

# O CINEMA DO FUTURO: entre novas e tradicionais tecnologias, entre a morte e a reinvenção

**Bezerra, Júlio**

Doutorando em Comunicação pelo  
PPGCOM/UFF  
julioarlosbezerra@hotmail.com

## RESUMO

O cinema não é mais a experiência audiovisual matriz em nossa “sociedade das imagens”. A enorme rede heterogênea que vai se constituindo no terreno da produção e circulação de imagens-sons tem nos mostrado que é preciso mudar a nossa percepção do lugar do cinema entre os demais dispositivos. O objetivo deste texto é pensar o cinema em suas relações com o que vem sendo chamado de novas mídias. Nossa posição se aproxima de certa maneira de Phillippe Dubois; afirmando o cinema como uma espécie de referência fundante para todo o audiovisual sem ressentimentos e/ou opiniões fechadas com relação às novas tecnologias. Neste caminho, passamos invariavelmente por algumas falsas questões, pela melancólica idéia da “morte do cinema”, pelo surgimento de uma novíssima cinefilia digital e rizomática, por um cinema contemporâneo impuro.

**Palavras-chave:** Novas mídias. Cinema contemporâneo. Cinefilia.

O cinema é sempre tão perfeito  
quanto ele pode ser

**Gilles Deleuze**

## 1 INTRODUÇÃO

O cinema não é mais a experiência audiovisual matriz em nossa “sociedade das imagens”. A enorme rede heterogênea que vai se constituindo no terreno da produção e circulação de imagens-sons tem nos mostrado que é preciso mudar a nossa percepção do lugar do cinema entre os demais dispositivos. Na verdade, como nos alerta Raymond Bellour (2004), não é a saturação por imagens que está em questão. Com a emergência do vídeo, da imagem de síntese, dos novos meios eletrônicos e digitais de difusão, dos novos sistemas de visualização da imagem, é antes a diversidade de modos de ser da imagem que se impõe. “É entre as imagens que se efetuam, cada vez mais, as passagens, as contaminações, de seres e de regimes: por vezes muito nítidas, por vezes difíceis de serem circunscritas e, sobretudo, de serem nomeadas” (BELLOUR, 2004, p. 214).

Assim, o cinema, que se popularizou e influenciou as outras formas de expressão artísticas, é hoje atravessado, re-dinamizando por essas novas imagens e seus campos - a videoarte (multiplicidade de telas e dos circuitos fechados), as artes plásticas (instalações) e as novas mídias (simulação, interatividade, imersão). De que modo estas novas mídias estão transformando o cinema? De que forma estas novas imagens afetam o cinema em suas principais dimensões arquitetônicas (as condições de projeção das imagens), tecnológicas (a produção, veiculação e distribuição das imagens) e estéticas (os elementos discursivos da imagem)? Muitos autores - tais como Bellour (2000), Phillipe Dubois (2004), André Parente (2005) e Arlindo Machado (1997) - vêm destrinchando estas perguntas, pensando a perda da hegemonia do cinema sobre a criação audiovisual, a emergência ruidosa do vídeo, o desafio imposto pela televisão e a cartografia imprecisa que tudo isso projeta para um futuro próximo.

Embora muitos falem de maneira apocalíptica sobre o fim do cinema, a sétima arte “avizinhou-se” de um amplo espectro de outros dispositivos de simulação,

absorvendo uma série de novos recursos estéticos e narrativos. Muitas obras têm experimentado o cinema como instrumento, como interface, multiplicando telas, explorando superfícies de projeção, propondo novas relações com o espectador. É a idéia de um cinema expandido que toma de assalto as discussões em torno da sétima arte neste novo século: cinema experimental, cinema de museu, cinema interativo, cinema imersivo, cinema de instalações e da videoarte. “Cada um desses dispositivos faz cinema a seu modo, e com isto, nos faz ver o cinema de outra maneira, porque o cinema é um tipo de relação entre imagens, entre imagens e espectadores, e não uma realidade imutável” (PARENTE, 2005).

O objetivo deste texto é pensar o cinema em suas relações com o que vem sendo chamado de novas mídias. Nossa posição se aproxima de certa maneira de Phillipe Dubois (2004), afirmando o cinema como uma espécie de referência fundante para todo o audiovisual sem ressentimentos e/ou opiniões fechadas com relação às novas tecnologias. Neste caminho, passamos invariavelmente por algumas falsas questões, pela melancólica idéia da “morte do cinema”, pelo surgimento de uma novíssima cinefilia digital e rizomática, por um cinema contemporâneo pra lá de impuro. Nossa hipótese é a de que o cinema contemporâneo não vive de maneira alguma uma crise, muito pelo contrário.

