões da técnica, está sempre em movimento e frequentemente perde de vista os personagens principais para empreender imagens simbólicas (ou apenas sensíveis).

Na comparação entre o roteiro e o resultado final²¹, é possível perceber que, o primeiro, serve como uma espécie de guia para a captação de uma matéria-prima. O real trabalho do filme se constrói no complexo mosaico montado por Malick. O que seria obvio em qualquer outra obra padrão, em *A árvore da vida* (2011) não é, pois, lá nenhuma ação é mostrada em sua totalidade, antes disso ela é interrompida (ou adicionada) por outras imagens e sons que empreendem múltiplas temporalidades. Outro sinal deste raciocínio é que a câmera parece estruturar uma ordenação da cena, que é mascarada aos poucos pela movimentação, ou seja, de início se utiliza técnicas tradicionais de montagem de cena, enquadramentos e composições do cinema clássico, mas no processo subverte com a movimentação fluida da câmera. Como nos planos das imagens a baixo (Figura 15), onde existe uma composição clássica (*overshoulder*), comum a cenas de plano/contraplano, porém esta é dissolvida, passando quase despercebido no ritmo de montagem e no movimento da câmera que são empregados. Os mecanismos do sistema de continuidade, mesmo quando utilizados, parecem ser subvertidos.

²¹ Disponível em: <https://www.scriptsbug.com/> Acesso em: 20 nov. 2019

Figura 16 – Screenshot de planos sequenciais do filme A árvore da vida, 2011



Fonte: Acervo pessoal do pesquisador.

Numa análise da mise-en-scène, é possível perceber que existe uma ordenação do real apenas quando se trata de cenário e figurino. Terrence Malick apenas se utiliza de luz natural, deixando a iluminação às imprevisibilidades climáticas, e a encenação, apesar de possivelmente seguir uma ordem de roteiro e planificação, não é captada nos moldes do sistema de continuidade. A câmera não prioriza reações faciais e movimentos do corpo, muitas vezes apresentando personagens de costa ou em contraluz. Além disso, como dito acima, as ações não são mostradas em totalidades, sendo fragmentadas por falsos raccords ou interrompidas por elipses que levam a outro tempo-espço.

Diferente das obras da tendência contemporânea do cinema de fluxo, a poética tecida por Malick não se dá pela permanência no plano, pela criação de um estado contemplativo prolongado, prefere empregar uma multiplicidade de perspectivas, como se recortasse a realidade em pequenos pedaços. Algo que não impede a emergência de ambiguidades, semelhantes ao cinema de fluxo.

Mesmo fragmentada, a encenação expressa as noções descritas por Deleuze (2005) no cinema-corpo, que comunica o sensível presente no interior cotidiano, no corriqueiro. Algo que se destaca principalmente no trabalho dos atores infantis, que nas inúmeras cenas onde aparecem brincando, encenam com uma naturalidade espantosa as atitudes posturas, esperas e cansaços de uma criança real (p. 230).

Esta *teatralização cotidiana do corpo* não parece se amparar no enredo da obra, pelo contrário, os personagens parecem se descrever pelas suas próprias ações, posturas e presenças. A noção de *gestus* que Deleuze (2005) se utiliza, supõe um modo de encenação que permite as ações fechar-se em si mesmo, comunicando o que ela é, mas também, trazendo a luz o peso das ações no corpo, revelando o pano de fundo que impulsiona a própria ação.

Quando Cassavetes diz que as personagens não devem vir da história ou intriga, mas é a história que deve ser secretada pelas personagens, ele resume a exigência de um cinema dos corpos: a personagem fica reduzida a suas próprias atitudes corporais, e o que deve sair disso é o *gestus*, isto é, um “espetáculo”, uma teatralização ou dramatização que vale para toda intriga” (DELEUZE, 2005, p. 231)

Instaura, assim, um olhar fenomenológico, que suspende os códigos habituais para atingir camadas encobertas, que atuam de maneira oculta. Este modo convida o espectador a tirar conclusões dos fenômenos em si.

