

A experimentação latente no cinema e o experimental como estratégia de superação

Natália Aly Menezes¹

¹ Natália Aly é pesquisadora e trabalha com audiovisual desde 2007. Trabalhou na Cinemateca Brasileira e no Museu da Imagem e do Som de São Paulo. Atualmente mora em Berlim, onde faz doutorado sanduíche na Humboldt-Universität zu Berlin, com auxílio bolsa CAPES de pesquisa.

e-mail: natt.aly@me.com

Resumo

O presente artigo busca mostrar a importância do cinema experimental para dar prosseguimento a importantes ramificações do audiovisual na contemporaneidade, livre do mercado e da indústria do cinema. Acima disso, aqui será necessário delimitar qual é a diferença entre o experimental e a experimentação que permeia também o campo do cinema dominante, deixando diretores no limiar entre os circuitos *underground* e *mainstream*. Inevitavelmente será apresentado o universo da videoarte e, mais recentemente, das obras que carregam todo um perfil cinematográfico, mas já abarcando em sua estrutura as possibilidades digitais.

Palavras-chave: *cinema experimental, videoarte, tecnologia, underground.*

Abstract

This article aims to show how important was the experimental cinema to follow up the different ramifications of the contemporary audiovisual, free of the market and the film industry. Also, here will be necessary define what is the difference between experimental and the experimentation, that also permeates the dominant cinema field, leaving directors on the threshold between the underground and mainstream circuits. Inevitably will present the world of video art and more recently the works that carry an entire film profile but already embracing its structure in the digital possibilities.

Keywords: *experimental cinema, video art, technology, underground.*

Existem dois pontos a se distinguir no cinema e essa necessidade de distinção é fundamental para este artigo. “O caminho para o surgimento do cinema experimental é claro: é a ruptura total com a coerência, a quebra do consenso retórico e estético diante de normas pré-estabelecidas como o discurso tecnológico e a estética de tal linguagem.” (NOGUEIRA, 2010: 124-128). E o motivo estava intrinsecamente associado às investigações de uma época em que a arte emanava questionamentos trazidos principalmente pelas inquietações dos movimentos de vanguarda que explodiram no início do século XX. Mas, por outro lado, o cinema sempre foi – e ainda é – semeado por experimentações. E aí reside a diferença: estas experimentações são requisitos específicos desta arte desde o princípio. Aceitam-se as contribuições já existentes do próprio cinema, mas com a intenção de buscar melhorias. Assim defende o teórico Luiz Nogueira, em seu livro *Manuais de cinema II: Gêneros cinematográficos* (2010):

Falar de cinema experimental poderá não ser exatamente o mesmo que falar de experimentação no cinema. Talvez seja benéfico tentar distinguir e esclarecer estas duas ideias: o cinema experimental consistiria numa série de obras marcadas por estratégias e propósitos muito claros de transgressão das concepções vigentes e dominantes do cinema – o seu princípio primeiro é o da oposição. A experimentação no cinema, por seu lado, é uma condição de todo o cinema e desde as suas origens. Aqui não haverá tanto oposição, mas mais depuração. Isto é: aceitam-se as premissas e os valores vigentes (temáticos, estilísticos, narrativos, estéticos, produtivos, etc.) e tenta-se o seu melhoramento – mas sempre em conciliação e a partir do interior do sistema vigente. Ainda assim, convém dizer que existem, naturalmente, obras de limiar. E que onde cessa a experimentação no cinema e começa o cinema experimental é uma questão de debate. (NOGUEIRA, 2010: 124)

Podem ser considerados experimentalismos cinematográficos as obras que vão desde, por exemplo, expansões técnicas e fantasiosas que Georges Méliès fazia ao colorir diretamente a película, ao intervir no negativo inserindo colagens, ou ao trabalhar com a trucagem, de forma pioneira e, assim, brincar com a percepção da visão do público – mas sempre à mercê das predeterminações narrativas, técnicas e temáticas de cânones que já permeavam a estrutura cinematográfica. Até, por exemplo, Abel Gance, contemporâneo de Méliès, mas

que traçou sua trajetória para um viés mais sucinto no sentido do experimental. Gance é o mais notável desses experimentadores (e um típico caso em que experimentação no cinema e cinema experimental se entrelaçam). Na obra *Napoleão* (1926), Gance antecipou uma estética e uma estruturação que possibilitaram uma nova linha para um gênero bastante praticado na contemporaneidade: os filmes-instalação, ou “cinema de instalação”. Ele é inovador por trabalhar primeiramente com o tempo, pois seu filme tinha um conteúdo estimado em nove horas de material filmado, característica inimaginável para a época. Além disso, a parte final era concebida para uma tripla projeção, cada qual direcionada para uma parede. Gance exigia que o filme não fosse colocado dentro das conformidades da sala de projeção do palco italiano, e sim num espaço único em que a obra tomasse conta da arquitetura, como acontece hoje em dia nos mais variados casos de instalações imersivas (em que o som e a imagem se unem ao ambiente arquitetônico, tornando-se um conjunto único da obra).

