

## **O sequestro do cinema: Uma perspectiva aprofundada sobre a dominação hollywoodiana e a arte contemporânea como plano de fuga<sup>1</sup>**

Crystal Sandres Duarte

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro – PUC-Rio  
Departamento de Comunicação Social – Bacharelado em Cinema

### **RESUMO**

O trabalho em questão tem o propósito de se colocar sobre a nomenclatura designada ao cinema fora do clássico, aquele dito experimental, assim como discutir “o que é o cinema?” ou “onde está o cinema?”. Para isso, o trabalho faz uma denúncia de um tipo de invasão e colonização de uma das formas de linguagem do cinema, a considerada “clássica”, sobre as outras. O objetivo é refletir sobre as intenções duvidosas por trás da infestação da forma norte-americana (clássica) de fazer cinema e sua participação na transformação dos Estados Unidos em uma potência política, econômica e cultural. Assim, esta pesquisa evidencia um aprisionamento da forma cinema, mantida refém por interesses políticos. Além disso, o trabalho se propõe a analisar duas formas disruptivas da imagem-movimento, essenciais para a fusão ainda em processo entre o cinema e a arte contemporânea: o vídeo e a imagem-tempo.

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

### **1. Introdução**

O trabalho em questão tem como objetivo manter fértil o campo da reflexão sobre a Sétima Arte. É também por meio do pensamento acadêmico que se consagra, destrincha e se registra a arte. Assim, é importante que o campo teórico seja tão cheio de questionamentos e possibilidades quanto a própria arte. É necessário que ao longo dos anos perguntemos várias vezes o que Bazin (1991) nos perguntou: “o que é cinema?”, ou “onde está o cinema?”, porque assim, como tantas outras coisas, o cinema também está fadado a se transformar. Além disso, esta pesquisa faz uma denúncia de um tipo de

<sup>1</sup> Artigo derivado de monografia de graduação em Cinema, orientada pela professora Marcia Antabi, entregue em dezembro de 2021.

invasão e colonização de uma das formas de linguagem do cinema (a decupagem clássica concebida por Griffith, explicada em mais detalhes no segundo tópico deste artigo) sobre as outras.

O cinema proliferou-se fortemente como indústria e, em paralelo, desenvolveu-se como uma vertente extremamente fértil do campo da arte. Walter Benjamin (1892-1940) alertava que o cinema, por se basear em uma tecnologia de reprodutibilidade técnica, inaugurava uma nova função da arte. De acordo com o filósofo alemão, a capacidade de ser reproduzida inúmeras vezes para muitas pessoas acabou se transformando no propósito da relação entre a obra e o espectador. Dessa forma, a arte substitui, a partir do cinema, o “ritual” por outra forma de *praxis*, a *política* (BENJAMIN, 1975, p. 17).

A *imagem-movimento* – termo introduzido pelo filósofo francês Gilles Deleuze (1925-1995), e que se refere ao equivalente a um plano – carrega um fascínio como forma de representação e atinge uma camada mais profunda no quesito imitação da realidade. Podemos tomar como exemplo a primeira exibição do filme produzido pelos irmãos Lumière, *Chegada de um trem à estação*<sup>2</sup>(1896), que fez com que parte dos espectadores dentro da sala de cinema corressem para as portas de saída, assustados com a possibilidade de que o trem fosse invadir a sala de exibição.

Desde a Primeira Guerra Mundial (1914-1918), o cinema sofreu forte assédio norte-americano com a “guerra das patentes”. Nesse incidente histórico, o inventor norte-americano Thomas Edison (1847-1931) tentou privatizar o cinematógrafo executando contra seus concorrentes, de acordo com o historiador Guy Hennebelle (1941-2003), por volta de 500 processos em um período de dez anos (1978, p. 30). Desde então, os norte-americanos se utilizaram do cinema, como foi previsto por Walter Benjamin. Primeiramente, instrumentalizando-o para difundir seu modelo político, que sustentava e impulsionava todos os valores do cinema como indústria e que estava em concorrência direta com o modelo político proposto pela União Soviética. Em um segundo momento, as políticas da nação norte-americana garantiram que a Sétima Arte ficasse para sempre marcada com a linguagem de sua invenção. Como ocorreu durante o regime nazista, que utilizou fortemente o cinema como ferramenta de propagação e inserção de seus valores totalitários na sociedade alemã, os Estados Unidos se apropriaram do cinema como ferramenta para cumprir com itens de uma agenda imperialista, difundindo e inserindo seus valores em escala mundial (HENNEBELLE, 1978, p. 28-30).