## **2 A EMERGÊNCIA RUIDOSA DO VÍDEO E SEUS DISCURSOS**

Momento intermediário de passagem entre o cinema e o computador, o vídeo é marcado pela confluência de gêneros e linguagens. Dubois (2004), por exemplo, aponta para ambigüidade da origem etimológica do termo. Se por um lado, a palavra “vídeo” parece carecer de um corpo próprio, quase sempre usada como prefixo ou sufixo, como adjetivo (videoarte, fita de vídeo...); do outro, ela advém de um verbo, de uma forma conjugada na primeira pessoa, para ser mais preciso (vídeo: eu vejo). Desenha-se assim, algo problemático, uma identidade movediça que se constrói numa ação do olhar. A nova tecnologia “não se dá como um objeto, mas como um espaço a ser vivido, experimentado, explorado. Trata-se de máquinas relacionais, em que as noções de simulação, cognição e experiência ganham outros contornos” (PARENTE, 2005).

Em suas metamorfoses digitais, o vídeo caracteriza-se por poder ser composto inteiramente dentro da máquina sem qualquer tipo de interação ou contato com a realidade fenomenológica que lhe é exterior. Sua conformação numérica possibilita poderes inéditos de manipulação de traços e cores. Estes elementos do paradigma

digital podem tanto se dirigir a uma experiência de realismo cada vez maior, como a possibilidades que se afastam inteiramente do ideal mimético. Como sublinha Parente (2004), temos duas maneiras de pensar a imagem: a imagem como uma ilusão que deve ser submetida ao inteligível, e a imagem como puro sensível que afirma o real. O que está sempre em jogo é o caráter analogizável ou não da imagem. E neste sentido, o “o vídeo é um atravessador” (BELLOUR, 1997, p.14).

Nestes pouco mais de 30 anos de existência, as imagens eletrônicas têm provocado passagens. Caçula das imagens da reprodução, a imagem do vídeo pode “aparecer simultaneamente como uma nova imagem, irredutível ao que a precede; mas também uma imagem capaz de atrair, de absorver, de misturar todas as imagens anteriores, pintura, fotografia, cinema” (BELLOUR, 2004, p. 223). Não podemos mais falar em imagens simples. O vídeo representa um intervalo entre as imagens que o precedem, que ele introduz e que ele produz. Assim, não há mais lugar para purismos em relação ao suporte e suas especificidades.

O vídeo intensifica o deslocamento da imagem para outros territórios da arte. Tomemos o exemplo da vídeo-arte. Em geral, o marco-zero daquilo que viria a ser designado como vídeo-arte é normalmente atribuído a Nam June Paik e seu “Café Gogo” (1965) - um nascimento que curiosamente coincide com o lançamento no mercado do vídeo gravador da SONY. E desde muito cedo a vídeo-arte estabelece relações complexas, seja com os demais domínios artísticos - a pintura, a fotografia, o cinema -, seja com os meios de cultura popular - em especial, a televisão. Influenciados pelo cinema experimental, os vídeo-artistas renovaram de modo radical o lugar do espectador e o conceito de obra de arte, entre o audiovisual e as artes plásticas.

As instalações de vídeo também se situam numa série de movimentos artísticos que procuraram anular as distâncias entre a arte e o seu público. As instalações de vídeo, independentemente das formas que podem tomar, instituem um aqui e agora espacial que determina a sua recepção como experiência atual, como acontecimento. Ou seja, essa construção de sentido é inseparável do ato de recepção. É a busca pelo que Kátia Maciel (2006) denomina “participador”, parte constitutiva da experiência proposta, “não mais um espectador que assiste àquilo que passa, mas um sujeito interativo que escolhe e navega o filme em sua composição hipertextual, em suas dimensões multitemporais, multiespaciais e descentradas, ao conectar uma rede de fragmentos de imagens e sons e ao multiplicar os sentidos narrativos” (MACIEL, 2006, p. 72).

É o chamado “efeito cinema”. Um cinema como ferramenta, meio e multimeio. No entanto, este movimento não se deu sem discursos eufóricos do novo, embalado por uma enorme carga ideológica. As novas imagens têm desempenhado um papel fundamental na transformação da visão que temos sobre o cinema, mas as questões envolvendo as novas tecnologias se desdobram em muitos autores na impossibilidade da relação do cinema com as demais produções visuais. Alguns especialistas da imagem de síntese e do vídeo “acrescentam verdadeiros julgamentos de valor que contrapõem o vídeo ao cinema, para concluir que o cinema ‘só é isso’ e que o vídeo ‘não é nada disso’” (PARENTE, 1994). De fato, grande parte dos trabalhos sobre o assunto é de discursos ora apocalípticos, ora proféticos.