O filme tornou-se famoso pela utilização, nos momentos finais, do tríptico (três telas exibindo, simultaneamente, imagens filmadas com três câmeras). Gance queria aumentar o tamanho da projeção e achava que, com uma câmera virada para a direita, uma para a frente e uma para a esquerda, conseguiria seu intento. O tríptico não só ampliava o olhar, como também o multiplicava. Assim, em alguns momentos, três ângulos de uma mesma imagem parecem “ampliá-las” nas três telas como se fosse uma só; em outros, surgem imagens diversas entre si em cada tela; ou imagens iguais nas telas laterais e uma diferente na central, sugerindo uma mesma ação em tempos e lugares diversos. (CAPUZZO, 1998: 15)

Trabalhando com o tríptico, Gance desenvolveu uma obra que unia tanto o questionamento de tempo e espaço no cinema, quanto um manifesto do filme fora do ecrã convencional e limitado pelo tamanho. Explorar uma desconstrução narrativa dada pelas telas que mostravam diferentes momentos do filme, como também desenvolver um ambiente próprio para tal projeção, capaz de reconfigurar a estratégia plástica numa projeção expandida, foi um passo importante para uma evolução cinematográfica, motivo pelo qual Abel Gance

pode ser considerado um exemplo que dilui o experimental aos experimentalismos cinematográficos, subvertendo a técnica e a própria limitação tecnológica (não ficar preso as rédeas das tecnologias vigentes, e ultrapassar o limite dos dispositivos impostos). Além disso, Abel Gance propunha uma cena em 3D, que dialogaria com a estrutura de projeção, à qual submeteu seu filme épico. Contudo, logo foi convencido de que o poder deste avanço técnico em seu filme “roubaria” a potencialidade da projeção direcionada para três paredes.

Esta obra nos prova uma condição cinematográfica e tecnológica, intrínseca a tal arte, que vai desde a importância do espaço para o desenrolar do efeito plástico e estético, até uma posição da arte cinematográfica inquestionável: a imersão e a expansão sensorial, ou seja, a causa da sinestesia. Por este motivo, é de tamanha importância analisar o cinema experimental para entender outros movimentos audiovisuais contemporâneos. Além de ter deixado o legado para as mais variadas condições cinematográficas contemporâneas, o cinema experimental tem presa à sua formação a negação pelas convenções, para chegar mais perto das sensações até então limitadas por condições tecnológicas e cânones derivados de outras artes. Mas esta necessidade sensorial não habita apenas o cinema: em toda a arte Ocidental, especificamente, sempre houve um percurso para a absorção da realidade, que ajudasse a exprimir os sentimentos mais internos do indivíduo que tivesse contato com a obra. Nos tempos atuais e com as facilidades tecnológicas digitais, se percebe esta influência (talvez guardada nas condições analógicas), tão nítidas nas formas cinematográficas que podem ser vistas hoje. De acordo com a análise acima, o teórico Luiz Nogueira complementa este ponto de vista:

No fim de contas, no que respeita à experimentação, seria para aí que, eventualmente, todo o cinema apontaria: para a capacidade de congrega todos os sentidos num único dispositivo técnico e numa única experiência estética. Da obra de arte total de Wagner à realidade virtual, passando pela pintura abstrata de Kandinsky ou pelos dioramas e panoramas do século XIX, pelos sistemas de projeção imersivos como o IMAX, pelas mais recentes produções 3D ou pelo som surround, desde sempre este desejo de total imersão sensorial ocupou um lugar de destaque na ambição tecnológica e artística do Ocidente. (NOGUEIRA, *ibid.*: 128)

Voltando ao cinema experimental versus o experimentalismo cinematográfico, além de Abel Gance, existem outros importantes nomes que, em um primeiro momento fizeram diluir as questões convencionais a fim de contribuir para uma preocupada revolução cinematográfica.

Serguei Eisenstein, em 1929, desenvolveu um profundo estudo de montagem em seu livro *A forma do filme*, no sentido de libertar o raciocínio do espectador. A teoria (e prática) da montagem de atrações (em que duas imagens colocadas em sequência, geram um terceiro sentido: “A+B=C”) é fundamental para a margem experimental. Eisenstein também utilizava uma sequência fílmica de imagens sob um ritmo acelerado, e muitas vezes pode ser considerado como pioneiro da estética da videoarte; Dziga Vertov, com suas experiências estilísticas capazes de refazer a realidade com observações experimentais do cotidiano, foi precursor do documentário experimental.

