

Quando o Cinema sai da sala escura

When the Cinema leaves the dark room

Cíntia Marques VIEIRA¹

Resumo

O cinema nasceu do experimentalismo e ao longo de sua existência vem se transformando em suas relações, criando deslocamentos em relação aos seus modelos de representação, linguagem e apresentação. Este artigo trás alguns exemplos de expansão e imbricação do cinema com as artes e as novas tecnologias, a exemplo da Videoarte e do Cinema Expandido. O objetivo é refletirmos sobre este novo cinema e seus espaços e relações, sobre as imagens que o compõe em diferentes palcos de expressão, permitindo um alargamento de fronteiras e uma multiplicidade que reconfigura o modo de ser, sentir e ver o cinema. Atualmente sob uma diversidade de suportes e linguagens, faz-se clara a existência de uma potência que move o cinema em direção a outros espaços e novos meios.

Palavras-chave: Cinema. Dispositivo. Cinema Expandido. Videoarte.

Abstract

Cinema was born of experimentalism and throughout its existence has been transformed into their relationships, creating displacements in relation to their models of representation, language and presentation. This article brings some examples of expansion and imbrication of cinema with the arts and new technologies, such as Videoarte and Expanded Cinema. The aim is to reflect on this new cinema and its spaces and relations, on the images that make it in different stages of expression, allowing a broadening of borders and a multiplicity that reconfigures the way of being, feel and see the cinema. Nowadays, under a diversity of media and languages, the existence of a power that moves the cinema towards other spaces and new means becomes clear.

Keywords: Cinema. Device. Expanded Cinema. Videoart.

¹ Mestranda no Curso de Comunicação e Linguagens da Universidade Tuiuti – UTP. Grupo de Pesquisa Grudes. E-mail: marques.of.cintia@gmail.com

Introdução

A arte em movimento nasce do experimentalismo e da revolução, sempre em transformação, suas expressões técnicas, estéticas e conceituais atravessaram os séculos compondo o imaginário coletivo. Iniciamos este artigo tentando encontrar a sua fundação, quem teria criado de fato o cinema, e quando? Sem respostas efetivas para estas indagações, percorremos pela história que compõe os fundamentos do que até então se entedia por cinema e com o auxílio de Arlindo Machado (1997), buscamos compreender sobre a origem deste cinema que vem se transformando a cada dia, se imbricando cada vez mais simbioticamente com outros meios, dialogando com as tecnologias, com as novas imagens, oscilando entre o real e o imaginário. Afinal, seria o cinema uma obra de arte? Simulação? Ou apenas um território de imagens?

Para compreendermos este fenômeno cinematográfico traremos uma linha do tempo que expõe o dispositivo cinema em suas experimentações, primeiramente sobre a técnica e o seu uso, até que se componha sob o modelo hegemônico da sala escura. Para tal compreensão André Parente (2007) é um dos teóricos que se debruça sobre o termo dispositivo, evitando clivagens ou determinismos tecnológicos, estéticos ou históricos e revela as transformações que fizeram o cinema transitar de objeto para um campo de forças, acontecimento que revela um sistema de relações enunciativas, figurativas e perceptivas da imagem.

A multiplicidade do cinema e sua linguagem híbrida permitiram que, ao longo dos anos, ocorressem momentos de experiências notáveis em experimentações com o dispositivo cinematográfico. Motivo pelo qual traremos alguns apontamentos e exemplos sobre a Videoarte onde Raymond Bellour (1997) e Philippe Dubois (2004) nos ajudam a compreendê-la, assim como, sobre o Cinema Expandido, através de Shaw (2005) e Silvia Orrù (2012). Nosso intuito é compreendermos sobre a frequente presença do cinema que se expande para outros espaços além da sala convencional escura, notabilizando variações que acarretam em mudanças de conceitos, reinventam sua singularidade e elaboram a forma de se fazer, expor e abranger cinema.

Com o desenvolvimento tecnológico e a convergência entre os meios e mídias, as novas possibilidades técnicas e digitais propulsionam transformações no cinema,

expandindo a circulação das imagens, servindo de suporte para outras linguagens e proporcionando experiências diferenciadas. Estas novas dinâmicas reconfiguram o modo de ser, sentir e ver o cinema, lançando deslocamentos com múltiplos significados que geram mudanças nos paradigmas da história da imagem e promovem a dissolução do regime de representação.