---

<sup>2</sup>Título original do filme: *L'arrivée d'un train à La Ciotat*.

Durante a Segunda Guerra Mundial (1939-1945), o mundo presenciou a ascensão de um horror desumano que deixou, principalmente na Europa, cicatrizes de um período de perseguição, morte e devastação. No cinema, o neorrealismo surge como movimento em meio a esse período de crise. O modelo narrativo cinematográfico e suas fantasias sensório-motoras – que funcionam a partir de impulsos de ação e reação – já não bastavam para digerir as reflexões em questão, o cinema teria agora que operar em um nível sensível, além do racional. Assim, observamos o cinema se dividir em dois eixos, um relacionado à indústria e outro à arte.

Autores como Arlindo Machado (1997) e Kátia Maciel (2009) fazem referência, respectivamente, a termos como *pós-cinema* e *transcinema* para designar os crescentes pontos de contato entre o cinema e a arte contemporânea. Uma renomeação indica uma transformação, ou uma segunda questão, diferente da primeira. O que leva a crer que a definição do primeiro tópico (no caso, o cinema) estaria fechada, sem a possibilidade de alterações. Assim, é pertinente nos questionarmos hoje: o formato cinema é inalterável? Ou chegou ao seu fim? E se for de fato imutável, por quê? O cinema significa o filme, mas também pode ser visto como a videoinstalação, a videoperformance, a videoarte, o *happening* e tantas outras formas que incluem e exploram a reflexão e capacidade sensitiva por meio da imagem-movimento.

## **2. A potência da imagem-movimento como representação**

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

Na obra, *Cinema 1 – A Imagem-Movimento* (1983), Deleuze classificou a imagem-movimento em três variedades: imagem-ação, imagem-percepção e imagem-afecção. De acordo com o filósofo francês, a imagem-movimento se divide nessas categorias quando reportada ao espectador (p. 88), ou seja, a própria variação da forma da imagem-movimento se dá pela existência e, portanto, dentro do espectador, como um processo mental.

A *imagem-percepção* está presente no plano aberto ou conjunto (p. 94), em que domina na imagem a relação entre o sensório e o motor, já que a percepção é espacial, mas também sensível. Por isso, esta imagem relaciona-se diretamente à ideia de “distância”. De acordo com Bergson, é a distância entre nosso corpo e um objeto que mede a iminência de uma potencial ameaça, assim, é a distância que diferencia uma ação virtual, uma possibilidade, de uma ação real ou interação (1999, p. 58). É a distância, ou seja, a maior abertura do plano, que diferencia a imagem-percepção da imagem-ação.

Bergson afirma que a percepção encontra-se fora do nosso corpo, acontece no exterior, no qual os objetos se encontram (BERGSON, 1999, p. 59). No entanto, se eliminar o sujeito, a percepção não pode acontecer. Deleuze explica a imagem-percepção como algo que se assemelha a esse caráter duplo, ao mesmo tempo exterior ao sujeito e dele próprio ou, como o filósofo se refere, uma “dupla referência”. Para Deleuze, a imagem-percepção pode ser tanto “objetiva”, quando representa a visão de alguém que se mantém exterior ao conjunto, como “subjetiva”, quando a câmera representa a visão de um personagem inserido no conjunto (Ibid., p. 95). A imagem em questão frequentemente tem também o papel de transitar entre o objetivo e subjetivo, muitas vezes realizando a mudança de um para o outro, por isso é considerada por Deleuze uma imagem “semi-subjetiva”. Por exemplo, o olhar objetivo do “olho-câmera” pode se transformar em um olhar subjetivo de um personagem que ainda não foi introduzido no conjunto (Ibid., p. 96-97).