Num todo, as obras experimentais que estão também no limiar do experimentalismo cinematográfico (isso quer dizer, obras ligadas, de certa forma, a grandes produções ou realizadas por diretores híbridos, que produzem o experimental mas também têm uma marca no cinema dominante) desencadearam uma série de filmes que se espalham por todas as épocas e permanecem incessantes até hoje, em diversos países. A grande versatilidade desta fronteira entre o experimental versus experimentalismo é uma das dificuldades que acentua a definição do gênero. O conjunto instável de normas que o caracterizam nos revela uma reunião de importantes períodos com influência (mais ou menos nítidas, dependendo do caso) do cinema experimental. Entre os que valem citar, além de Abel Gance, Dziga Vertov e Eisenstein, já mencionados acima, temos outros exemplos, como:

No campo dos documentários: *Berlim, sinfonia de uma cidade* (1927), de Walter Ruttmann; *A propos de Nice*, de Jean Vigo (1930); *Koyaanisqatsi: life out of balance* (1983), de Godfrey Reggio; *7 sons* (2003), de Florian Thalhofer e

Mahmoud Hamdy;² *Zidane – um retrato do século XXI* (2006), de Douglas Gordon e Phillipe Parreno;³

Antecessores e Nouvelle Vague: *Ano passado em Marienbad* (1961), de Alain Renais; *La jetée* (1962) e *Sans soleil* (1982), de Chris Marker; ou mesmo os filmes de Jean-Luc Godard, que desenvolveu o chamado “filme ensaio” em *Film Socialism* (1968);⁴

Cinema britânico: *Blue* (1993) de Derek Jarman;⁵ *Zoo – Um Z e dois zeros* (1986) e/ou *O livro de cabeceira* (1996), ambos de Peter Greenway;⁶

2 O documentário realizado pelos artistas Florian Thahofer (Berlim) e Mahmoud Hamdy (Cairo) foi desenvolvido para ser uma instalação interativa de duas telas. Apresentado ao público pela primeira vez no Goethe Institute, o trabalho também pode ser visto online pelo site <http://7sons.thahofer.com/index2.html>. A interatividade do documentário foi realizada por meio do software autoral [korsakow-system] criado por Thahofer em 2000, disponível para acesso em www.korsakow.org.

3 O documentário *Zidane – um retrato do século XXI* (2006) é uma representação cinematográfica em tempo real do jogador francês Zinedine Zidane, em uma partida de futebol. Inspirada nos retratos filmados de Andy Warhol dos anos 60, a gravação contou com 17 câmeras sincronizadas ao redor do campo, no local da plateia, todas focadas em Zidane. Os microfones de alta potência captaram a respiração do atleta e até o barulho que ele fez ao levantar as meias. Foi transmitido em salas de cinema e em instalações dentro de museus e galerias. A obra foi lançada em DVD e Blu-ray, e publicada em catálogos de arte.

4 Sempre interessado em desfazer o que o próprio diretor denomina como “a ditadura do olhar”, Godard costuma mais afastar do que atrair público para seus filmes. A obra é uma coleção de imagens fragmentadas e desconexas que dão margem a infinitas interpretações. Ao final, Godard insere partes de filmes de Charlie Chaplin e Eisenstein para conceituar o que é a globalização, terminando o filme com a frase “sem comentários”. O filme, de experimental só não teve o valor do ingresso, que era o mesmo pago para assistir qualquer filme comercial, uma vez que foi projetado em grandes salas de cinema espalhadas pelo mundo.

5 Se ir ao cinema ou ver cinema é ver imagem, tudo muda com o filme de longa duração do diretor Derek Jarman. A superfície projetada é tomada por um azul-cobalto que preenche a tela, acompanhado de um profundo discurso sobre a intimidade do autor, criador da obra. Evidentemente, a projeção é combinada a uma trilha-sonora intensa, e revela toda a subjetividade do diretor entregue ao espectador.

6 Conhecido por mesclar pintura e cinema ao trabalhar com a composição de luz natural nos seus enquadramentos, Peter Greenaway desenvolve imagens barrocas e detalhadas em suas produções. Diretor que ficou conhecido por defender que o cinema morreu, Greenaway é multi-artista e se refere ao cinema industrial da seguinte forma: “Não há mais porque juntar um monte de gente numa sala escura

Cinema norte-americano: *Brazil* (1984), de Terry Gilliam;⁷ David Lynch, como um dos diretores mais ousados do cinema hollywoodiano, que mescla o convencional ao fantástico, junto a produções mais custosas: *Estrada para perdição* (1997), *Cidade dos sonhos* (1999) e *Império dos sonhos* (2006); *Gerry* (2002) e *Paranoid Park* (2007), ambos dirigidos por Gus Van Sant.

Cinema nacional: *Nãonarrativa* (1973) e *Cosmococa* (1973), de Hélio Oiticica e Neville D'Almeida (*quasi-cinema*);⁸ o Cinema Marginal de Rogério Sganzerla e o Cinema Novo de Glauber Rocha (ambos podem ser considerados *cinema de invenção*), sintomas explícitos de uma geração interessada em subverter as imposições sobre a linguagem cinematográfica, segmento brasileiro do experimental.⁹

em que só há um lugar bom para ver o filme, a poltrona equidistante das caixas de som e que permite ver a tela bem no centro. Já existe tecnologia para envolver o espectador em som e imagem por todos os lados e fazer dele o sujeito da ação".

