



# II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

## O PRIMEIRO CINEMA E O CINEMA CONTEMPORÂNEO: ALGUMAS APROXIMAÇÕES<sup>1</sup>

Marisa LANDIM<sup>2</sup>

Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ, Rio de Janeiro, RJ

### RESUMO

O cinema digital traz inúmeros desafios para o cinema na atualidade, e assim podemos assegurar que categorias que definiam a arte cinematográfica estão em profunda transformação. A partir do viés do campo de estudo das materialidades, o nosso trabalho propõe uma reflexão sobre o cinema realizado, hoje, no contexto das novas mídias. E seguindo teórico que propõem um certo retorno a modelos e procedimentos típicos das origens do cinema, buscamos encontrar características comuns entre as maneiras e as condições como a experiência do cinema tem se realizado na atualidade e aquelas do primeiro cinema desenvolvidas no início do século passado.

**PALAVRAS-CHAVE:** cinema; novas tecnologias; espectralidades.

### Introdução

“O cinema já está morto. Ele morreu no dia 31 de setembro de 1983 com o *zapping*, quando foi introduzido o controle remoto nas salas de visita do mundo todo, porque, de repente, foi introduzida a escolha. E você não pode ter escolha no cinema. Eu acho que você precisa reinventar o cinema com a interatividade e a multimídia”. (GREENAWAY, POVO, 21/10/2007).

O trecho citado acima é parte de uma entrevista de Peter Greenaway a um jornal brasileiro quando o cineasta britânico esteve no Brasil, em 2007, para participação no VJ festival de arte eletrônica, onde apresentou uma remixagem de imagens de seus filmes da série *Tulse Luper*. A afirmativa acima, de Greenaway, assim como a sua entrevista na íntegra funcionam como uma mistura entre uma provocação direcionada àqueles responsáveis pela cultura audiovisual e uma proposição séria sobre o novo momento vivido pelo cinema na atualidade. Apesar da data apócrifa para a invenção do controle remoto e de certo exagero em sua argumentação, a frase do autor dialoga com outras declarações de cineastas e teóricos que seguem no mesmo sentido: propor a

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no II Seminário Interno PPGCOM UERJ – Grupo Temático: Cinema.

<sup>2</sup> Mestranda da Linha de Pesquisa Novas Tecnologias e Cultura no mestrado em Comunicação Social da UERJ. Bolsista da FAPERJ – [marisalandim@yahoo.com.br](mailto:marisalandim@yahoo.com.br) - Orientador do trabalho Erick Felinto. [erickfelinto@uol.com.br](mailto:erickfelinto@uol.com.br)



## II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

morte do cinema ou chamar atenção para o fato de que hoje os filmes são produzidos e assistidos sob novas condições divergentes daquelas que foram predominantes na história do cinema no século XX.

Isso acontece de modo que o aforismo de André Bazin “*Le cinema n’est pas encore inventé*” na atualidade faça tanto sentido quanto a própria idéia de que o cinema não é um conceito terminado e que passa por várias transformações, acompanhando as mutações históricas, tecnológicas e culturais as quais ele sempre esteve sujeito. A nossa proposta investigativa se justifica, em muitos sentidos, em nome desta indefinição e transitoriedade da idéia de cinema. Quando o tomamos sobretudo como uma tecnologia em mutação, nos voltarmos para os seus momentos de “crises” ou redefinição significa tentar dar conta das transformações que constituem a própria história da imagem em movimento assim como considerar também as modificações de um contexto mais amplo no qual o cinema está contido.

O encontro da tecnologia digital com o cinema vem demonstrar a necessidade que esta arte teve desde as suas origens de se entregar aos processos de sua reinvenção. O digital traz inúmeros desafios para o cinema na atualidade, e assim podemos assegurar que categorias que definiam a arte cinematográfica estão em profunda transformação. O armazenamento de imagens e sons em *bits* e *bytes* de aparatos computadorizados tem alterado todo o processo de produção e projeção dos filmes. A substituição da película pelos suportes imateriais fez com que os filmes, agora uma combinação de dígitos, perdessem a sua ligação com a materialidade, transformando-os em algo que pode ser integralmente confeccionado e assistido através dos computadores. A câmera, o celulóide e as salas de cinema são elementos dispensáveis no atual contexto cinematográfico. Desta forma, podemos afirmar que o cinema produzido na era da informática tem modificado, redefinido e reconfigurado, consideravelmente, suas fronteiras, suas práticas e, principalmente, as maneiras de experimentar e de sentir as imagens em movimento.