Por exemplo: numa das principais concepções do virtual, expressa nas idéias de Edmond Couchot (2004) e Jean-Paul Fargier (2004) e Arlindo Machado (1997), proclama-se uma certa onipotência do digital. Eles insistem sobre uma pretensa naturalização da imagem analógica, que teria se tornado autoreferente. A imagem eletrônica deixaria de ser a representação de uma realidade visível pré-existente, rompendo de maneira radical com os modelos de representação pertencentes à tradição ocidental. Não existiriam limites para a imaginação do artista explorador dessas novas tecnologias, afirma-se com bastante frequência. Para outros teóricos, é a idéia de autoreferência das novas tecnologias da imagem, fruto da disposição do espectador, que se sobressai. De acordo com Fargier (2004, p. 231), a imagem do vídeo é autoreferente porque “no vídeo, a realidade não é mais problema. No cinema se coloca sempre a questão de saber se o filme a atingiu ou não. No vídeo, a realidade nunca comparece ao encontro, porque não é por ela que nós esperamos”.

Em primeiro lugar, o fato de essas novas imagens poderem representar uma realidade física que não pré-exista do ponto de vista do processo fotoquímico, não quer dizer que ela não seja da ordem da representação. Como sublinha Parente, parece haver aqui uma confusão entre representação e reprodução. Talvez o artista do vídeo não tenha mesmo limites na teoria, mas na prática, a imagem de síntese substitui perfeitamente os fenômenos ou as experiências reais, elas satisfazem um desejo de representação do visível. Cada uma das artes representa a realidade em função de suas respectivas técnicas de modelização. Além do mais, autores como Thomas Y. Levin (2003) têm pensando as diversas contra-medidas que as novas imagens vem assimilando em nome de referencialidade aparentemente não problemática. A corrosão do status referencial da imagem não implica necessariamente, como Lev Manovich (2001) reivindica, que o cinema não é mais uma tecnologia de mídia indexada, mas que o local de sua fundação indexada talvez tenha mudado, “deslocando-se da referencialidade

cada vez mais não-confiável da imagem como imagem fotográfica para o domínio cada vez mais marcado pela indexicalidade proporcionada pelo instantâneo ou pela tomada em 'tempo real', não-editada" (LEVIN, 2006, p. 210).

Em segundo lugar, o que se percebe no trabalho de inúmeros artistas do vídeo é exatamente o contrário do que decreta Fargier. Mais do que simplesmente viabilizar o registro, o vídeo serve como possibilidade de investigar o real, de fazer emergir diversos significados da experiência cotidiana mediada. É o caso dos trabalhos do mineiro Cao Guimarães ("Rua de mão dupla" (2004), "A alma do osso" (2004), "Acidente" (2006)), em que o vídeo funciona como uma espécie de suporte para o real, facilitando a conexão entre a experiência real dos participantes com a câmera. E em terceiro, essas noções mais parecem flagrantes de uma certa amnésia quanto à história do cinema e sua tradição experimental e de vanguarda. O cinema já havia rompido com o modelo clássico da representação. O cinema da imagem-tempo é um cinema do virtual. E tentar diferenciar a imagem ótica da imagem digital atribuindo à primeira um pacto com o "realidade objetiva" é repetir as denúncias que as vanguardas e o cinema experimental faziam em relação ao cinema de ficção clássico. Passemos então à pergunta de Rogério Luz: "Seria este aspecto técnico, empírico e material, a tal ponto relevante que tornaria anacrônica a linguagem de arte do cinema como forma de invenção do real?" (LUZ, 2004, p.43).

### **3 O CINEMA ESTÁ MORTO?**

Muitos responderam e respondem positivamente a questão. Primeiro em relação ao vídeo e à explosão da televisão e agora em relação às novas tecnologias. Na verdade, essa idéia de "morte do cinema" não é nova. A sombria previsão de uns dos pais da então novíssima tecnologia visual, Louis Lumière, que teria afirmado que "o cinema é uma invenção sem futuro", parece ecoar ainda hoje. De fato, mais do que qualquer arte, o cinema "morreu" repetidas vezes no curso de sua breve história. Embaladas por termos como "fim da história", "morte do cinema", "morte do cinema documental e de autor", as aventuras estéticas experimentadas nos anos 60 e 70 teriam acabado, juntamente com os seus sonhos e utopias. Num mundo da informação, da simulação, as imagens teriam perdido seu valor de referência e revelação.