7 *Brazil* é um filme dirigido por Terry Gilliam, porém, a relação com nossa cultura nacional se dá unicamente pela trilha sonora (*Aquarela do Brasil*, de Ary Barroso). Na realidade, o que vale notar é uma narrativa particularmente atrapalhada e cenários e edição, certamente herdado dos legados do cinema experimental. Durante boa parte do filme, Gilliam exhibe cenas absolutamente bizarras de Sam (o protagonista) sonhando com uma mulher, perseguindo-a pelos céus com um grande par de asas, porém sempre sendo impedido pelos seus comandantes (simbolizados pelo grande samurai), que querem dele apenas trabalho. Como em outros filmes de Gilliam (e como em filmes de David Lynch), as passagens "estranhas" podem ser interpretadas de várias maneiras.

8 O artista brasileiro Hélio Oiticica trabalhou em parceria com o cineasta Neville D'Almeida na criação de instalações pioneiras chamadas de "quasi-cinemas". Estas obras transformam projeções de slides em instalações ambientes que submetem o espectador a experiências multissensoriais. Os quasi-cinemas representam o ápice do esforço que Oiticica empreendeu ao longo de sua carreira para trazer o espectador para o centro de sua arte e para criar um elemento que é tanto um evento ou processo quanto um objeto ou produto — um desafio da tradicionalmente passiva relação entre obra e público.

9 "A tradução do "*underground*" para "udigrudi", ainda que proposta por Glauber com fins pejorativos, na verdade, acaba por iluminar uma ampla dimensão do experimental, tal como pode ser compreendido no âmbito do Cinema Marginal, ou melhor, no âmbito do "Cinema de Invenção", como definiu o crítico Jairo Ferreira (2000). Ferreira referia-se a um determinado segmento do cinema brasileiro que, no seu horizonte, considera experiências como as de Kenneth Anger, John Cassavetes, Jonas Mekas, Andy Warhol, Mario Peixoto, entre muitos outros artistas que poderiam ser associados à idéia de *underground*" (PAIVA, 2008).

Cinema oriental: Akira Kurosawa, com seu exemplo fundador de denegação e experimentações de narrativas múltiplas. E, mais atualmente, Apichatpong Weerasethakul, que contribuiu para um cinema de circuito, porém, totalmente experimental, uma característica que impulsionou a entrada de seus trabalhos também nos cubos brancos da arte contemporânea - sejam institucionais ou galerias;

Cinema europeu contemporâneo: A mais pioneira obra que nos conduz ao cinema interativo é o filme de Alan Resnais, *Smoking/no Smoking* (1994), onde não são utilizados recursos computacionais, mas existe uma narrativa permutativa e combinatória que se multiplica em 24 possibilidades. No livro *Pré-cinema e pós-cinema* (2008), do teórico Arlindo Machado, é indagada a importância incontestável de tal fazer cinematográfico para os novos laços que a sétima arte vem estreitando diante das contribuições tecno-digitais:

[...] A narrativa, em vez de progredir, vai se multiplicando em novas e mais novas possibilidades de resolução das mesmas situações. [...] Como em qualquer filme convencional de tal época, o espectador ainda não pode intervir diretamente sobre o destino.

[...] das narrativas formuladas por cada um deles. Mas basta uma transferência para um outro tipo de suporte, como CD-ROM ou o laserdisc, e as suas várias opções ou os seus vários fragmentos de situações já se tornam disponíveis para uma navegação interativa do espectador, permitindo a este último jogar com possíveis histórias [...]. E mais, filmes como *Smoking/No smoking*, mesmo não sendo ainda obras interativas plenas e assumidas, já preparam o cinema para um momento em que o espectador poderá, a partir da disponibilidade das variantes e das bifurcações possíveis de uma história, intervir diretamente. (MACHADO, 2008: 260)

Cinema europeu contemporâneo: Lars von Trier desenvolve experiências que vão desde obras do manifesto Dogma95, como o filme *Os idiotas* (1998), até *Dogville* (2003), com a ausência do cenário, proporcionando um filme num contexto teatral; entre outras produções. Também vale citar Michel Gondry, que ao longo de sua carreira percorreu tanto a trilha dos videoclipes como dirigiu filmes contemporâneos com sofisticações técnicas, mas, com aversão pelas

tecnologia digitais, negando-as como ferramenta de suas produções. E, para finalizar, vale mencionar uma produção que concorreu ao Oscar de 2012, realizada em Hollywood e dirigida pelo diretor francês Michel Hazanavicius: *O Artista* (2011) garante algumas características incomuns e talvez experimentais diante do palco cinematográfico que ocupam as produções do circuito comercial atual. É um filme absolutamente comercial. No entanto, é mudo, preto e branco e conta com atores de diferentes nacionalidades. Diante de tanta cor, brilho e da importância que os diálogos tomaram no atual cinema dominante, podemos considerar que há, nesta obra, certa tentativa de provocar a realidade e talvez a estagnação do cinema das grandes produções. Não fosse a imensa contribuição das subversões que nasceram com o cinema experimental e se estendem de várias maneiras até os dias de hoje, talvez fosse difícil crer num cinema-arte, e com certeza o mundo das imagens em movimento estaria estagnado perante o cinema-entretenimento.