As experiências cinematográficas na atualidade têm explodido o espaço das telas para desdobrar-se em múltiplas mídias, sendo inúmeros os exemplos, de filmes (massivos ou experimentais) realizados nos mais diferentes suportes e múltiplas linguagens como: livros, DVDs, internet, *games* e séries televisivas. Muitas vezes, estas



## II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

várias possibilidades de mídias também estão imbricadas em um mesmo suporte tecnológico, por exemplo, em um computador ou celular. Nós podemos, assim, assistir ao filme, ao mesmo tempo que vistamos sua página na Internet, interagimos com os personagens de seu *game* ou deixamos a nossa opinião sobre este mesmo filme em uma lista qualquer de discussão cinematográfica. Basta escolhermos a tela com a qual queremos interagir e com um clique no mouse passarmos de uma possibilidade a outra. O espectador é, então, levado a explorar e participar do desenvolvimento da narrativa fílmica a partir de uma simultaneidade midiática e sob várias condições e modalidades perceptivas.

Tomando estas questões como ponto de partida, buscamos discutir as relações entre as novas experiências cinemáticas e as condições perceptivas e sensoriais proporcionadas por elas. Neste trabalho, pretendemos uma leitura do momento atual cinematográfico a partir de um retorno aos procedimentos típicos das origens do cinema. Tentaremos destacar algumas das principais características do primeiro cinema que poderiam ser hoje reatualizadas na leitura que pretendemos sobre o cinema e suas formas de espectadorialidades na contemporaneidade. Desse modo, propomos um paralelo entre estes dois momentos da história cinematográfica.

### **Um retorno ao primeiro cinema.**

Flávia Cesarino Costa designa o primeiro cinema como os filmes surgidos no período que os historiadores costumam localizar, aproximadamente, entre 1894 e 1908 e que apresentam características comuns relativas aos modos de produção e exibição dos filmes e a composição/comportamento do público. Segundo ela, O cinema de “atrações” como ficou conhecido este período da história cinematográfica costuma ser dividido em duas fases. A primeira fase vai de 1894 a 1908 e refere-se ao primeiro cinema propriamente dito e é marcada, principalmente, pela produção de filmes não narrativos. E na segunda fase de 1908 a 1915, há o surgimento das primeiras formas simples de narrativas assim como um crescente processo de narratividade do cinema.

O primeiro cinema é sobretudo um processo de transformação – transformação que é visível na evolução técnica dos aparelhos e na qualidade das películas, na rápida transição de uma atividade artesanal e quase circense para uma estrutura industrial de produção e consumo



## II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

na incorporação de parcelas crescentes do público.(COSTA, 1995, p. 36)

Antes que apontemos as principais características destes primeiros filmes, é interessante que façamos uma breve pausa para reforçarmos a passagem do cinema como atividade artesanal para o cinema como indústria. O correto seria, então, voltarmos a 1894, nos Estados Unidos, mas precisamente, quando Thomas Edison realiza a invenção de seu quinetoscópio. Tanto o quinetoscópio como o quinetógrafo — a câmera que fazia filmes para o quinetoscópio — foram inventos desenvolvidos nos laboratórios de Thomas Edison em West Oragen, New Jersey. O quinetoscópio foi extremamente bem aceito e em poucos meses tinha se espalhado por todos os salões de diversão da época, sendo o seu sucesso econômico o responsável pela garantia de que o cinema podia torna-se uma diversão comercialmente viável. Daí a sua grande relevância para a realização da arte cinematográfica enquanto um negócio. No entanto, enquanto Edison garantia o sucesso do seu empreendimento com o quinetoscópio e seu outro invento, o vistascópio, os Irmãos Lumière se adaptavam, cada vez mais, às necessidades de mercado. O que significava, naquele momento, atender às exigências do principal local de exibição dos Estados Unidos: os *vaudevilles*<sup>3</sup>. Atendendo ao mercado dos *vaudevilles*, os Lumière criaram um tipo de padrão pré-industrial de fornecimento do projetor, filmes e o operador. Fato que permitiu ao cinema preservar certa autonomia na exibição, mantendo assim seu caráter anárquico do espetáculo de variedades, já que ficava a cargo do operador decidir a ordem e a duração das seqüências cinematográficas.