Em uma arte jovem como o cinema, há sempre aqueles que investem pesadamente em um discurso mortificador de fazer parar o fluxo da História e declarar apogeus e decadências.

Basta lembramos da lógica difundida quando da morte de Ingmar Bergman e

Michelangelo Antonioni (30 de julho de 2007). A propósito da morte no mesmo dia destes dois pilares do cinema moderno, construiu-se uma cisão entre passado glorioso e presente desanimador. A morte de Bergman e Antonioni teria de indicar o fim de alguma coisa. Neste sentido, o cinema seria então uma linguagem, uma narrativa e um dispositivo-ritual em vias de desaparecimento.

No entanto, talvez seja um conceito de cinema que esteja morrendo (a película, a idéia de "artesanato", uma certa modalidade de sustentação econômica, etc). Diante da digitalização dos meios, fica difícil definir com precisão a natureza das imagens: cinematográficas, videográficas, de síntese? E procurar saber se uma propaganda, um clipe musical, uma instalação de Bill Viola ou um vídeo de Thierry Kuntzel são ou não cinema parece uma ocupação um tanto vazia. Tratar-se-ia de construir uma delimitação que não pode ser atravessada? Ou um parâmetro em função do qual nós, amantes do cinema, devemos trabalhar? Nos dias de hoje, assistimos a uma hibridação dos diversos meios eletrônicos de produção de imagens e suas linguagens. Não podemos mais com a mesma segurança de antes pretender conhecer o cinema em todas as suas formas e manifestações.

Alegando as novas possibilidades de relação/interação entre obra, espaço e "participador" que as novas tecnologias trouxeram para o âmbito da arte, alguns autores falam de uma crescente "fragilidade" do cinema, confundindo o cinema com o seu dispositivo de base. Bellour (1997), que com o conceito de "entre-imagens" reconhecia a impureza essencial do cinema, parece por vezes enveredar por esse caminho. Em "*La querele des dispositifs*", ele quer nos fazer crer, assim como Godard em "*Histoire(s) du cinema*" e Chris Marker em "*CD-ROM Immemory*" que o cinema é "filme mais projeção, imagens gravadas e mostradas numa tela, numa sala escura" ou "aquilo que é maior que a gente, que nos faz olhar para cima" (BELLOUR, 1999). O autor conclui então que o cinema, uma arte, como nos diz Bazin, impura, "estaria tornando-se gradualmente e paradoxalmente mais pura à medida que sua verdade mais ativa é cada vez mais o seu próprio modo de exposição" (BELLOUR, 1999).

Mas o cinema não é simplesmente uma "instalação que deu certo" (BELLOUR, 2000). "Este arquétipo da sala escura é hoje uma imagem deformada, ou talvez a sobrevivência de um passado impregnado de nostalgia" (ROSENBAUM, 2004, p. 63), decreta Jonathan Rosenbaum. Estamos também com Kent Jones: "se o cinema não é nada mais do que a luz projetada numa tela através de uma película de celulóide, já é tempo de jogarmos estes termos pela janela" (JONES, 2004, p. 85). O cinema não é simplesmente um dispositivo-ritual que se passa numa sala escura, numa tela grande. Usa-se muito o exemplo das "*Histoire(s) du cinema*" sem, no entanto, desvendar o

aspecto marcadamente geracional da evolução da sétima arte que Godard pretende nos fazer crer como essencial ao cinema. A idéia de Serge Daney de que nossa culpabilidade residia, habitava a luz projetada do cinema, e que ela se perdia na incandescência da tela da TV, só parece se aplicar a pessoas que tenham vivido um contexto histórico muito particular. E neste sentido, antes de se aventurar na questão “O que é o cinema?”, deve-se perguntar “O cinema de quem?”, “O cinema de onde?”, “O cinema de que tempo?”.