Evidentemente, o panorama traçado acima não pretende dar como regras as produções e se basta unicamente com os exemplos citados e diretores mencionados. Não caberia aqui, neste artigo, estabelecer uma linha do tempo mencionando os diretores com influência do experimental, data a data. Da mesma forma, são imensuráveis as contribuições do cinema experimental, bem como incontável a quantidade de filmes e artistas que traçaram seus desenvolvimentos cinematográficos tropeçando nesses testes visuais, mesmo que muitas vezes mesclando-se às grandes produções industriais do cinema e da televisão.

Inúmeras vezes o espectador do cinema chamado *mainstream* não tolera a discordância, a oposição e/ou subversão narrativa/plástica, ou mesmo o grotesco estético de um filme absolutamente experimental. Até mesmo porque não consegue ter paciência de assistir, talvez pela julgada “monotonia” estética, talvez pelo teor de decifração que estes trabalhos – em grande parte, desenvolvidos com baixo orçamento e perfil quase artesanal, se levarmos em conta que muitos deles foram “costurados” pelas próprias mãos de seus diretores - carregam. Provavelmente, esse mesmo espectador se encanta com o que existe de influências, as mais íntimas que possam parecer – do cinema experimental -

quando estas brotam num filme linear e narrativo. Como uma contradição, essa contribuição eloquente do cinema experimental para/com o cinema comercial não acontece de forma contrária. Justamente os pontos fortes do cinema dominante seriam, com certeza, motivo de aversão e ataque contra uma obra da conduta experimental. Retificando dois grandes alvos do cinema experimental, bombardeados desde o surgimento de tal gênero – a narrativa e a indústria cinematográfica -, seria inadmissível aceitar as convenções do cinema dominante. De acordo com as questões acima, é possível enfatizar tal pensamento:

Podemos perguntar se existe experimentação no cinema convencional e a resposta será inequivocamente positiva. E podemos questionar se o cinema experimental não acaba por instituir as suas próprias convenções e a resposta será igualmente afirmativa. Assim, podemos constatar que os ensinamentos e as consequências da quimera experimental extravasaram muitas vezes o âmbito em que as obras foram criadas e estenderam a sua influência às mais diversas áreas. Podemos ver as suas influências no videoclipe ou na publicidade, como no cinema ficcional tradicional ou na vídeo arte. O que não deixa de ser de algum modo paradoxal é que o mesmo espectador que recusa a radicalidade de algum cinema experimental seja o mesmo que se deslumbra ou espanta com as apropriações que muitas vezes o cinema dominante faz dele. Clarões fulgurantes e fugazes num filme de terror, montagens trepidantes num filme de ação ou auras incandescentes num drama podem ter a sua gênese no cinema experimental. Pode até afirmar-se, com alguma ironia, que se o cinema experimental recusa deliberadamente o cinema dominante, o inverso está bem longe de ser verdade. (NOGUEIRA, 2010: 151)

Desta forma, a consequência criativa gerada pela série incontável de desencadeamentos e questionamentos trazidos pelo experimental no cinema, e também para derivações audiovisuais num todo, leva-nos a entender com maior facilidade o porquê do “perigo” ao abordar o gênero como estudo. Acaso, ruptura, desconstrução, repetição, redundância proposital, fantasia, sexualidade, lirismo e seu perfil onírico são os objetivos anti-ilusão causados por esse sintoma cinematográfico. Sua distância para com a racionalidade e relação com a representação de mundo é, sem dúvida, um fator que sempre contribuiu para seu número reduzido de admiradores e seu estreito *hall* de projeção, porém, são fatores que fortificaram raízes para gerar consideráveis propostas para a situação-

cinema que presenciamos na contemporaneidade.

Relações e divergências entre cinema experimental e a videoarte: as novas tecnologias e a ampliação do cinema na era digital

O período do cinema caracterizado por subversões técnicas e imagéticas, que inicia com os grupos de vanguarda e se espalha pelo mundo, deixando o legado transgressor até a década de 1960, manteve-se atado às condições, ali presentes, em termos de dispositivos fotoquímicos como a película e as grandes câmeras, que frequentemente eram eliminadas destas produções. Ainda assim, quando utilizado no cinema experimental, todo o aparato técnico padrão para projetar filmes em sessões tradicionais de cinema foi remontado, desmontado e utilizado com suas funções reconfiguradas de forma nova e única. Há no cinema experimental uma latente transgressão técnica também.