Para entendermos o primeiro cinema é preciso nos atermos antes às especificidades dos modos como ele era exibido, o que nos leva a tomar a importância de lugares como *vaudeville* e os *nickelodeons* em nossa análise. Como já dissemos, estes lugares desfrutavam de uma atmosfera plebéia e de “baixo nível”, e o público que freqüentava estes espaços buscava diversão muito além do que podia ser conferido nas telas. “Quando, num primeiro momento, a venda de álcool era ainda tolerada nesses locais e a prostituição florescia ao seu redor, não era difícil que uma visita a uma dessas

---

<sup>3</sup> Os vaudevilles surgiram a partir dos teatros de variedades – com conotações exclusivamente eróticas — que em geral funcionavam anexos aos chamados “salões de curiosidades” (que exibiam coisas como mulheres barbadas, anões, bicho de duas cabeças e outras aberrações).



## II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

casas se transformasse em bebedeira, quebra-quebra ou aventura sexual.” (MACHADO, 1987, p. 87). Além dos estímulos e diversões propiciados por estes ambientes extras, as suas verdadeiras atrações, as primeiras seqüências cinematográficas ainda dividiam a atenção do público com outras formas de espetáculos como circos, curiosidades, feiras, carroças de mambembes, panoramas, dioramas ou peças teatrais. O cinema não era uma atração exclusiva, aliás, as salas de exibição dedicadas exclusivamente à difusão de filmes, como nos lembra Arlindo Machado, constituem um fenômeno mais recente.

Os primeiros filmes, portanto tinham herdado essa característica de serem atrações autônomas, que se encaixavam facilmente nas mais diferentes programações. Os filmes, em sua ampla maioria eram feitos em uma única tomada, eram poucos integrados a uma eventual cadeia narrativa. (COSTA, 1995, p. 43).

O fato de o primeiro cinema não gozar de uma autonomia enquanto espetáculo, aspecto este que pode ser explicado também pela própria duração das primeiras peças cinematográficas (de alguns segundos a não mais do que cinco minutos), influenciou a formação daquela que podemos apresentar como a primeira característica do primeiro cinema: a ausência de preocupação com a narrativa. Neste momento do cinema, narrar ficava em segundo plano, o prazer visual era muito mais importante que qualquer pretensão narrativa e os espectadores estavam mais interessados nos filmes mais como um espetáculo visual (atrações — views —) do que como maneiras de contar histórias.

A temática destes primeiros filmes dividia-se entre registros dos próprios números de *vaudeville*, atualidades reconstituídas, *gags* de comicidade popular, contos de fadas, pornografias, paisagens e quadros mágicos. Os filmes de perseguição<sup>4</sup> também serão uma temática recorrente deste cinema, sendo extremamente relevantes para este período cinematográfico, pois trazem no seu próprio formato a junção entre narrativa e atrações. E segundo Flávia Cesarino Costa, neste primeiro momento do cinema, havia

---

<sup>4</sup> Os filmes de perseguição foram as primeiras formas de narrativa freqüentes entre os anos de 1903 e 1906. Tom Gunning esclarece que “apesar de haver protótipos da chase form tão cedo como em 1901(em Stop Thief de Williamson)” esta forma só se tornou importante em 1904, pois “o gênero aparentemente dominante ( em numero de filmes feitos) até 1903” era a narrativa de um plano só. Os filmes de perseguição compunham-se de um quadro inicial, em que acontecia uma ação que gerava algum tipo de perseguição se desenrolava e terminava. Eram, portanto filmes mais longos, que passaram a utilizar cenários naturais, cuja amplitude podia conter as pequenas multidões que essas histórias geravam. A existência destes filmes demonstra para Gunning, que “estavam em curso síntese entre atrações e narrativa”. Por um lado “a perseguição tinha sido a narrativa verdadeiramente original do cinema fornecendo um modelo para a causalidade e para linearidade assim como para a montagem em continuidade”. (COSTA, 1995, p. 49/50)



## II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

uma falta de controle institucional e também a ausência de regras rígidas, tanto formais quanto morais, o que dava aos primeiros cineastas uma certa liberdade de criação.