1 A trajetória do cinema

O cinema, uma das invenções mais fascinantes do ser humano, surpreendeu seus espectadores através de imagens sequenciais que criavam a ilusão de movimento. Machado inicia seu livro *Pré-Cinema e Pós-Cinema*, discorrendo sobre a ausência da existência de textos de história que estabeleçam uma data efetiva para o nascimento do cinema. Segundo o autor, a história técnica do cinema, relacionada a produtividade industrial, não teria muito a proporcionar para uma compreensão correlata ao surgimento e desenvolvimento do cinema, pois as contribuições existentes foram feitas por curiosos e estavam principalmente ligadas a sua materialização. No entanto, “quanto mais os historiadores se aprofundam na história do cinema, na tentativa de desenterrar o primeiro ancestral, mais eles são remetidos para trás, até os mitos e ritos dos primórdios” (MACHADO, 1997, p.14). Ou seja, não há um marco cronológico que possa eleger o ponto de partida inaugural do nascimento do cinema, pois desde a pré-história, momento em que o homem traçava imagens nas cavernas, a luz e o movimento se sobressaíam através das sombras das imagens. E, apesar da invenção do cinema estar atribuída aos irmãos Lumière², a primeira sessão de cinema nos moldes da sala escura aconteceu há mais de dois mil anos.

Por outro lado, embora alguns homens da ciência a exemplo de Marey³, a princípio só desvelassem interesse pela análise e decomposição do movimento atribuído ao cinematográfico, houve o momento em que estes inspiraram ilusionistas como Reynard

² Auguste e Luis Lumière são, por vezes, considerados os pais do cinema, por terem sido um dos pioneiros na exibição de imagens em movimento.

³ Étienne-Jule Marey era um fisiologista francês cujas pesquisas sobre movimento animal o acabaram conduzindo de forma inesperada ao cinema, estava interessado apenas na análise de movimentos dos seres vivos decompondo seus movimentos (MACHADO, 1997, p.15).

e Méliès⁴ na criação de uma nova modalidade de espetáculo. Com a virada do século XX, o cinema amplia sua síntese de movimento para a projeção na sala escura, um novo sistema de expressão e território do imaginário. “A história efetiva do cinema deu preferência à ilusão em detrimento do desvelamento, à regressão onírica em detrimento da consciência analítica, à impressão de realidade em detrimento da transgressão do real” (MACHADO, 1997, p.24). Podemos notar nitidamente o processo de modificação da teoria cinematográfica no momento em que a imagem não é mais refletida como objeto, mas como um campo de forças e um sistema de relações diversas, que aloca características de enunciados e percepções figurativas.

A distinção cronológica dos primeiros momentos do cinema é dada pelo autor Parente (2007), entre os anos de 1896 e 1908, como Cinema de Atrações, referindo-se ao cinema primitivo cujo objetivo principal era o da produção de fantasmagorias através de um dispositivo⁵ técnico. O autor estima o nascimento do que chama de Cinema Narrativo Clássico para o ano de 1908, a despeito de uma formação discursiva através do dispositivo cinematográfico que expunha um formato particular de espetáculo, fruto de um processo de institucionalização.

Das formas pioneiras de exibição do cinema, a sala escura foi a que se consolidou, onde a arquitetura se assemelhava em muito ao teatro italiano. As outras maneiras de exibição, os panoramas que eram dispositivos aperfeiçoados da estética da transparência, cujo objetivo primordial era trazer o espectador para dentro da imagem transportando-o no espaço e no tempo e os dioramas, que eram um modo de apresentação artística tridimensional, bastante realista que expunha as cenas da vida real com finalidades de instrução ou de entretenimento, assim como as galerias e as atrações, todos se tornaram obsoletos, e ao circuito de cinema se estabeleceu a indústria de entretenimento, principalmente o cinema de Hollywood.

O cinema construiu sua própria linguagem através de sua singularidade tecnológica e das limitações iniciais, a exemplo do cinema mudo que maximizou a sua expressividade imagética e deu origem a narrativa cinematográfica. A princípio, estas

⁴ Marie-Georges-Jean-Méliès foi um ilusionista francês e um dos precursores do cinema, que usava inventivos efeitos fotográficos para criar mundos fantásticos.