A chama que se apresenta no primeiro plano do filme e volta como espécie de finalização, lança a ideia de que toda essa sequência descrita, por estar expressa em sua voz, pertence a percepção da Sra O’Brien, já que no bloco seguinte a voz é a de Jack O’Brien (Sean Penn). Algo que já se expressava em obras anteriores de Terrence Malick, como em *The thin red line* (1998). A voz *off* é mais do que uma instância narradora pois expressa uma perspectiva, uma visão particular dos eventos, e isso é visível em como a voz *off* da Sra O’Brien responde ao que o padre fala no som diegético, como se fosse uma resposta não expressada, que não se permite sair do interior do pensamento. Embora exista uma relação de protagonismo durante toda a obra, esse mecanismo adiciona contornos fascinantes a cada personagem que tem aparecem na instância narrador. A obra

desenvolve assim uma espécie de cinema da memória, que similar a nossa própria memória, não lembra ações por completo, lembra o que foi falado, mas isto se mistura com o que foi pensado e sentido naquele exato momento.

O filme é uma complexa estrutura que relaciona simbolicamente todos os elementos que a constituem. A trilha sonora completa o sentido da cena, que ganha contornos com a voz do narrador e significados com os gestos dos corpos ali expostos. O discurso é encenação e vice-versa. A dimensão sonora é rica em significados, coabitada por narradores, trilhas sonoras e sons diegéticos. Toda sequência é como um fluxo de pensamento, que constrói relações entre a realidade, metáforas e alegorias. Grande parte disso se dá pelo uso da técnica de *inserção não-diegética*, que permite através de planos alheios ou desconexos indicar metáforas e símbolos. Criar comentários entre as imagens, impelindo o espectador a buscar os significados que estão ali encobertos. (BORDWELL; THOMSON, 2013).

Figura 17 – Screenshot de planos sequenciais do filme A árvore da vida, 2011



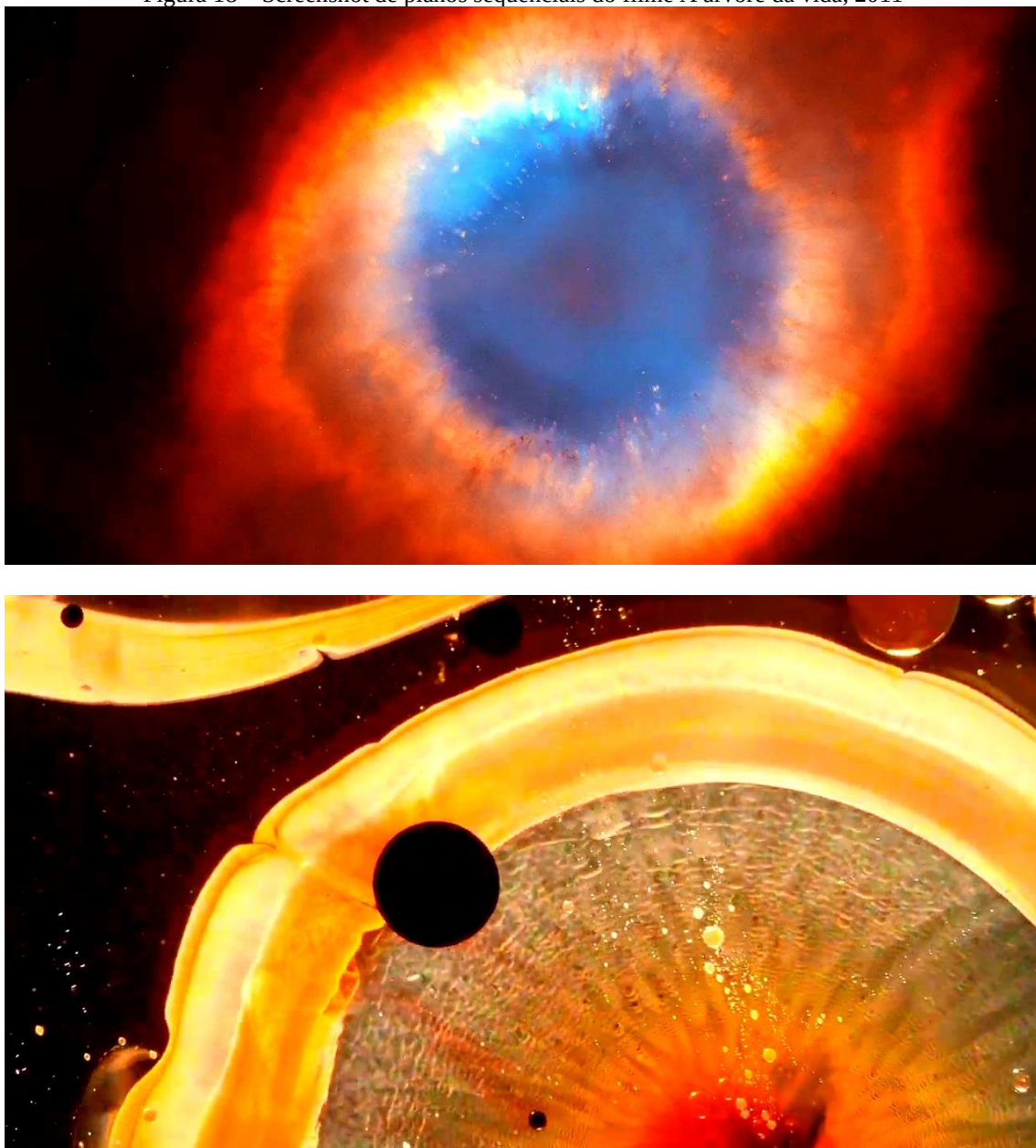
Fonte: Acervo pessoal do pesquisador.