Neste sentido, talvez seja mais proveitoso acompanhar o movimento crítico de Rosenbaum de “O que é o cinema?” para “O que é a cinefilia?”. O que hoje entendemos por cinema não advém mais dos *talkies*, como sugere Bellour (1997), mas da cultura do vídeo - em relação à qual ele parece ainda apresentar inúmeras ressalvas, vide sua participação em “Movie mutations” (2003). Erick Felinto (2006) faz uma analogia com a literatura lembrando que ela também teve o próprio conceito de literariedade reelaborado, passando a ser pensada como prática cultural e estética ligada às suas diversas materialidades históricas. A situação do cinema não é muito diferente, numa encruzilhada repleta de novos suportes e linguagens para expressar-se. Em outro texto, Felinto (2005) ressalta o fato da experiência fílmica estar se prolongando para fora da tela, em outros tempos e espaços possíveis. Ele traz o exemplo do website oficial do filme “Donnie Darko” (2001), de Richard Kelly, que oferece ao espectador atormentado pelas intrincadas reviravoltas e elipses da história “toda uma nova dimensão de experiências diegéticas possibilitadas pela estrutura interativa das tecnologias digitais (...) Essa ‘complementarização’ narrativa por meio de diferentes mídias (Internet, DVD, jogos de computador) já não é algo exatamente novo. Antes, parece surgir como uma das principais tendências da experiência cinematográfica contemporânea” (FELINTO, 2005, p. 29).

O consumo de fitas de vídeos e mais recentemente de DVDs alterou completamente o caráter da cultura cinematográfica em todo o mundo. A cultura do vídeo fez dos clássicos algo comercializável, mas também abriu novas possibilidades para a apreciação do cinema - o que se tornou ainda mais imprescindível depois que o acesso ao chamado “cinema de arte” limitou-se ao circuito comercial da “art house”. Como sugere Adrian Martin em “Movie Mutations” (2003), o que é democrático na cultura do vídeo, é justamente a possibilidade de se suspender julgamentos normativos sobre o cinema. Em grande parte do mundo (incluindo vastas áreas do Brasil e suas pouco mais de 1800 salas) o hábito de ir às salas de exibição representa apenas um modelo ideal, não mais uma descrição concreta que corresponda às experiências que a maioria das pessoas hoje alimentam com o cinema. Que a maioria das pessoas veja

filmes na televisão (com ou sem interrupções publicitárias, cortes ou alterações no formato original da obra) ou que assista os vídeos e DVDs (que compraram ou alugaram), a decisão de ver um filme é o passo mais tomado hoje na direção do cinema. E por mais que a televisão, a fita cassete e o DVD possam até tentar domar a imagem, comprimi-la, o cinema preserva sua potência imaginária, seus mitos e mitologias.

Rosenbaum: "O cinema é este espaço e campo de atividades indeterminadas no meio das quais nossa cinefilia é estimulada e mesmo alargada. E se um público encontra um meio de reivindicar para si um certo tipo de cinema, mesmo que isso signifique deixar as salas escuras, então, as possibilidades são ilimitadas" (ROSENBAUM, 2004, p. 68). Hoje, por exemplo, vivemos uma novíssima cinefilia, digital e rizomática. Esse novo momento da cinefilia é quase um modelo de existência, uma aprendizagem autodidata e selvagem do cinema. Trata-se de uma cinefilia que não passa necessariamente por filiações, mas que não deixa de ser atravessada por uma paixão de reencontrar um certo espírito do cinema. Stan Brakhage, Nam June Paik, Harry Potter, Takashi Miike, Buster Keaton e Marcel Carné convivem em harmonia por aqui. Temos hoje a opção por formar um acervo virtual universal, uma oportunidade única de acesso a filmes e cinematografias inteiras que nem o circuito exibidor e tampouco os festivais internacionais contemplam adequadamente. Programas como o eMule e o BitTorrent estão criando uma espécie de comunidade universal em torno da sétima arte, uma nova geração de cinéfilos que podem perseguir com mais dedicação, cuidado e discernimento seu amor pela arte cinematográfica.

#### **4 CONTEMPORÂNEO CINEMA: NAVEGANDO POR DIVAGAÇÕES**

A sétima arte tem sido repensada à luz das novas tecnologias. O cinema é uma prática social dinâmica que reage às contingências de sua história e se transforma diante de novos desafios. E o cinema contemporâneo não se encontra fossilizado, mas vem seduzindo as novas tecnologias, incorporando novos regimes de imagem. Seus realizadores assumiram uma nova atitude em relação ao cinema, associando termos e estratégias que lhe são exteriores, inventando narrativas, dispositivos e novas percepções do real. Cineastas de todo o mundo estão realizando filmes extraordinários, que, de certa maneira, se equivalem aos clássicos do passado. Mais do que isso, diretores esquecidos no passado (John Cassavetes, Samuel Fuller, Douglas Sirk, Monte Hellman, Phillipe Garrel, Andy Warhol, etc.) estão sendo reavaliados, e novas fronteiras (entre gêneros, entre as artes) estão sendo transgredidas/elaboradas.