⁵ O conceito de dispositivo surgiu em 1970, teóricos como Jean-Louis Baudry, Christian Metz e Thierry Kuntzel foram seus precursores. Seus aspectos dividem-se entre a técnica e mecânica do fazer cinema e pelas possibilidades de exibição. Colaborando para a percepção, interpretação e apreensão do espectador o constituindo como sujeito em lugar central (Orrú, 2012, p.23).

narrativas eram mais simples se comparadas às histórias contadas pela literatura da mesma época, porém o ritmo e a estética de filmagem foram moldados para o seu público com o passar dos anos. Portanto, este cinema que se tornou hegemônico é um modelo estético determinado economicamente, historicamente e socialmente, através da sua representação narrativa. Um dispositivo que não nasceu da invenção técnica em si, mas que envolve aspectos arquitetônicos, técnicos e discursivos voltados à realização de um espetáculo.

Contudo, esta “forma cinema” tornou-se idealizada, mediante aos fatos de que nem sempre há uma sala escura ou o projetor escondido, muitas vezes o filme sequer é projetado ou conta uma história. O cinema seria um meio para dar suporte ao seu canal físico, no qual as linguagens podem transitar. Este meio não seria a mensagem, mas sim, sua corporificação e o conduto de transição. O cinema seria, portanto, uma experiência de linguagem, essencialmente das linguagens da imagem e do som.

A multiplicidade do cinema e sua linguagem híbrida permitiram que, ao longo dos anos, ocorressem momentos de experiências notáveis com o dispositivo cinematográfico. A “forma cinema” estabelecida, têm sido questionada acerca de sua apresentação, das possibilidades de deslocamento e de renovação do dispositivo. Esta multiplicidade do cinema, segundo o autor sempre existiu, porém estava encoberta por sua forma dominante. Entretanto, é cada vez mais frequente a presença do cinema que se expande para outros espaços além da sala convencional escura, “a arte do movimento nasce e se mantém até hoje sob os signos da revolução e do experimentalismo” (SATT, 2009, p.10), um cinema experimental que remete a década de 1920, quando alguns circuitos artísticos realizaram experiências com a imagem em movimento.

Houve momentos relevantes, que notabilizam variações no dispositivo cinematográfico e que aconteceram principalmente pós-guerra trazendo diversos novos conceitos, reinventando a singularidade do dispositivo e elaborando seu próprio cinema, dentre eles temos a Vídeoarte e o Cinema Expandido que em virtualidade infinita recriam um “outro cinema”.

2 Saindo da sala escura

Nas décadas de 1960 e 1970, o dispositivo cinema passa a ser utilizado por alguns artistas, havendo um deslocamento da mídia de forma espacial, saindo da sala escura para os museus e galerias. Bellour (2008) ao considerar o cinema como uma instalação bem-sucedida, ao ponto de incidir como produto de uma nova arte, discorre sobre a variação da fórmula do cinema que propicia a entrada das imagens em movimento em outros espaços, como as galerias e os museus. “Trata-se, portanto, em todos os sentidos, de questionar novamente a variedade inumerável de cinemas possíveis em relação ao “cinema, só”, ao mesmo tempo em que uma arte nova procura reincorporar sua potência única (...)” (Bellour, 2008, p. 9). Assim, o cinema passa a degustar novas espacialidades, narrativas e estratégias de interação, nesta metamorfose que busca apreender sua grandeza aos dispositivos de imagem.

Essas experimentações do cinema estão relacionadas com as características do pré-cinema, cujos traços são semelhantes à estereoscopia⁶, ao panorama, à mobilidade do projetor, à variabilidade da posição do espectador e que demonstram a ampliação da imersão interativa e a não-linearidade.

3 A videoarte

Em meados dos anos 60, o vídeo intensifica o processo de deslocamento da imagem em movimento para os territórios de arte através da multiplicação de telas, do dispositivo em tempo real e do circuito fechado. Através da coexistência entre a imagem e o objeto e sua interação, inaugurou o fenômeno “cinema de museu”. Bellour traz o conceito “entre-imagens” para definir as mudanças que o cinema sofreu com o surgimento da imagem eletrônica. Para o autor, o vídeo seria um atravessador que produz intersecções entre as imagens técnicas por meio de uma linguagem catalisadora em um sistema de transformação das imagens umas nas outras.

⁶ Processo fotográfico e posterior projeção de imagens que dão à imagem plana a impressão de relevo, por ser o objeto fotografado ou filmado, simultaneamente, em duas perspectivas diferentes, utilizando-se câmera com duas objetivas, uma a certa distância da outra (fonte: www.google.com.br)

As videoinstalações serviriam como um lugar de excelência para esta multiplicidade de experiências, na qual o espectador circula sensível às passagens entre imagens, transitando entre elas através dos projetores de vídeo e monitores de TV, que compunham plasticamente as obras artísticas.