O jogo de imagens que esta obra estabelece é dialético, progressivamente se complementa e estabelece relações entre os diferentes tempos, espaços, pensamentos que escapam pela voz da instância narradora e demais mecanismos. Deixa ao espectador a tarefa de desvendar os significados por entre as camadas que estruturam a obra. Camadas que estão dispostas estruturalmente, quando falamos da arquitetura que distingue sua forma fílmica, mas também narrativamente, na abordagem da condição humana que ela realiza, que mostra experiências de um ser comum e possível, existenciais.

Não existe então escolha entre o olhar da *tautologia* e o olhar da *crença*, no sentido das reflexões de Didi-Huberman (1998), apenas o *entre*, a inquietação que nasce entre o que está disposto, concreto, e os significados flutuam ao seu redor: “A suspeita de que algo falta ser visto se impõe doravante no exercício de nosso olhar, agora atento à dimensão literalmente privada, portanto obscura, esvaziada, do objeto” (p. 119). Os 15 (quinze) minutos em que Terrence Malick remonta ao Big Bang e ao surgimento da vida na Terra, oferecem um ótimo exemplo para esta observação: diante das imagens sublimes, e da intensa trilha sonora de Alexandre Desplat, não existe escolha entre o que a imagem representa e o sensível que se estabelece sincronicamente. Como não extrair outros significados da representação visual e sonora da expansão de uma estrela? Tal efeito de espetatorialidade parece compreender uma experiência *aurática*.

Aurático, [...], seria o objeto cuja aparição desdobra, para além de sua própria visibilidade, o que devemos denominar suas *imagens*, suas imagens em constelações ou em nuvens, que se impõem a nós como outras tantas figuras associadas, que surgem, se aproximam e se afastam para poetizar, trabalhar, *abrir* tanto seu aspecto quanto sua significação, para fazer delas uma obra do inconsciente. (DIDI-HUBERMAN, 1998, p 149)

Figura 18 – Screenshot de planos sequenciais do filme A árvore da vida, 2011



Fonte: Acervo pessoal do pesquisador.