O cinema contemporâneo vem apontando para uma espécie de “nova onda transnacional” que parece única desde meados dos anos 60. É curioso atentarmos para o fato de que realizadores tão diferentes como Claire Denis, Hou-Hsiao-Hsien, Tsai Ming-Liang, Edward Yang, Karim Ainouz, Lucrecia Martel, Gus Van Sant, Pedro Costa, Apichatpong Weerasethakul, Abel Ferrara, entre outros, apresentem uma mesma sensibilidade em relação aos valores do mundo e do cinema. O que aproxima a obra destes cineastas é uma nova relação com o tempo e o espaço, dos homens com os homens e destes com o mundo que formam um outro paradigma, diverso do cinema moderno e do hiper-realismo ou do esgarçamento das fronteiras da tecnologia que tanto marcaram os anos 80 e 90.

Entre suas principais apropriações está uma noção cara às instalações: o dispositivo, uma estratégia (de filmagem ou narrativa), uma “maquinação”, uma lógica que institui condições, regras, limites para que o filme aconteça. Cada vez mais presente, essa estratégia é fundamental nos trabalhos de Cao Guimarães e Eduardo Coutinho, em “33” (2004), de Kiko Goifman, entre muitos outros. “O artista/diretor constrói algo que dispara um movimento não presente ou pré-existente no mundo, isto é um dispositivo. É este novo movimento que irá produzir um acontecimento não dominado pelo artista. Sua produção, neste sentido, transita entre um extremo domínio - do dispositivo - e uma larga falta de controle - dos efeitos e eventuais acontecimentos” (MIGLIORIN, 2006. p. 82 e 83). O importante aqui é pensar a relação da obra com o real, numa fronteira que, ao contrário do que afirma Fargier, parece aqui ainda mais nebulosa.

Aliás, nada como um Gus Van Sant para rebater Fargier. “Gerry” (2002), “Elefante” (2003) e “Last days” (2005) conseguem alcançar em película a tão almejada idéia de um mundo inapreensível. Trata-se de uma trilogia de volumes e densidades. Em “Gerry”, os corpos dos personagens são submetidos a desdobramentos verticais, ora se afastam, ora se integram ao cenário. E a dissolução dos corpos pelo calor do deserto constrói uma impressão de flutuação, de desintegração dos personagens como entidade. Os corpos são como generalidades. E o que dizer das nuvens sem CGI de “Elefante”? Virtualidade em película.

Estratégias oriundas dos videogames e a multiplicidade de telas também se mostram cada vez mais freqüentes. As novas tendências e experimentos narrativos ocorridos num cinema, digamos, mais comercial, têm muito a ver com a era interativa e hipertextual dos videogames. A noção de níveis e a idéia de ficção especulativa, que a qualquer momento pode ser suspensa, são extremamente importantes para um

enorme leque de filmes. Um exemplo muito citado é o de “Corra Lola, corra”, de Tom Tykwer. Já em Peter Greenaway, o cinema se torna multimídia. Em muitos de seus filmes vemos diversos quadros na tela, várias molduras que se interpenetram e se sobrepõem. Aos poucos, em filmes como “O livro de cabeceira” (1996), Greenaway parece romper os limites entre passado e presente, numa profusão de acontecimentos dentro do mesmo plano. Neste mesmo filme, o cineasta também arma um jogo intertextual entre o verbal e o visual de forma inovadora.

Num outro campo, há toda uma estirpe de cineastas interessados nos efeitos que o CGI podem trazer ao cinema. Os irmãos Wachowski em Matrix, Sam Raimi nos filmes do Homem-Aranha, McG em “Panteras detonando” (2003), Robert Rodriguez em Sin City (2005), e, sobretudo, Stephen Chow, não estão preocupados com a imitação ou o embelezamento, mas fazem de seus trabalhos verdadeiras experimentações por uma nova sensibilidade da imagem e do corpo neste cinema virtual, efêmero, teletransportável. “O que está em jogo, em um caso ou em outro, é um vôo que não se coloca à altura da câmera, mas sim reivindica um salto ao limite da imaginação. Ou ao limite da tecnologia...” (GARDNIER, OLIVEIRA Jr., 2005).