Segundo a análise de MACHADO (2008), foi no momento do surgimento da eletrônica com o advento das câmeras portáteis de vídeo (quando foram eliminados a película e, conseqüentemente, o custo elevado deste material), que muitos artistas, ainda com as preocupações do cinema experimental, passaram a trabalhar no palco da videoarte. Momento crucial para o que viria a se tornar o próprio cinema a partir daí, a videoarte – que resgata grande parte das contribuições do cinema experimental – foi um passo indispensável para sedimentar o solo fértil do futuro do cinema e permitir, assim, que as investigações não saciassem e a técnica vigente não imperasse como a única forma de se trabalhar a imagem em movimento. Jonas Mekas, precursor do cinema underground, coloca sua opinião sobre a videoarte da seguinte forma: “a luz está ali, o movimento está ali, a tela está ali, às vezes até a imagem filmada está ali, mas o que se vê não pode ser descrito ou experimentado do mesmo modo como se descreve ou se experimenta o cinema de Griffith, de Godard ou até mesmo de Brakhage (MEKAS apud MACHADO, 2008:211).

É importante deixar claro – e pode parecer estranho que até agora não tenha

sido esclarecida a tendência audiovisual da videoarte em relação ao cinema experimental – mas vale aqui pontuar esta questão e também compreender em que eles diferem: sem dúvida os realizadores da arte do vídeo se inspiraram nas fortes tendências que foram trazidas pelo cinema experimental. e essa relação se acentuou no momento do cinema expandido (que será visto mais à frente). A ligação entre os dois gêneros provavelmente se estreitou mais ainda na contemporaneidade. No entanto, vídeo é uma palavra muito ampla e hoje é possível encontrar um universo quase infinito de produções videográficas, mas, quando surgiu a videoarte, ela estava relacionada com o vídeo analógico, ou seja, ela era o suporte, especificamente. Um artista como Nam June Paik experimentou o que esse suporte poderia registrar e propiciar como imagem-movimento, mesmo quando absolutamente subvertido. Sua linguagem é a exploração da imagem-movimento em conjunto com seu dispositivo. Com todos os hibridismos e a imagem digital, o cinema experimental deve se identificar com a videoarte e com tudo que ousa em relação à produção fílmica de arte ou marginal, mas é e continuará sendo cinema.

Sendo assim, quando se pensa em delinear a diferença entre a videoarte e cinema experimental, deve ser declarado que a diferença está no processo. A videoarte é eletromagnetismo, tubos de raios catódicos e câmeras portáteis de consumo. Filme experimental é o processo químico no qual os artistas submetem a película, shows de luz em quartos escuros, e, às vezes nem sequer é necessária uma câmera. É realmente a diferença entre filme e vídeo, uma diferença que é, ao mesmo tempo, incrivelmente importante e, ainda assim, apenas superficial diante das relevantes transformações que os gêneros ativaram no mundo do cinema. A videoarte é frequentemente discutida em termos de democracia e facilidade de uso, enquanto o filme experimental de vanguarda é discutido em termos de processo e de criação. Os dois são, de fato, meios diferentes, mas entre eles há preocupações em comum, que se sobrepõem, como principalmente um ativismo em prol da arte que não se pacifique diante da indústria, capaz de destruir toda a verdadeira magia do cinema e da capacidade de se trabalhar a imagem em movimento (NOGUEIRA, 2010:154-156).

A primeira necessidade que os artistas do vídeo passam a encarar e recusar é ultrapassar a questão da linguagem. O perfil de ilegitimidade da videoarte não busca a pureza de sua linguagem (diferente do cinema experimental que, inicialmente, estava na constante procura da pureza do cinema, que devia ser livre dos cânones trazidos por outras linguagens). Pelo contrário, é a mescla de várias tendências artísticas (literatura, teatro, cinema e videografismo) que, assumidamente, geram uma estética permitida pelo suporte vídeo. Se é possível considerar uma linguagem do vídeo, ela nada mais é do que uma busca em estabelecer tudo que é possível desenvolver com os ingredientes eletromagnéticos que circundam o universo das ondas da imagem mecânica.