Muito aspectos desta obra se desenvolvem em um lugar intermediário, em elipse, um *lugar entre* das percepções e conceitos. Se compararmos a análise aqui realizada com os conceitos de *imagem-excesso* e *imagem-multiplex*, levantados por Lipovetsky e Serroy (2009), é possível perceber que a obra desenvolve práticas de ambos os conceitos. A complexidade formal que a obra faz uso, acaba por atingir a multiplicação dos planos, particular a *estética do excesso*. Embora a obra não tenha a constituição padrão ao modelo de cinema convencional, como vimos, ela se utiliza destes códigos como base para estrutura sua forma singular.

Gonçalves (2014) atenta para dois modos narrativos que se destacam nesse processo de contaminação e atravessamento de outros códigos que a linguagem cinematográfica vem desenvolvendo. Existindo narrativas que privilegiam um olhar descritivo, que se debruça sobre o que é banal e corriqueiro, “que se volta às delicadezas, às insignificâncias, às pequenas epifanias do cotidiano” (2014, p. 11); E as narrativas que se estruturam pela fragmentação, que decompõem o espaço-tempo-ação, transformando cenas em pequenos blocos, “uma série de mundos dispersivos e lacunares, universos sem totalidade nem encadeamento - um conjunto de caleidoscópios audiovisuais abertos e em movimento” (2014, p. 11). *A árvore da vida* (2011) parece estruturar uma narrativa que une estes dois aspectos: descrevendo o cotidiano, pelo corpo, pelos gestos, mas transitando entre vários tempos e espaços, sem ordem aparente, imagens múltiplas e plurais.

Talvez o mecanismo mais fascinante que a obra de Terrence Malick utiliza é o que possibilita a transição, quase imperceptível, entre os modos de enunciação: a *narração* e a *mostração*. Um retorno ao *cinema de atrações* que ganha dimensões e subverte toda a lógica tradicional. Borges (2014, p. 54) destaca que o normal no cinema convencional é que o modo de narração permita um eventual momento de *mostração*, como nos musicais, onde o personagem quebra a imersão da narrativa para apresentar seu ato, ou mesmo nos filmes de ação, onde inúmeras explosões e efeitos especiais irrompem o tempo-espaço. O que acontece em *A árvore da vida* (2011) é o eventual momento narrativo, onde a *mostração* abre espaço para uma cena, ordenada em termos de montagem, planificação e mise-en-scène. Isolados entre vários momentos de *mostração* que só se permitem narrar pelo discurso subjetivo e particular, quase como uma poesia versada, da instância narrativa.

5 CONCLUSÃO

O percurso aqui tomado buscou partir de uma visão geral sobre o cinema contemporâneo e as modificações poéticas resultantes do paradigma digital para identificar os códigos e modelos cinematográficos que emergem desse processo. Iniciamos, assim, da própria formalização da linguagem cinematográfica, traçando semelhanças com as expressões pré-cinematográficas para analisar os novos formatos que surgem com os avanços tecnológicos, assim como a identificação dos contágios entre estruturas basílicas da linguagem cinematográfica. Seguindo essa lógica, identificamos padrões entre as produções atuais afim de possibilitar o reconhecimento de códigos específicos de certos gêneros cinematográficos e suas aplicações nas produções atuais, para que em um segundo momento fosse possível discutir a fundo quais características se baseiam as categorizações que subdividem o cinema, e que relação essas divisões mantêm com as questões poéticas, relativas ao fazer cinematográfico.

A obra de Terrence Malick, aqui analisada, mostra-se, assim, um excelente exemplo de como as práticas cinematográficas atuais se desenvolvem à margem das categorizações e diretrizes que são impostas pela convencional teoria do cinema. Seja pela reação à implementação do paradigma digital, pela dissolução das fronteiras entre as mídias e seus suportes, ou mesmo pelos contágios com outras linguagens artísticas, é possível identificar uma reorganização dos territórios do cinema, dos códigos que constituem a linguagem cinematográfica.