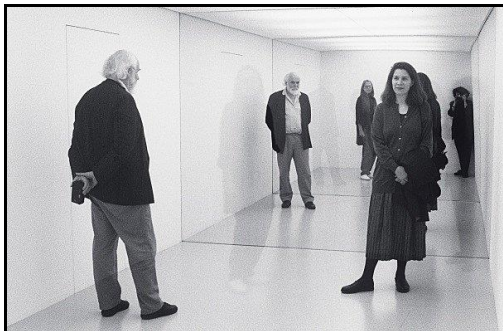
Por meio das telas múltiplas ou transformadas (telas de dupla face, transparentes, espelhadas...), da disposição no espaço, da projeção trabalhada (câmera lenta, imagem congelada...), da sequencialização, da ocupação das paredes, da criação de ambientes, da separação entre som e imagem e de tantas outras invenções visuais, o cinema enquanto grande forma, dispositivo, imagem, narração, fascinação, movimento, (im) matéria, duração, etc., em suma, o cinema enquanto imaginário da imagem se vê assim interrogado, trabalhado, repensado, “exposto” no e pelo vídeo. O vídeo é, na verdade, esta maneira de pensar a imagem e o dispositivo, tudo em um. Qualquer imagem e qualquer dispositivo. O vídeo não é um objeto, ele é um estado. Um estado da imagem. Uma forma que pensa. O vídeo pensa o que as imagens (todas e quaisquer) são, fazem ou criam (DUBOIS, 2004, p. 116).

A Videoarte é uma mídia híbrida que se relaciona com as outras expressões de arte visuais, transmitindo ou registrando em tempo real performances, projeções em uma instalação ou servindo como escultura de vídeo. Destacam-se alguns artistas que trabalharam esta relação da imagem e o cinema, da arte e as formas de presença visual e que empreenderam o trabalho técnico e intelectual em vídeo, é o caso de Douglas Gordon com *24 Hour Psycho* (1993), do filme *Psicose* (1960) de Alfred Hitchcock, que projetou o vídeo em uma lentidão que fez com que o filme durasse 24 horas gerando efeitos perceptivos em planos de visão que monumentalizaram e revelaram imagens conhecidas e que, no entanto, se mostraram inéditas.

Duas tendências principais acometeram a Videoarte, a primeira estava relacionada diretamente ao dispositivo, quando os artistas empregavam o circuito fechado, a exemplo do vídeo–vigilância em tempo real, criando uma simultaneidade espacial e temporal onde o espectador poderia ser concomitantemente o personagem e o autor, rejeitando a redução da dimensão da arte a um objeto e dando ênfase a relação entre seus elementos. Um exemplo de instalação é *Two Views Room* (1975) de Dan Graham, que possuía dois espaços adjacentes com duas salas de tamanho igual, ligados por uma abertura, sob a vigilância de duas câmeras de vídeo posicionadas no ponto de ligação entre ambas às salas. Com espelhos e câmeras de segurança em circuito fechado, Graham conseguia produzir uma visão complexa, representando o espaço que

se reflete no outro, em tempos minimamente diferentes, e que trazia variações reflexivas em que o dispositivo e o espectador constituíam-se como elementos da instalação.

Figura 1- Two Views Room (1975).



Fonte: Imagem capturada na rede⁷

Figura 2 - Two Views Room (1975).



Fonte: Imagem capturada na rede⁸

A segunda tendência está relacionada à questão do corpo, como conceito ou atitude crítica, que visava forçar o pensamento a elucubrar sobre o que consistiria intolerável na sociedade. “O corpo não é mais tomado em uma dicotomia cartesiana que separa o pensamento de si mesmo, mas aquilo em que se deve mergulhar para ligar o pensamento ao que está fora dele, como o impensável e o indizível” (PARENTE, 2007, p. 24). Uma das obras de Sonia Andrade, *A Morte do Horror* (1981) revela essa sensação do intolerável como um grito silencioso, o desespero que a obra gera quando a artista enrola seu rosto em um fio de náilon até deforma-lo por completo, depois corta os pelos do corpo e do rosto, submetendo seu corpo a uma cerimônia teatral, violenta.

⁷ Disponível em: <http://migre.me/w5LLp> Acesso em: 17/02/2017.

⁸ Disponível em: <<http://migre.me/w5LMA>> Acesso em: 17/02/2017.

Figura 3 - A Morte do Horror (1981)



Fonte: Imagem capturada na rede⁹

Entre gestos cotidianos e agressivos, extraindo o impensável, a obra acarreta uma espécie de transe através das imagens de vídeo reproduzidas na televisão. Como uma inflexão que passa pelas atitudes do corpo, a expressão serve como uma reversão estética, presbítera, oferecendo espaço para novas experimentações sinestésicas.