A questão da desconstrução do aparelho foi um ponto também importante para o cinema experimental e que permitiu e ajudou o nascimento da videoarte. A subversão do dispositivo, incontestável legado do cinema experimental para/com a arte do vídeo, permitiu que a década de 70 testemunhasse uma explosão de instalações de circuito fechado, de múltiplas telas a serviço de uma proposta não-narrativa, imagens estas de baixa definição, com varreduras (o que impedia qualquer esforço como profundidade de campo e ampliação da imagem), em que o observador se sentia mais intimado e, ao mesmo tempo, parte inevitável da obra. Esta subversão técnica acompanhada pelos equipamentos eletrônicos, que não se limitou à maquinaria imposta pelo cinema industrial, libertou mais ainda aqueles artistas que passariam a arriscar suas imagens ao novo dispositivo videográfico (este mais econômico e menos sofisticado) do que aqueles utilizados para o cinema. Assim coloca o pesquisador Arlindo Machado:

A incorporação da eletrônica pelo cinema vem se dando de forma lenta, sobretudo a partir dos anos 70, em geral para dar resposta a determinados problemas insuperáveis dentro da especificidade da cinematografia *scritu sensu*. Aos poucos, enfrentando a desconfiança geral, alguns cineastas mais ousados e inquietos começam a mesclar as tecnologias. Eles partem do pressuposto de que o equipamento disponível e pós métodos de trabalho acabam por submeter as ideias criativas a normas de todas as espécies (estéticas, profissionais, institucionais), de modo que, às vezes, é preciso recorrer a um instrumento ainda não inteiramente afetado pelos hábitos para poder descobrir novas possibilidades e uma outra

maneira de produzir algo diverso. No universo do cinema experimental, a passagem é mais natural, mesmo mais lógica, até porque a estética do vídeo não faz senão dar consequência a um conjunto de atitudes conceituais, técnicas e estéticas que remonta às experiências não-narrativas ou não-figurativas do cinema de René Clair e Dziga Vertov no começo do século e às invenções do underground americano (Deren, Brakhage, Jacobs etc.) posteriormente. (MACHADO,2008,p.212)

Naquele momento em que os equipamentos videográficos se tornaram acessíveis a custos muito mais baixos do que os equipamentos cinematográficos, os artistas se depararam com um impasse crucial: estaria aí a morte do cinema? Constatamos com o passar dos anos – afinal de contas já estamos no século XXI e bem sabemos que isto não aconteceu – que o cinema não está morrendo. O que pode estar sofrendo certo tipo de colapso é o conceito de cinema *mainstream*, que vem entediando seus espectadores com o passar do tempo. A questão do ritual coletivo, o cinema como espelho do mundo e a verossimilhança vêm perdendo valor de grandiosidade única, principalmente devido à quantidade de informação e distribuição de imagens propositadamente subversivas que existem ao dispor da sociedade cultural contemporânea. Com as facilidades da internet, a queda da importância do direito autoral e a desmaterialização da imagem, que, quando passada ao computador e transformada em código binário (tornando-se um produto completamente aberto, alterável), a visão de um indivíduo espectador, conseqüentemente, transforma-se num olhar menos inocente e mais mediado e crítico, ao passo que, a ilusão cinematográfica do circuito dominante já tem seu grupo – que não é pequeno – de opositores.

Portanto, na década 1960, os potenciais procedimentos magnéticos ao serem transpassados ao cinema (e posteriormente a própria videoarte), foram, inevitavelmente, catalisadores de uma nova forma de criação da cinematografia, impedindo que a arte do movimento se estagnasse e, ao mesmo tempo, que o cinema experimental não ficasse sempre atado apenas às vanguardas do século XX. O movimento *underground* é o melhor exemplo do cinema pioneiro em utilizar recursos eletrônicos de produção em conjunto com as técnicas habituais: o subjetivismo, a mente e consciência expandida – pelo uso de alucinógenos – que,

na época, era uma forma comum de “abrir as portas da percepção”, iluminaram caminhos para a inspiração experimental daquele momento. Por isso, a temporalidade espacial foi submetida a novas formas de representação. Neste âmbito temos artistas como Hollis Frampton, Ed Emshwiller e Taka Imura, como exemplos notáveis.

No artigo “Teoria narrada: projeção múltipla e narração múltipla” do cineasta e teórico Peter Weibel, (2005: 331-352) – publicado em português no livro “O Chip e o Caleidoscópio” (2005), organizado por Lucia Leão -, Weibel analisa a influente entrada do mercado econômico na arte, especificamente na década de 1980. Neste período, houve um resgate, nas artes plásticas pela pintura figurativa, que culminou na exclusão no campo audiovisual dos experimentos expandidos, produzindo um rompimento abrupto na criação da videoarte ou qualquer desenvolvimento visual alternativo que não trouxesse retorno comercial garantido. Em compensação, na década de 90, é reacesa a luz do poder de investigação experimental. Artistas, que atuam no cenário da criação videográfica, tomam por princípio o desenvolvimento da linguagem do vídeo da década de 60/70 em contrapartida com algo essencial e atual: o início da expansão tecnológica e a apropriação das técnicas digitais como rompimento dos padrões do cinema industrial (o cinema de entretenimento, especificamente). Muitos representantes da geração do vídeo da década de 1990, entre eles Jordon Crandall, Julia Scher, Jane e Louise Wilson, Douglas Gordon, Stan Douglas, Johan Grimont, Pierre Huyghe, Marijke van Warmerdam, Ann-Sofi Siden, Grazia Toderi e Aeronaut Mike, agora trabalham no contexto de uma desconstrução do “aparelho” técnico delineado aqui. Muitos artistas de computador da década de 1990, entre eles o coletivo Blast Theory, Jeffrey Shaw, Perry Hoberman, Peter Weibel, e outros, também retomam as tendências e tecnologias do cinema expandido da década de 1960. (WEIBEL,ibid.:p.340-341)