As expressões poéticas que são desenvolvidas atualmente no cinema contemporâneo subvertem códigos que anteriormente eram considerados essenciais ao cinema, e ao mesmo tempo, possibilitam o retorno de práticas consideradas como “primitivas” ou ultrapassadas. A verossimilhança e as noções representativas, deixam de exercer tanta influência na feitura de uma obra cinematográfica e em seu lugar, se desenvolvem o simples fluxo imagético, a ambiguidade, o real desordenado, o que existe de sensível na imagem, ou seja, surgem novas modalidades de apreensão da experiência cinematográficas. Nesta condição, as obras que emergem desta dissolução de fronteiras parecem se estruturar sob a lógica do hibridismo e mestiçagem, comum ao período contemporâneo. Aproximando, assim, práticas experimentais ao modelo do cinema convencional, elementos antes considerados como opostos.

O *pós-cinema* e o *hipercinema*, assim, levantam uma perspectiva que oferece lugar para estas obras que valorizam as estruturas sensíveis e que apresentam um modo

atípico de espetatorialidade, mais atento as formas plásticas e as organizações sonoras. Estas expressões cinematográficas, por serem resultantes de um processo de transformação ainda em andamento, intentam uma configuração singular como resposta a inadequação que a rígida teoria do cinema impõe sobre elas. Portanto, este composto teórico se apresenta como alternativa por permitir uma visão detalhada do cinema contemporâneo, que se apresenta como uma fonte inesgotável de formas diversas. Arranjos poéticos que, como visto, se constituem no avanço e retorno dentro da própria história do cinema.

Desta maneira, acreditamos ter reunido no presente trabalho, um conjunto de autores que permite visualizar com mais clareza a turva paisagem, ainda em formação, do cinema contemporâneo: identificando as tendências deste cinema, destacando os códigos do cinema experimental e convencional, e apontando caminhos teóricos para este conjunto de obras que se fazem através de hibridismos e contágios entre linguagens. Dentro de um campo em profunda reestruturação, pressupomos com esta pesquisa, realizar um passo na construção de estruturas teóricas que compreendam estas formas múltiplas e singulares que emergem na contemporaneidade.

REFERÊNCIAS

- ALY, Natália. Desdobramentos contemporâneo do cinema experimental. Pontifícia Universidade Católica, São Paulo-SP, **Revista TECCOGS**, N.6. 2012.
- BELLOUR, Raymond. **Entre-imagens**. Campinas: Papirus, 2000.
- BORDWELL, David. “O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos”. IN: RAMOS, Fernão Pessoa (Org.). **Teoria contemporânea do cinema**. v.II. São Paulo: Editora Senac, 2005.
- _____. **Figuras traçadas na luz: a encenação no cinema**. São Paulo: Papirus, 2008.
- _____; THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema: uma introdução**. Campinas, SP: Editora da Unicamp; São Paulo: Editora da USP, 2013.
- BORGES, Cristian. Mais perto do coração selvagem (do cinema). in: GONÇALVES, Osmar (org.). **Narrativas Sensoriais**. Rio de Janeiro: Editora Circuito, 2014.
- CASTRO, Teresa. O regresso do animismo. In: DUBOIS, Philippe; FURTADO, Beatriz (Orgs.). **Pós-fotografia, Pós-cinema: Novas configurações das imagens**. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2019.
- DELEUZE, Gilles. **A Imagem-Tempo - Cinema 2**. São Paulo: Brasiliense, 2005
- DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha**. São Paulo: Ed. 34, 1998
- DOS ANJOS, Moacir. **O local e o global redefinidos**. Rumos Itaú Cultural Artes Visuais 2005-2006. São Paulo: Itaú Cultural, 2006.
- DUBOIS, Philippe. Pós-fotografia, Pós-cinema: os desafios do "pós". In: DUBOIS, Philippe; FURTADO, Beatriz (Orgs.). **Pós-fotografia, Pós-cinema: Novas configurações das imagens**. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2019.
- FELINTO, Erick. “Cinema e tecnologias digitais”. In: MASCARELLO, Fernando. (Org.). **História do Cinema Mundial**. Campinas, SP: Papirus, 2006. p. 413-428.
- FURTADO, Beatriz. Um campo difuso de experimentações. in: GONÇALVES, Osmar (org.). **Narrativas Sensoriais**. Rio de Janeiro: Editora Circuito, 2014.
- GAUDREAULT, André; MARION, Philippe. **O fim do cinema? Uma mídia em crise na era digital**. Campinas, SP: Papirus, 2016.
- GONÇALVES, Osmar (org.). **Narrativas Sensoriais**. Rio de Janeiro: Editora Circuito, 2014.
- GUBERNIKOFF, Gisele. A imagem: representação da mulher no cinema. **Conexão – Comunicação e Cultura** [online], Caxias do Sul: UCS, 2009, V.8, n. 15, p 65-77.
- GUIMARÃES, Denise Azevedo Duarte. **Comunicação tecnoestética nas mídias audiovisuais**. Porto Alegre: Sulina, 2007.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A Tela Global**: mídias culturais e cinema na era hipermoderna. Ed. Sulina, Porto Alegre: 2009.