Sobre os processos da mente, Bergson elucida sobre a representação do mundo material, algo semelhante ao que Deleuze coloca sobre a divisão da imagem-movimento em subcategorias. A representação do mundo material, e suas possibilidades, para Bergson, estaria também dividida em percepção, afecção e ação. A percepção, de acordo com Bergson, “mede nossa ação possível sobre as coisas e inversamente, a ação possível das coisas sobre nós” (1999, p. 55). A “consciência” da presença de um objeto é equivalente a uma “ação possível”, essa tomada de consciência sobre a existência de

determinado objeto em um campo espacial traz uma possibilidade de interação e é a chamada percepção (Ibid., p. 58). É desse processo mental que deriva a nomenclatura de Deleuze para a subcategoria imagem-percepção. Afinal, a imagem-percepção é no cinema um plano (aberto ou conjunto) em que se evidencia uma relação espacial entre os personagens, ou personagem e objeto, entre o motor e o sensível, e é este exatamente o mecanismo pelo qual a percepção é responsável.

A partir do momento que percebemos algo, é possível prolongar a percepção atualizando-a como ação. Essa atualização que abandona o campo virtual constitui-se da interação entre o corpo e os objetos do mundo material. É concretizando a percepção em ação que nos tornamos parte do sistema de ação e reação que desencadeia o próprio rumo da vida, através de interações, ações reais. Ou seja, é a ação, uma vez que acontece no plano real e não no virtual, que abre as portas da interação entre o corpo e os objetos (BERGSON, 1999, p. 58-60).

Mais uma vez, é possível compreender por meio dos conceitos de Bergson uma das nomenclaturas de Deleuze, a imagem-ação. Identificada por Deleuze dentro da sintaxe do cinema como o plano-médio (p. 94), a imagem-ação é responsável por desencadear um circuito de interações dentro do universo cinematográfico. Este tipo de imagem inspira, segundo Deleuze, um "cinema de comportamento, pois o comportamento é uma ação que passa de uma situação a outra", compondo um sistema de ação e reação no qual o filme se desenvolve (1983, p. 194). É pela interação com o objeto que o ator deve externalizar a emoção transformando-a em ação, e esse "par", composto por "objeto e emoção", integra o "signo genético" desse tipo de imagem, uma vez que nele está a receita para a produção de ação (DELEUZE, 1983, p. 198-199).

No plano médio forma-se o palco das ações, no qual as emoções deixam o campo virtual e se transformam em interação. A imagem-ação é constantemente utilizada, por exemplo, na chamada montagem paralela (na qual nos aprofundaremos mais adiante), em que duas ou mais ações convergem pela alternância de imagens.

Quanto à afecção, Bergson explica que: "[...] é preciso levar em conta que nosso corpo não é um ponto matemático no espaço, que suas ações virtuais se complicam e se impregnam de ações reais, ou seja, não há percepção sem afecção. (BERGSON, 1999, p. 60). De acordo com a definição de Deleuze, a afecção é "uma coincidência entre o sujeito e o objeto, ou a maneira pela qual o sujeito se percebe a si próprio, ou melhor,

se experimenta e se sente *de dentro*" (1983, p. 87). As afirmações de Bergson e Deleuze nos levam a crer que nossos afetos funcionam como um tipo de lente para a percepção. A afecção atua como intermediária da relação percepção-ação, já que o próprio ato de perceber, como explica Bergson, passa pela afecção e, uma vez que percebemos algo temos a possibilidade de interagir, também de acordo com afecções. Portanto, pode-se dizer que a afecção ocupa um intervalo entre a percepção e a ação.