4 O cinema expandido

Um novo conceito de cinema surge, o cinema expandido, com a publicação do *Expanded Cinema* (1970) de Gene Youngblood, cuja nova forma de cinema teria surgido em decorrência das práticas do cinema underground e de vanguarda popular dos anos 50, rompendo com os tempos, passado e futuro e estabelecendo um presente contínuo.

Muitos artistas nesta época realizaram experimentações com a materialidade da película cinematográfica, com projetores e projeções, procurando alterar as relações entre o espaço e o tempo da narrativa dos filmes. Uma nova maneira de trabalhar a linguagem audiovisual, ampliando-a para além do espaço tela e relacionando-se com a fotografia, vídeo e performance, além das imagens digitais. Segundo Gabriela Borges (2016) o cinema expandido sugere uma ampliação da linguagem cinematográfica para

⁹ Disponível em: < <http://migre.me/w5LS3> > Acesso em: 17/02/2017.

além dos seus códigos, alterando as percepções em relação ao espaço e tempo, através da exploração das potencialidades de diferentes linguagens em convergência que acarretam um diálogo entre arte e a tecnologia.

Um exemplo desta espécie de obra é o filme de luz sólida (*solid light films*) - *Line Describing a Cone* (1973), criado pelo artista Anthony McCall. A obra explora os estados físicos intermediários através dos volumes e espessuras criados por meio da luz, possuindo um caráter instável e efêmero, operando entre o cinema, escultura e desenho. O artista conseguiu criar a ilusão de formas tridimensionais por meio de feixes de luz que estabeleciam esta relação entre o público e a obra por meio do filme, compunha uma experiência em tempo e espaço reais, tridimensional. Estes ambientes de projeções múltiplas buscavam uma nova técnica de produção de imagens capaz de articular outra percepção do mundo, diferente da embutida no cinema convencional.

Figura 4 - O Cone (1973)



Fonte: Imagem capturada na rede¹⁰

Figura 5- O Cone (1973)



Fonte: Imagem capturada na rede¹¹

Orrù (2012) considera que as experiências entre o cinema e as artes visuais possuem um formato híbrido criador de espaços para o envolvimento sensorial do espectador. O cinema passa a representar a interface, uma superfície que pode ser atravessada pelo espectador para que o mesmo possa explorar sensorialmente as imagens através de múltiplos pontos de vista, podendo ainda agir sobre a narrativa em que se encontra imerso. Estes novos haveres, segundo a autora, evocam ao renascimento do experimentalismo inicial do cinema, uma vez que da origem a um espaço cinematográfico novo, de efeito fluido e sensorial, espargindo significações. Esse novo

¹⁰ Disponível em: < <http://migre.me/w5LS3>> Acesso em: 17/02/2017.

¹¹ Disponível em: < <http://migre.me/w5M5r>> Acesso em: 17/02/2017.

ambiente é sinestésico e imersivo, o cinema expandido busca transformar a tela de projeção convencional em um espaço de visualização tridimensional, cinético e arquitetônico, incluindo uma imersão literal e interativa dos espectadores, desmaterializando as fronteiras do espaço.

Outro exemplo de performance de cinema expandido é o *Movie Movie* (Bélgica, 1969) criado pelo Jeffrey Shaw, Theo Botschuyver e Sean Wellesley Miller. A performance aconteceu no *foyer* do prédio do *Festival de Cinema Experimental de Knokke-le-Zoute*. O público sentado nas escadas e no balcão assistiu os autores trazerem uma estrutura enorme inflável e cônica onde foram projetados filmes, slides e efeitos de luz líquida em sua superfície.

Figura 6 - Movie Movie (1969)



Fonte: Imagem capturada na rede¹²

Figura 7 - Movie Movie (1969)



Fonte: Imagem capturada na rede¹³

Os planos de projeção que formavam multiplicidades permitiram imagens em uma diversidade de camadas, os corpos dos *performers* e do público se tornaram as telas do espetáculo em movimento, o nível imersivo era literal, encorajando alguns a se despirem. Como nos relata o próprio Shaw (2005), houve uma incorporação de inovações cinematográficas e artísticas, arquitetônicas e acústicas por meio desta obra.