MACHADO, Arlindo. Pioneiros do Vídeo Experimental na América Latina. **Significação: Revista de Cultura Audiovisual**, v. 33, p. 21-40, 2010.

_____. **Pré-cinemas e Pós-cinemas**. São Paulo: Papirus, 2011.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Cambridge: MIT Press, 2001.

MORIN, Edgar. **Ciência com consciência**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2005.

NOGUEIRA, Luís. **Manuais de cinema II**: Gêneros Cinematográficos. Covilhão: LabCom, 2010.

OLIVEIRA JR., Luiz Carlos. **A mise-en-scène no cinema**: do clássico ao cinema de fluxo. Campinas: Papirus, 2013.

PARENTE, André. A forma cinema: variações e rupturas. In: Katia Maciel (Org.). **Transcinemas**. 1 ed. Rio de Janeiro: **Contra-Capa**, 2009, v. 1, p. 23-48.

_____. **Narrativa e Modernidade**. Os cinemas não narrativos do pós-guerra. Campinas: Papirus, 2000.

RAMOS, Fernão Pessoa. Mas afinal, o que sobrou do cinema? A querela dos dispositivos e o eterno retorno do fim. **Galaxia** (São Paulo, Online), N. 32, p. 38-51, ago. 2016.

ROSA, Carlos Adriano Jerônimo de; CASTRO FILHO, Cláudio Marcondes de. Cinema experimental e informação: desafios para o entendimento. **Revista Eco-Pós** (Online), v. 19, p. 14-37, 2016.

SILVA, Camila Vieira da. **O sensível da imagem**: sensorialidade, corpo e narrativa no cinema contemporâneo da Ásia, 2010. 113 f. - Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, Fortaleza-CE, 2010.

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema**. Campinas, SP: Papirus, 2003.

TAVARES, Mirian Nogueira. Cinema digital: novos suportes, mesmas histórias. **ARS** (São Paulo) [online]. 2008, vol.6, n.12, pp.37-45.

VASCONCELOS, Jorge. **Deleuze e o cinema**. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna Ltda, 2006.

VIEIRA JR., Erly. Corpo e cotidiano no cinema de fluxo contemporâneo. In: **Revista Contracampo**, v. 29, n. 1, ed. abril ano 2014. Niterói: Contracampo, 2014. pp. 109-130.

VIVEIROS, Paulo. Espaços densos: configurações do cinema digital. In: PENAFRIA, Manuela (Org.); MARTIS, Índia (Org.). **Covilhão**: LabCom, 2007.