Da mesma forma, a imagem-afecção (primeiro plano) funciona como um intervalo na sintaxe cinematográfica entre a imagem-percepção (plano aberto) e a imagem-ação (plano médio). É utilizado para traduzir puramente emoção, seja por um rosto choroso que ocupa toda tela ou de uma arma escondida que revela uma tensão em potencial e opera por uma mudança absoluta da dimensão imagética do conjunto. Deleuze apresenta uma indicação do diretor soviético Eisenstein (1898-1948) que nos esclarece que "cada uma dessas imagens é um ponto de vista sobre o todo do filme, uma maneira de captar esse todo que se torna afetivo no primeiro plano, ativo no plano médio, perceptivo no plano conjunto" (DELEUZE, 1983, p. 94).

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

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

O cinema, então, trabalha a imagem-movimento como a mente funciona com as imagens do mundo material. Com uma diferença: o aparelho cinema seleciona e separa os tipos de imagem presentes no mundo e as entrega visualmente no formato ideal para absorção, se inspira, mas também substitui a tarefa dos processos mentais da percepção. Uma diferença essencial entre as imagens cinematográficas e as imagens que compõem o mundo material seria a descontinuidade da imagem-movimento.

No entanto, as sensações ocorrem em partes separadas do corpo, no qual são recebidos os estímulos referentes a cada sentido. Mesmo assim, conseguimos harmonizá-los e até mesmo associá-los. Mesmo em um único sentido como visão, temos dois olhos, ou seja, dois aparelhos receptores que devem se unir na composição de uma imagem única correspondente a um “ponto no espaço” (BERGSON, 1999, p. 64-66). Assim, a impressão de continuidade parece também vir de processos mentais, que reúnem informações e estímulos distintos na composição de uma imagem interna de um objeto externo, o que evidencia mais uma convergência entre os processos da imagem-movimento e os processos da mente.

### **3. Imagem, percepção e memória: arquivo de referências**

Até então, foram levadas em consideração semelhanças entre a imagem cinematográfica e os processos de percepção visual. Para entender mais profundamente o porquê da utilização do cinema na tentativa de acessar o imaginário do espectador, devemos também entender como funcionam os processos mentais relacionados à memória. Qualquer indivíduo se utiliza continuamente do recurso da memória mesmo sem perceber. A percepção tem o papel de resgatar a memória para saber como agir diante de determinada situação ou objeto.

Sendo assim, é a lembrança que “desloca a intuição” para ser atualizada no presente pela percepção (BERGSON, 1999, p. 69). A memória funciona como um grande arquivo de referências ao qual recorreremos todo momento. Essas referências estão arquivadas em parte como imagem. Na memória, com as imagens absorvidas do mundo material, ficam inclusive as imagens produzidas pelo cinema, que também passam a compor nosso sistema interno de referências.

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

#### 4. O cinema norte-americano e suas práticas de colonização

##### Linguagem

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

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

Outro elemento essencial da composição desse tipo de decupagem é a chamada montagem paralela. Este método tem raízes profundas na técnica de decupagem clássica e ajuda a compor todo seu entendimento. O idealizador da decupagem clássica, o cineasta norte-americano D.W. Griffith (1875-1948) concebeu a composição da imagem-movimento como organismos (DELEUZE, 1983, p. 45). Deleuze explica o conceito de organismo como “uma unidade do diverso, isto é, um conjunto de partes diferenciadas: há os homens e as mulheres, os ricos e os pobres, a cidade e o campo” (Ibid.) De acordo com o filósofo, na decupagem clássica essas partes são tomadas em “relações



binárias que constituem uma montagem alternada paralela, a imagem de uma parte sucedendo a imagem da outra parte segundo um ritmo” (Ibid.).

Para o andamento da trama, é necessário que “as partes que compõem a unidade ajam e reajam uma sobre as outras para mostrar simultaneamente como entram em conflito, ameaçando a unidade do conjunto orgânico e como superam o conflito ou restauram a unidade” (Ibid, p. 46). Por ações e reações desenvolve-se uma forma de “duelo”, que pode acompanhar tanto situações que se opõem, como o bem e o mal, quanto situações convergentes. Assim, o cinema norte-americano extrai da montagem paralela o que Deleuze classifica como “sua fórmula mais sólida”: a transformação do conjunto por intermédio de um duelo de convergência de ações (Ibid., p. 47).