É notável que o papel da imagem a partir desse período tome outra forma. Inicia-se a era das imagens computadorizadas, que quando digitalizadas e conseqüentemente convertidas em variável (números binários, sequência de 0 e 1), podem ser alteradas, transformadas, ressignificadas; tornam-se “imagens-

códigos-abertos” que permitem a interação e transformam o espectador na peça chave não só da narrativa da obra (se é que podemos considerar alguma narrativa dentro destes trabalhos), como dela num modo geral. Estas contribuições são fundamentais para registrar o grau de mudança que vem acontecendo, não no cinema unicamente, mas potencialmente na arte.

Passando da década de 90 para o início do século XXI, para os que seguiam a linha analógica da imagem audiovisual, conectando-se com contribuições digitais, a narrativa em tela múltipla passou a ser bastante usada, pois foi uma medida direta e viável de subverter e encarar enredo e estética, que passara a ser modulável e multiforme. Algumas obras nesta linha são *If 6 was 9* (1995), *Anne, Aki and God* (1998), *The present* (2001) e *The hour of prayer* (2005), da artista finlandesa Eija-Liisa Ahtila, que realiza desdobramentos de variadas projeções contrapostas em salas de formatos não convencionais – assim como sua instalação *Where is Where?* (2008). Em suas obras, a artista desenvolve uma multiplicação de pontos de vista sobre um mesmo acontecimento e enquadra a representação em um dispositivo manifestamente teatral. O artista alemão Ute Friederike Jürß também é exemplo notável, por encarar, em seus trabalhos, uma narrativa de perfil modular, na mesma linha de Eija-Liisa Ahtila, em obras como *You never know the whole story* (2000) e *Ich und Ich* (2004). E, por fim, podemos mencionar *A arquitetura da associação* (2009), dos artistas multimídia Bill Seaman e Daniel Howe, um trabalho concebido para ser instalado especificamente em um ambiente circular do Museu da Imagem e do Som de São Paulo. A obra propunha que um banco de dados desenvolvido pelos próprios artistas fornecesse uma mescla de texto e imagens que se recombinavam continuamente, gerando uma “poética mosaico” de informações mutáveis, projetadas em 12 diferentes monitores.

Estes são alguns exemplos que, derivados das preocupações tanto do cinema experimental como da videoarte, desenvolvem sua estrutura atrelada ao funcionamento dos computadores como máquina de produção e como processo de criação. São trabalhos notáveis que rompem a barreira entre videoarte e cinema experimental, trazidos ao palco tecnológico digital da contemporaneidade.

Num primeiro momento (voltando às décadas de 1960/70), ambas as tendências, quando unidas, deram continuidade às experimentações do cinema expandido, termo que assimila ao universo do cinema experiências que se dão no âmbito do vídeo e da informática, bem como experiências híbridas, que se dão na fronteira do teatro com a pintura e com a música (MACHADO, *ibid.*: 212), possibilitando dar sequência às específicas ramificações da cinematografia. São algumas tendências que variam no modo de exibição e concepção, mas que se alimentam de incansável investigação. São contribuições que vão desde o cinema expandido até as mais variadas vertentes audiovisuais, tais quais: cinema expandido digitalmente, cinema digital, cinema interativo, cinema quântico, transcinema, *live cinema*, até chegar, enfim, ao cinema de ambientes imersivos multifuncionais, em que espectadores multifacetados estarão em contato com uma obra que, incontestavelmente, dialoga com o novo perfil do próprio tempo e espaço no qual a sociedade está imersa: o tempo das imagens processadas pelas variáveis computacionais e pela estética visual e auditiva sensorial e digital.

Bibliografia

CAPUZZO, Heitor. *Evolução das imagens em movimento*. Belo Horizonte: Biblioteca Universitária - UFMG, 1998.

FERREIRA, Jairo. *Cinema de invenção*. São Paulo: Limiar, 2000.

MACHADO, Arlindo. *Pré-cinema e pós-cinema*. São Paulo: Papyrus Editora, 2008.

NOGUEIRA, Luís. *Manuais de cinema II: Gêneros Cinematográficos*. Covilhã: LabCom, 2010. Disponível em: <http://migre.me/ma04k>.

PAIVA, Samuel. *O Cinema Sem Limite de Rogério Sganzerla*. 2008. Disponível em: http://www.ufscar.br/rua/site/?p=61#_ftnref4.

WEIBEL, Peter. "Teoria narrada: projeção múltipla e narração múltipla". In: LEÃO, Lúcia, ed., *O chip e o caleidoscópio*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005:331-352.