Outros sentidos humanos foram se ampliando com esta nova maneira de fazer cinema, artistas como Peter Weibel, Robert Whitman, Stan Vanderbeek e Jeffrey Shaw, anteciparam o futuro das imagens técnicas com expressões diferenciadas que sobrepujavam o cinema popular. Houve um deslocamento das convenções cinematográficas com intuito de ampliar a consciência e experimentar novas

¹² Disponível em: < <http://migre.me/w5Mci>> Acesso em: 16/02/2017.

¹³ Disponível em: < <http://migre.me/w5Mci>> Acesso em: 16/02/2017.

composições e formas em termos imagéticos e sonoros, neste destacamos as obras *Empire State Building* de Andy Warhol e *Wrist Trick* de Paul Sharits, em que o cinema passou a ser visto e sentido por múltiplos ângulos e enquadramentos, inseriu odores, saltou para fora da tela e movimentou-se como se houvesse a pretensão de ser tocado.

Estas experimentações do cinema não foram lançadas no tempo de forma linear, não se trata de uma evolução, pois não estão relacionadas a certo período, além de suas possibilidades não estarem esgotadas. No entanto, há uma evolução tecnológica que afeta o resultado da maquinação presente nesta mídia. Para Shaw o processo ainda está em seu início, o autor identifica o domínio emergente do cinema digitalmente expandido, onde as tecnologias dos ambientes virtuais apontam para um cinema que é um espaço imersivo narrativo, no qual o espectador passa a ser chamado de usuário e assume o papel de câmera e edição.

4.1 As narrativas

As narrativas sofrem, no cinema expandido, mudanças expressivas em sua linearidade e cronologia, tornando-se não lineares e anacrônicas. Aparentemente poderia parecer que a narrativa se torna ilógica, paralela e aleatória, no entanto ela se transfigura em um sistema aberto onde o público pode manipular todo o seu sistema. Novos aspectos e formas de compor e exibir as imagens rompem com o discurso audiovisual linear e sequencial (efeito ilusionista do filme de narrativa clássica) trazendo possibilidades plurais, como trabalhar em telas simultâneas, sincronizando vários canais e fontes de imagem e de som (ORRÛ, 2012).

Um exemplo de cineasta que possui vários projetos inovadores, construindo uma malha intersemiótica que explora aspectos estéticos como coleção de objetos, contagem numérica, materialidade do corpo, saturação de elementos em um só plano é Peter Greenaway, para ele o cinema morreu com o advento do controle remoto. Diante desta afirmação, Greenaway, se referindo ao cinema narrativo das salas de projeção, expõe que o cinema precisaria ser reinventado e propõe o fim da tirania do texto, do plano, do ator e da própria câmera no cinema.

Aspectos como textura da imagem, suporte material, espaço de projeção, dispositivo e fruição do espectador passam a ser valorizados. Na sala de exposição, o

corpo e olhar do espectador transitam livremente e exploram as imagens que lhe são ofertadas, este era o “novo cinema” das experiências cognitivas múltiplas. Bellour em seu livro *Entre-Imagem* (1997) utiliza o termo “outro cinema” para definir este novo momento de múltiplos aspectos do cinema experimental, incluindo a vídeoarte e as novas técnicas de projeção e difusão das imagens digitais. Com o advento da televisão e do vídeo, o autor utiliza-se do termo “entre-imagens” para definir o estado de cruzamento das imagens técnicas com a linguagem catalisadora em transformação.

5 Um novo cinema

Com a era digital, a circulação entre os gêneros e formas de cultura se tornaram mais fluidos e complexos. Novas possibilidades se abriram a partir da convergência entre os meios de comunicação, interfaces homem-máquina e tecnologias da informação. As características fundamentais deste novo momento seriam o hibridismo, a imersão e a interatividade. O espaço digital se equivaleria a um campo de possibilidades onde o espectador/*interator* pode ser visto como co-autor de uma obra, contribuindo de forma efetiva para a sua materialização. A experiência é quem dá sentido a obra e o espectador não assiste mais o filme e sim o vive.

Algumas questões são levantadas em relação ao cinema: a) a melancólica idéia da “morte do cinema” b) o surgimento de uma nova cinefilia digital e rizomática c) um cinema contemporâneo “impuro”. Contudo o que se observa é uma rede heterogênea que se institui na produção e circulação das imagens e que nos mostra que toda a percepção do cinema em relação aos demais dispositivos deve mudar. Com a emergência do vídeo, das imagens em síntese, dos meios eletrônicos e digitais, dos novos sistemas de visualização e acesso as imagens, o modo de ser das imagens 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, 1997, p. 214).