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

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

A imagem-ação (plano-médio) está fortemente ligada à construção do duelo, relacionada diretamente com o sistema de ação e reação que move os eventos narrativos do filme, sendo a imagem predominantemente presente na decupagem clássica ou *montagem ação* (DELEUZE, 1983, p. 94). A imagem-afecção (primeiro plano) também tem um papel de destaque na decupagem clássica. Deleuze explica que é preciso que a parte e o conjunto interajam entre eles próprios, que “permutem suas dimensões relativas”. Por isso, a inserção do primeiro plano na sintaxe da decupagem clássica não significa apenas a “ampliação de um detalhe”, mas também a “miniaturização do conjunto, uma redução da cena”. Mostrando de perto como o personagem vive a cena (conjunto) em que está inserido, o primeiro plano confere ao conjunto objetivo subjetividade (DELEUZE, 1983, p. 45-46).

Em maior profundidade, pode-se dizer que o efeito de continuidade gerado por esse estilo de montagem é a consequência de uma “manipulação precisa da atenção do espectador, onde as substituições de imagem obedecem a uma cadeia de motivações psicológicas” (XAVIER, 2005, p. 33). Nesse sentido, a inserção do primeiro plano pode ser também explicada por uma necessidade narrativa, uma forma de chamar atenção para um detalhe pequeno demais para ser percebido em plano-aberto, mas essencial para o desenrolar do filme. A sintaxe da decupagem clássica consiste na separação dos três tipos de imagem-movimento e na inserção de cada um deles de forma a compor uma trama mastigada, ligada às tais motivações psicológicas. Portanto, o espectador assistirá e adquirirá todas as informações essenciais para compreensão da trama em planos que dirigem seu olhar e pré-selecionam as imagens como informações para serem absorvidas da forma mais eficiente.

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

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

## Políticas

Até então, manteve-se o foco no cinema como método ambicioso de representação da realidade e da linguagem cinematográfica norte-americana e de todas as formas como se aproveita das semelhanças entre a imagem-movimento e os processos mentais pelos quais percebemos o mundo. No entanto, a prática colonizadora ocorre também e, principalmente, fora da tela, na política. Foram necessárias ações que visaram à inundação do circuito mundial de cinema com o produto norte-americano. Mais uma vez, faz-se necessário recorrer a Hennebelle, que aponta a criação da M.P.A.A. (*Motion Picture Association of America*), em 1925, como fator responsável pela penetração dos filmes norte-americanos no estrangeiro (HENNEBELLE, 1978, p. 31).

A Associação coordenou e “cartelizou” as atividades das companhias cinematográficas. O aparecimento dessa organização ocorreu simultaneamente à inserção do cinema norte-americano nos mercados estrangeiros. Hennebelle acredita que é na “onipresença” dos filmes norte-americanos nas telas que se deve buscar “a razão da contaminação cultural” (1978, p. 31). O historiador também aponta que a presença do cinema norte-americano nas telas ao redor do mundo cresceu ainda mais depois da Segunda Guerra Mundial (1939-1945). No início de 1946, foram exportados massivamente dos Estados Unidos filmes para os países europeus como parte da perspectiva do *Plano Marshall*<sup>3</sup> com a intenção de “exaltar os méritos do *American way of life*” (HENNEBELLE, 1978, p. 31-32).

Ismail Xavier explica que a “competência” do cinema norte-americano “para copiar” o mundo real e recriá-lo em diferentes eras o garante certo prestígio artístico, e que a “seriedade” da reprodução traz ao filme um caráter verdadeiro, o que muitas vezes se estende, aos olhos do espectador, em uma opinião sobre o filme como um todo (XAVIER, 2005, p. 42). Sobre este aspecto, Hennebelle alerta sobre uma “falsificação histórica” promovida por Hollywood: “a supressão das coordenadas econômicas, sociais e políticas reais da representação das situações causa evacuação (bastante cômoda) da luta de classes que é substituída por antagonismos secundários e de ordem pessoal (...)” (1978, p. 45). A convergência de fatores de linguagem, política e das próprias características da