Mas, em acordo com o que dizem os editores da Contracampo (2005), talvez essas não sejam as novidades que mais nos impressionam. Este novo cinema narra um estado de coisas à flor da pele e chama o espectador pra mais perto. Filmes como “Mal dos trópicos” (2004), “O intruso” (2004), “Last days” (2005), “Juventude em marcha” (2006) parecem nos exigir uma espécie de virgindade cinematográfica. O espectador deve caminhar junto com a obra. O que se estabelece é uma relação com o filme não mais como cognitiva e, sim, sensorial. Embora os longas de um cineasta como Apichatpong Weerasethakul sejam experiências conceituais muito rigorosas, existe uma sensualidade que emana de cada um de seus planos, um sentido quase religioso de revelação. Em filmes como “Eternamente sua” e “Síndrome e um século”, parece haver uma certa inocência de encenação, uma simplicidade no registro que se abrem para um outro tipo de fruição do objeto artístico.

Neste sentido, o interesse pela pele, por um realismo mais centrado no fenômeno da experiência, e por uma relação mais física com a câmera é a chave para a compreensão do que de mais interessante vem sendo realizado no cinema nas últimas décadas. A pulsão maior deste cinema é o encantamento físico do corpo. O cinema mais contemporâneo se acha intimamente ligado a uma mudança de olhar lançado ao corpo. Não mais o mundo real, mas os corpos como reflexo, como metáforas, como lugares experimentais de representação.

Esses novos cineastas são totalmente familiarizados com os trabalhos áridos de Andy Warhol, Michael Snow, Bruce Nauman, Bill Viola. Mas essas referências não se desdobram num aprisionamento conceitual. Não se trata de afirmar simplesmente o primado da sensibilidade em detrimento das funções narrativas do filme. O que se reivindica é o reconhecimento no âmbito da teoria do cinema de um sentido sensível que se não é superior ao sentido lógico a este é anterior. "O primeiro sentido de um objeto estético, e que é comum ao objeto musical e ao literário ou pictórico, não é um sentido que apela para o discurso e que exercita a inteligência como o objeto ideal que é o sentido de um algoritmo lógico. É um sentido totalmente imanente ao sensível que, portanto, deve ser experimentado no nível da sensibilidade" (DUFRENNE, 1981, p. 92).

## 5 CONCLUSÃO

O advento de novos processos e tecnologias de digitalização e modelização numérica anuncia a emergência de novos regimes para o âmbito do audiovisual. Essas novas imagens estão promovendo o início de algo ainda difícil de se vislumbrar, mas elas não representam uma ruptura ou superação absoluta em relação às imagens que lhes precedem. É neste "entre-imagens" que se dá o audiovisual, num hibridismo que não permite leituras preconceituosas e ou olhares mais apressados em relação a seus mais variados componentes.

Mais uma vez: o cinema é um sistema dinâmico que se transforma de acordo com as circunstâncias, em conformidade com os novos desafios que lhe lança a sociedade. O cinema, como nos afirma Dubois (2004), forma profundamente nosso imaginário. E ao contrário do que preconizam os discursos apocalípticos e ou proféticos que embalaram as novas tecnologias, o cinema vive um momento de reinvenção, avizinhandose das demais artes e criando obras que propiciam outras maneiras de se relacionar com as imagens, com espaço, com o tempo, com os sentidos, com o espectador. E neste movimento, assim como se perde, também se ganha.

Dada a complexidade do tema e a extensão deste texto, não temos nenhuma pretensão de encerrar o assunto. Muito pelo contrário. A idéia deste artigo era problematizar algumas questões, afirmar não só a longevidade como a vitalidade do cinema, e iniciar um diálogo a respeito de um novo cinema contemporâneo. Afinal, "Todos nós fomos bem-vindos a bordo do trem. O cinema amou a todos, ainda nos ama e nos amará para sempre" (JONES, 2004, p. 88).

**ABSTRACT**

Cinema is no longer the main audiovisual experience in our "society of images". This wide heterogeneous network of images and sounds is changing our perception in relation to the place of cinema along with other audiovisual experiences. The purpose of this article is to think of cinema in its relations to what we call the new medias. Our standpoint is based on Phillipe Dubois: affirming cinema as an essential reference to the whole audiovisual, with no resentments or pre-conceived opinions in relation to the new technologies. Along this path we go through some false questions, the melancholic idea of the "death of cinema", the emergence of a new digital and rhizomatic cinefilia, and an impure contemporary.