A tecnologia é um espaço a ser vivido em experimentação, as noções de simulação, cognição e experiência ganham novos contornos, a ação do sujeito sobre o ambiente virtual dramatiza a interatividade das interfaces e faz uma analogia com a experiência interativa. Esta experiência do espaço é possível à medida em que a

simulação sensorial permite, por meio do dispositivo ou através da interface, que os movimentos do usuário/*interator* sejam respondidos. “O espaço digital é potencialmente infinito, pois é co-gerado pela ação do interator e reapresenta-se a cada acesso. Ao contrário do filme e do panorama, a forma final do lugar visitado depende da ação do interator.” (PARENTE, 2007, p. 26).

A multidimensionalidade do dispositivo permite que os estímulos reforcem a sensação de presença e integração do usuário/*interator* ao ambiente imersivo e, a partir disso, o espaço virtual e o físico entram em equivalência pragmática. O usuário/*interator* passa a ser o co-autor da obra e contribuir efetivamente para a sua formação, construindo o sentido através da sua própria experiência. As produções cinematográficas pós-modernas adaptam a sua linguagem no que condiz ao momento social e cultural vigente, portanto, atualmente, graças aos recursos das novas mídias, as histórias são contadas de maneira mais complexa, podendo oferecer múltiplos pontos de vista e inúmeras possibilidades narrativas.

A autora Aline Lisboa (2014) ao tratar de cinema interativo (iCinema), o expõe como algo relativamente novo, em fase de desenvolvimento, onde é utilizada outra forma de realidade, caracterizada como meta-realismo. Existe um movimento entre a ilusão e sua desconstrução, onde o usuário é quem determina a narrativa apresentada. As mídias digitais interativas integram este meta-realismo e proporcionam a experiência de fruição, levando o espectador/*interator* a alternar entre a ruptura e o mantimento da ilusão durante a exibição. Com a presença massiva dos aparatos tecnológicos e suas telas, janelas e portas, todos dispostos no mundo real estão em imersão simbiótica com o ciberespaço, fazendo com que o tempo e o espaço já não contenham fronteiras ou limites.

O cinema não é mais o audiovisual dominante na nossa sociedade de imagens, hoje existe uma grande rede heterogênea que constitui a produção e circulação de imagens-sons e, portanto, devemos mudar nossa percepção do lugar do cinema entre os demais dispositivos. Esta transformação do cinema, que envolve questões sobre as novas tecnologias, têm corroborado para várias discussões e discursos apocalípticos ou proféticos. “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” (BEZERRA, 2009, p.94). No entanto, Erick Felinto (2006) através da analogia que faz entre cinema e a literatura, nos lembra que a literatura também teve seu conceito de literariedade reelaborado, onde foi repensada como prática cultural ligada a sua materialidade histórica. Com o cinema não é diferente, hoje possuidor de uma diversidade de suportes e linguagens para expressar-se, expande sua experiência para fora da tela convencional e busca outros espaços para se expressar.

Sendo o cinema uma prática social dinâmica, suas integrações com as novas mídias e tecnologias transformam a sétima arte por meio de novos desafios e incorporam regimes originais de imagem. Neste cinema novo cinema contemporâneo, são os corpos que servem de metáfora, como reflexos de experimentações de representação e reinventam a maneira de se relacionar com o cinema, alinhando-o com as demais artes, através do espaço, do tempo, dos sentidos e ganham novos contornos.

Considerações finais

Observamos através da origem do cinema e sua trajetória, que este nasce de processos de expressão e experimentação até se tornar um modelo hegemônico onde as questões arquitetônicas, técnicas e econômicas debelaram sua forma de ser e exhibir. Partimos deste intercurso, para concluirmos sobre a existência de uma potência que o move a expansão e a fundir-se em outros espaços e novos meios, ou seja, a experiência parece se manifestar em seu cerne, revelar sua essência.

A história dos meios visuais e audiovisuais reflete esta trama de assimilações e contágios, onde os confrontos entre as diferentes formas causam relações diversas e expressões múltiplas por meio do encadeamento das imagens. O espaço se torna imersivo e infinito e necessita da resposta participativa do espectador que, ao interagir com a obra, define os fragmentos do filme e dá um novo sentido a experiência narrativa.

O advento da tecnologia só vem a confirmar que as novas possibilidades técnicas e digitais propulsionam estas transformações no cinema e em outras mídias, onde o transito de imagens pode se expandir, estabelecendo novas dinâmicas entre a obra e a percepção. Reconfiguram o modo de ser, sentir e ver o cinema, os deslocamentos lançam outros significados e geram mudanças nos paradigmas da história da imagem, gerando a dissolução do regime de representação.