---

<sup>3</sup>O Plano Marshall esteve em vigor entre 1947 e 1951. Idealizado pelo general George Catlett Marshall, e efetivado pelo então presidente dos Estados Unidos, Harry Truman, tinha como objetivo reconstruir economicamente os países europeus, devastados na Segunda Guerra Mundial e, também, garantir com que estes mesmos países não aderissem às políticas comunistas soviéticas. Os Estados Unidos realizaram grandes aportes financeiros nos países europeus, utilizados para reconstrução de indústrias e edificações, importação de mercadorias e alimentos e no financiamento da agricultura. Enquanto isso, os Estados Unidos persuadiam estes mesmos países, a quem ajudavam a seguir suas ideologias políticas, difamando as políticas soviéticas enquanto implantavam as próprias.

imagem-movimento fizeram do cinema um veículo de neocolonização. A dominação ocorre não mais geograficamente e sim, primeiramente, no imaginário.

## **5. Rupturas: a rota de fuga da arte cinema**

O artista visual brasileiro e pesquisador de novas mídias, André Parente (1957) nos lembra: “Ao contrário do cinema dominante, muitas obras cinematográficas reinventaram o dispositivo cinematográfico, seja multiplicando as telas e explorando outras durações e intensidades, seja transformando a arquitetura da sala de projeção e entretendo outras relações com os espectadores” (2009, p. 23). Parente aponta que a própria “forma cinema” se trata de uma “idealização” e que, em outras palavras, “o cinema sempre foi múltiplo, mas essa multiplicidade (...) está encoberta e/ou recalcada por sua forma dominante” (2009, p. 25). A seguir, são abordados dois dos desvios da forma cinema: a imagem-tempo e o vídeo. Estes são responsáveis por uma severa ruptura com a forma clássica e com o sistema sensório-motor em que se constitui.

### **A imagem-tempo**

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

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

A crise da imagem-ação é definida por Deleuze pelos seguintes “caracteres”: “a forma da balada/perambulação, difusão de clichês, acontecimentos que mal concernem àqueles a quem acontecem, em suma, um afrouxamento dos vínculos sensório-motores”. Tais caracteres foram “condições preliminares” que tornaram possível o surgimento de um novo tipo de imagem, mas, o que constitui de fato a nova imagem são as situações puramente ópticas e sonoras que “substituem” as situações sensório-motoras, já em decadência (DELEUZE, 2005, p. 11-12). Deleuze explica as situações ópticas e sonoras puras da seguinte forma:

(...) Ora é a banalidade cotidiana, ora são circunstâncias excepcionais ou limites. Mas, acima de tudo, ora são imagens subjetivas, lembranças de infância, sonhos ou fantasmas auditivos e visuais, onde a personagem não age sem se ver agir, espectadora complacente do papel que ela própria representa (...) (DELEUZE, 2005, p. 14-15).

A invenção dos *opsignos* e *sonsignos*<sup>4</sup> ocorre, na verdade, antes do neorrealismo e nos filmes do cineasta japonês Ozu (1903-1963). Deleuze analisa que as obras de Ozu tomam a forma de “perambulação”, em, por exemplo, uma viagem de táxi ou trem, mas que o objetivo é sempre “a banalidade cotidiana apreendida como a vida de família na residência japonesa”. Os movimentos de câmera se tornam um evento raro, as “fusões” são “abandonadas” em benefício de uma redução dos cortes. O que pode ser confundido com um retorno a um “cinema primitivo”, mas para Deleuze é, na verdade, o desenvolvimento de “um estilo moderno espantosamente sóbrio: a *montagem-cut*, que dominará o cinema moderno, é uma passagem ou uma pontuação puramente ótica entre as imagens, operando diretamente, *sacrificando* todos os efeitos sintéticos” (DELEUZE, 2005, p. 23).

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

<sup>4</sup>As expressões “opsignos” e “sonsignos” se referem aos signos óticos e sonoros puros, elementos característicos das situações óticas e sonoras, que se antepõem às situações sensório-motoras.

"autotemporalização da imagem", assim, "a imagem cinematográfica torna-se uma *imagem-tempo*" (DELEUZE, 2008, p. 84).