**Keywords:** New medias. Contemporary cinema. Cinefilia.

**RESUMEN**

La película ya no es la principal experiencia audiovisual en nuestra "sociedad de imágenes". Esta enorme y heterogénea network de producción y circulación de imágenes nos llevan a repensar el lugar del cine entre los otros dispositivos. El propósito d'este texto es pensar la película en sus relaciones con lo que llamamos de nuevos medios de comunicación. Nuestra posición esta próxima de Phillipe Dubois: afirmar la película como una referencia fundamental para todos los audiovisuales sin resentimientos o opiniones deterministas con respecto a las nuevas tecnologías. De esta manera, hablaremos invariablemente de unas falsas cuestiones, de la melancólica idea de la "muerte del cine", del surgimiento de una nueva cinefilia digital y rizomática, de un impuro cine contemporáneo.

**Palabras claves:** Nuevas medias. Cine contemporáneo. Cinefilia.

**REFERÊNCIAS**

BELLOUR, Raymond. **Entre-imagens**. Campinas: Papyrus, 1997.

\_\_\_\_\_. Querelle des dispositifs. **Art Press**, n. 262, 1999, p. 42-52.

\_\_\_\_\_. Un autre cinéma. **Trafic** n. 34, 2000, p. 7-12.

\_\_\_\_\_. "A dupla Hélice". In: PARENTE, André (org). **Imagem Máquina**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2004, p. 214-230.

COUCHOT, Edmond. Da representação à simulação. In: PARENTE, André (org). **Imagem-máquina**.

Rio de Janeiro: Editora 34, 2004, p. 37-48.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

DUFRENNE, Mikel. **Estética e filosofia**. São Paulo: Perspectiva, 1981.

FARGIER, Jean Paul. Poeira nos olhos. In: PARENTE, André (org). **Imagem Máquina**. São Paulo: Editora 34, 2004, p. 231-236.

FELINTO, Erick. Cinema e tecnologias digitais. In: MASCARELLO, Fernando (org.) **História do cinema mundial**. Campinas: Papirus, 2006.

\_\_\_\_\_. Donnie Darko: imagem, tecnologias digitais e multimediação em um filme entre o underground e o massivo. **Contracampo**, Niterói, v. 13, p. 23-46, 2005.

GARDNIER, Ruy, OLIVEIRA JR, Luiz C. Cinema contemporâneo em debate. In: **Contracampo**, nº78, 2005. Disponível online em: <http://www.contracampo.com.br/78/debatecinemacontemporaneo.htm> Acessado em 10 de março de 2010.

JONES, Kent. Le Mot. **Trafic** - qu'est-ce que le cinema?, nº 50, 2004, p. 84-88.

LEVIN, Thomas Y. O terremoto de representação: composição digital e a estética tensa de imagem heterocronica. In: FATORELLI, Antonio & BRUNO, Fernanda (org). **Limiares da imagem: tecnologia e estética na cultura contemporânea**. Rio de Janeiro: Mauad, 2006, p. 197-215.

LUZ, Rogério. Novas imagens: efeitos e modelos. In: PARENTE, A (org) **Imagem máquina**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2004, p. 49-55.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas: Papirus, 1997.

MACIEL, Kátia. Transcinemas e a estética da interrupção. In: FATORELLI, Antonio & BRUNO, Fernanda (org). **Limiares da imagem: tecnologia e estética na cultura contemporânea**. Rio de Janeiro: Mauad, 2006, p. 70-76.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge: The MIT Press, 2001.

MARTIN, Adrian e ROSENBAUM, Jonathan (org.) **Movie mutations: the changing face world cinephilia**. Londres: Publishing, 2003.

MARTIN, Adrian. Um filme guiado por.... **Revista Paisá**, São Paulo, nº6, 2006, p. 32-35.

MIGLIORIN, Cezar. O dispositivo como estratégia narrativa. In: BARBOSA, Marialva, BERGER, Christa e LEMOS, André (org.) **Narrativas midiáticas contemporâneas**. Porto Alegre: Sulina, 2006, p. 82-94.

PARENTE, André (org.). **Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2004.

\_\_\_\_\_. **Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo**, 2005 (Inédito).

\_\_\_\_\_. A imagem virtual, auto-referente. **Imagens**, nº 3, Campinas: Ed. da Unicamp, 1994.

ROSENBAUM, Jonathan. Adieucinéma, bonjour cinéphilie. **Trafic** - qu'est-ce que le cinema?, nº 50, 2004, p. 62-68.

Copyright (c) 2009 Autor(es) / Copyright (c) 2009 The author(s)  
The copyright of works published in this journal belong to the authors, and the right of first publication is conceded to the journal.  
Due to the journal being of open access, the articles are of free use in research, educational and non-commercial activities.