Se o moderno e o contemporâneo trazem variantes técnicas, discursivas e estéticas que causam uma dialética excludente ou apocalíptica para o cinema, é porque prevalecem transformações, associações e interseções das imagens e das mídias, sem que se possa demarcar fronteiras ou determinações hierárquicas ou puristas. O cinema que se difundiu e entusiasmou outras formas de expressão como a Videoarte, as instalações e as novas mídias, hoje é atravessado por um momento em que estas novas imagens compõe diferentes palcos de expressão e que, não devem limitar fronteiras, mas sim, proporcionar outras maneiras de enxerga-lo em sua multiplicidade.

Referências

BELLOUR, R. Cineinstalações. *In*: Maciel, K. (Org.) **Cinema sim: narrativas e projeções**. São Paulo: Itaú Cultural, 2008, p.8-25.

_____. **Entre-imagens**. Campinas: Papirus, 1997. 392p.

BEZERRA, J. O CINEMA DO FUTURO: entre novas e tradicionais tecnologias, entre a morte e a reinvenção. *In*: **Intexto**, Porto Alegre: UFRGS, v. 2, n. 21, p. 88-101, julho/dezembro 2009.

BOISSIER, J. L. A imagem-relação. *In*: MACIEL, Kátia (Org.) **Transcineamas**. Rio de Janeiro: Contracapa, 2008, 432p.

BORGES, G. **O Cinema expandido de Peter Greenaway: uma análise do projecto The Tulse Luper Suitcases**. Disponível em: <https://www.academia.edu/4174448/O_Cinema_Expandido_de_Peter_Greenaway_um_a_an%C3%A1lise_do_projecto_The_Tulse_Luper_Suitcases>. Acessado em 10.02.2017.

BRANDÃO, L. R. G. A linguagem cinematográfica no meio eletrolúdico: integração da narrativa visual ao motor gráfico dos jogos tridimensionais. *In*: **SBC – Proceedings of SBGames**, São Paulo, p. 228-233, 2013.

CRUZ, R.M. Experiências Pioneiras em Cinema Expandido. *In*: **ZCultural**, Rio de Janeiro, ano VIII, 2015. < <http://revistazcultural.pacc.ufrj.br/experiencias-pioneiras-em-cinema-expandido-de-roberto-moreira-2/>> Acessado em 18.02.2017.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004. 323p.

FELINTO, Erick. Cinema e tecnologias digitais. *In*: MASCARELLO, Fernando (Org.) **História do cinema mundial**. Campinas: Papirus, 2006. p.413-427.

GERBASE, C. **Impactos das tecnologias digitais na narrativa cinematográfica**. Tese de Doutorado (Comunicação Social) - Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande Do Sul, Faculdade de Comunicação Social / PPG-COM. 2003.

GOSCIOLA, V. **Roteiro para as novas mídias**. SENAC: São Paulo, 2003. 280p.

LISBOA, A. Cinema interativo: mito ou novas perspectivas? *In: Revista Temática*, Paraíba, n. 1, p.1-13, 2014.

MACHADO, A. **Pré-cinemas e pós-cinemas**. Campinas: Papirus, 1997. 303p.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge, UK: The MIT Press, 2001.395p.

NETO, F. S. Diálogos cronotópicos do protocinema e o cinema expandido. *In: Revista Temática*, Paraíba, n. 4, p.1-20, 2014.

NUNES, E. M. Outros modos de relação com a imagem projetada: do plano da tela para o espaço. *In: Revista interdisciplinar de artes visuais*, Curitiba, v.03, n. 1, p.144-152, 2016.

ORRÛ, S.R.S. **Bem-vindo ao labirinto da convergência: Machinema um cinema digitalmente expandido**. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo. 2012.

PARENTE, André; CARVALHO, Victa de. Entre cinema e arte contemporânea. *In: Revista Galáxia*, São Paulo, n. 17, p. 27-40, jun. 2009.

SATT, M. H. C. Cinema expandido: estratégias e conceitos audiovisuais. *In: Famecos/PUCRS*, Porto Alegre, n. 22, p.10-13, 2009.

SHAW, J. O cinema digitalmente expandido: o cinema depois do filme. *In: Leão, L. (Org.) O Chip e o caleidoscópio – reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: SENAC, 2005, p.365-383.

YOUNGBLOOD, G. **Expanded cinema**. New York: P. Dutton & Co., Inc., 1970. 432p.