André Parente elabora sobre as duas mais radicais tendências do cinema experimental. A primeira é "o cinema da imobilidade completa", que o pesquisador exemplifica com o cinema de Andy Warhol (1928-1987) e Michael Snow (1928). De acordo com Parente, essa tendência do cinema experimental faria parte de um "processo de radicalização dos tempos mortos do cinema moderno" (2009, p. 37). Essa otimização dos tempos mortos, citada pelo artista visual como uma forte tendência do cinema experimental, foi, como dito por Parente, herdada do cinema. Identificada no cinema de Ozu, Welles e dos cineastas neorrealistas, a imagem-tempo e suas repercussões renovadoras nas técnicas e na linguagem cinematográfica marcam o início de uma série de disposições disruptivas na Sétima Arte.

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

### **O vídeo: cinema e arte contemporânea em fusão**

O autor belga Philippe Dubois afirma que em termos históricos foi o vídeo que introduziu o cinema no universo dos museus de arte contemporânea (DUBOIS, 2009, p. 85). Concordando com Dubois, o pesquisador e artista visual brasileiro André Parente afirma que o vídeo, ainda na década de 1960, foi o responsável por intensificar o processo iniciado pelo cinema experimental de "deslocamento da imagem-movimento para os territórios da arte". Com o desenvolvimento de tecnologias, como a fita de vídeo e o projetor que substituiu o monitor, e das experimentações feitas por artistas, a imagem-movimento se integrou ao circuito artístico (Ibid, p. 38).

Entre as principais tendências da videoarte, Parente destaca duas: a primeira está relacionada diretamente à questão do dispositivo, é o uso do *circuito fechado*. Este dispositivo é um recurso de vigilância em que a câmera transmite para o monitor a imagem em tempo real. O pesquisador explica que no cinema existe uma “separação espacial entre o filme e a imagem projetada” e uma “separação temporal” entre a realização do filme e o filme finalizado e pronto para exibição, e o espectador fica situado nesses espaços. Já na imagem do vídeo, e especialmente na imagem do circuito fechado, por exibir uma imagem filmada em tempo real, é gerada uma “simultaneidade espaço temporal”. Assim, o espectador torna-se ao mesmo tempo “testemunha e personagem”, “alguém que se vê vendo” (Ibid., p. 38-39). Nesse aspecto, é possível observar resquícios de tendências ou questões iniciadas pelos filmes neorrealistas que, ao fazer os personagens reféns do intolerável, os transformavam em personagens-espectadores sem reação.

Parente cita como a segunda tendência da videoarte a *imagem-corpo* (Ibid., p. 40). Para Deleuze, o corpo não é mais aquilo que se deve superar para atingir o pensamento, mas aquilo em que se deve mergulhar para alcançar o “impensado”. Assim, “dar um corpo” ou “montar uma câmera no corpo” apreende um novo significado: “não é mais seguir ou acuar o corpo cotidiano, mas fazê-lo passar por uma cerimônia, (...) impor-lhe um carnaval” (Ibid., p. 228). A partir do pensamento de Deleuze, entende-se a *imagem-corpo* ligada a um “conceito ou atitude crítica” que pretende (por meio do gesto) “forçar o pensamento a pensar” aquilo que é “intolerável” (PARENTE, 2008, p. 40). Aqui, também, é possível identificar semelhanças com a perspectiva neorrealista, que trouxe ao cinema essa característica do intolerável, acompanhando um processo que tem início no cinema e continuidade na arte contemporânea, evidenciando as duas práticas como parte de um mesmo conjunto.

Na década de 1980, o vídeo serviu como instrumento de retomada da imagem. De acordo com Dubois, por conta da fita magnética “copiava-se tudo, especialmente, é claro, os filmes de cinema”. O autor explica que isto contribuiu para inserção de imagens cinematográficas “emprestadas” no “corpus das artes” (2003, p. 7). Para o autor, a arte contemporânea trabalha justamente em cima dessa “reprodutibilidade” e da ideia de “migração” da imagem (DUBOIS, 2003, p. 5). Desta forma, a arte contemporânea funciona a partir de um princípio de “desterritorialização” da imagem em que a sua criação e a maneira de expor se apresentam de formas cada vez mais misturadas e por

conjuntos mais complexos. No entanto, o cinema em seu modelo hegemônico persiste em uma categorização dita *pura* da imagem cinematográfica, apesar de, como é visto neste artigo, a junção entre cinema e arte contemporânea, ou, até mesmo entre cinema e *política* ou *propaganda*, já ser uma realidade ao longo da história do dispositivo.

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

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

## 6. Considerações finais

O termo *cinema* foi sequestrado pela sua prática hegemônica de porte industrial que, ao mesmo tempo que faz do cinema um produto também o utiliza como instrumento de dominação. As denominadas salas de cinema encontram-se infestadas por um único tipo, ou vertente, de cinema que carrega em seu material genético a linguagem e o imaginário de uma classe dominante importada dos Estados Unidos. Ao nos submetermos primeiramente aos seus códigos de linguagem, adotando como natural a *montagem-ação* ou *decupagem clássica* enfraquecemos nossa própria dialética e reflexão, já que nos utilizamos de ferramentas de construção de sentido que nos foram e ainda nos são impostas.

O vídeo e suas tendências (inegavelmente parte do circuito artístico contemporâneo) têm raízes nas práticas do cinema experimental e o cinema experimental, por sua vez (como visto no terceiro tópico deste artigo), tem raízes na ruptura iniciada durante o neorrealismo e a falência do sistema sensório-motor. Ao separarmos as sementes da



imagem-movimento da arte contemporânea, criando novos títulos para essa imagem em território híbrido, entregamos ao cinema indústria (conivente com uma tática de colonização, explicada no segundo tópico) o termo *cinema*. Este artigo, portanto, reforça a definição abrangente de Varda, quando declara que sua obra, à primeira vista instalativa, seria também cinema, “já que a luz é retida por imagens”. É permitindo que o cinema assuma outras formas que o mesmo poderá se libertar da missão infeliz de colonizador.

## 7. Referências bibliográficas

- BAZIN, A. O Cinema: Ensaio. São Paulo: Editora Brasiliense, 1991.
- BENJAMIN, W. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. São Paulo: Abril S.A, 1975.
- BERGSON, H. Matéria e Memória. São Paulo: Editora Ltda, 1999.
- DELEUZE, G. Cinema 1: A imagem-movimento. São Paulo: Editora Brasiliense, 1983.
- \_\_\_\_\_. Cinema 2: A imagem-tempo. New Ed. São Paulo: Editora 34, 2005.
- \_\_\_\_\_. Conversações. 7. Ed São Paulo: Editora 34, 2008.
- DUBOIS, P. Movimentos improváveis: O efeito cinema na arte contemporânea. 1. Ed. Rio de Janeiro: CCB, 2003.
- \_\_\_\_\_. Sobre o “efeito cinema” nas instalações contemporâneas de fotografia e vídeo. In: MACIEL, K. (Org.) TRANSCINEMAS: 1 Ed. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009.
- HENNEBELLE, G. Cinemas nacionais contra Hollywood 1. Ed. São Paulo: Paz e Terra, 1978.
- MACIEL, Kátia. Transcinemas. 1. Ed. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009.
- PARENTE, André. A forma cinema: variações e rupturas. In: MACIEL, K. (Org.) TRANSCINEMAS: 1. Ed. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2009.
- PINTO, Tales dos Santos. O que é Plano Marshall? Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilestola.uol.com.br/o-que-e/historia/o-que-e-plano-marshall.htm>. Acesso em 17 nov. 2021.
- VANCHERI, L. A arquitetura ou o mais simples aparelho do cinema. Artes & Ensaio, Revista do PPGAV/EBA/UFRJ, Rio de Janeiro, n. 25 pp. 101-109, 2013.
- XAVIER, Ismail. O discurso cinematográfico: Opacidade e transparência. 3. Ed. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

## Referências audiovisuais

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

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

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