Podemos mencionar uma segunda característica destes primeiros filmes: a falta de divisão clara entre o que era “real” e o que era “encenado”, ou seja, uma indefinição em relação às duas grandes vertentes cinematográficas a “ficção” e o “documentário”. Era comum neste período cinematográfico que alguns filmes documentassem situações reais enquanto outros já misturavam encenações e maquetes de eventos reais em reconstruções, muitas vezes sensacionalistas, de fatos históricos.

Os novos historiadores têm ajudado a derrubar o mito de que os filmes de Méliès e dos Lumière originaram duas tendências opostas dos cinemas o documentário e a ficção. Segundo esta visão mais tradicional, os filmes de Mèlie, por serem realizados em estúdio e tratarem de assuntos fantásticos, utilizando cenários estilizados, baseados em rotinas teatrais, representaria a vertente ficcional do cinema. Já os filmes de Lumière, por serem feitos em locações naturais, externas e autênticas, seriam a origem do que se chama realismo documentário. No entanto, essa distinção não se aplica ao primeiro cinema. Muitas vezes, as atualidades incluíam encenações dos fatos que pretendiam retratar: eram as atualidades reconstituídas. Nas atualidades, misturavam-se filmagens de situações autênticas com reconstituições em estúdios ou locações naturais, uso de maquetes e trucagens. (COSTA, 1995, P. 31)

Méliès, por exemplo, reconstitui o naufrágio do encouraçado Maine, no porto de Havana, apenas três meses após incidente, em agosto de 1898, combinando elementos reais com situações ficcionais. Misturando cinema e mágica, o artista elabora vários truques cinematográficos conhecidos como “trucagens”, e a parte ficcional de seus filmes foram criadas mediante estes efeitos. Esta indefinição entre o real e o encenado pode ser vista também na composição dos cenários destes filmes, que ora são reais, ora ostensivamente artificiais. Segundo Flávia Costa, esta convivência entre o real e o artificial ou entre a ficção e a realidade, funciona como um elemento diferenciador entre os primeiros filmes e o cinema clássico que o seguirá.

Já a sua terceira característica está ligada a um aspecto interessante do primeiro cinema, a relação que ele trava com o espectador. Nos primeiros filmes há uma maneira particular de se dirigir ao espectador, de forma, que a habilidade imperfeita de contar a história é superada pela busca da atenção do espectador que era quase sempre feita de forma clara. Às vezes chegando ao contato direto com a audiência, por exemplo, com as



## II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

olhadas que os atores dão em direção a câmera. “Neste cinema de atração, o objetivo é, como nas feiras de parques de diversões, espantar e maravilhar o espectador, cuja aparição já é em si, um acontecimento. Contar histórias não é primordial” (COSTA, 1995, p. 24). Através da “estética do espanto” e estimulação visual, o espectador era levado sempre à substituição rápida dos sentidos e a mobilidade do olhar, contrastando com o *voyeur* estático do teatro tradicional. A atenção do espectador era o objetivo principal deste cinema e, muitas vezes, a sua participação na leitura da obra determinante para a construção das primeiras seqüências. O cinema de atrações também era composto por narrativas incipientes que se tornavam compreendidas e aceitas somente se adequadas às circunstâncias de exibição ou do conhecimento cultural específico do espectador.

E a quarta e última característica deste cinema está relacionada ao “quadro primitivo” a forma narrativa como estes primeiros filmes são apresentados. As primeiras peças cinematográficas eram bastante curtas e esgotavam toda a ação num único “plano”. Este plano funcionava como quadros que eram encadeados de maneira descontínua e autônoma. Um bom exemplo do quadro primitivo pode ser encontrado nas *Paixões*, encenações da vida de cristo, por meio de quadros, como no ritual religioso da Via-Sacra. Segundo Arlindo Machado, *a Paixão* condessa tudo aquilo que veria a se tornar marca do primeiro cinema.

A *Paixão* seguia o formato dos espetáculos de *vaudevilles* e é importante que mencionemos que naquela época, ela era considerada não como um filme, mas como um conjunto de filmes, onde cada quadro poderia ser vendido isoladamente sem uma idéia de unidade narrativa. Um exibidor poderia, por exemplo, comprar apenas um quadro e exibi-lo junto com outras atrações, ou comprar quadros de diferentes épocas e origens. O exibidor era, mais ou menos, o editor dos primeiros filmes, era ele quem editava os filmes, com base em quadros autônomos comprados de um fornecedor ou de vários.

As primeiras imagens cinematográficas eram realizadas como quadros primitivos e estes apresentavam as seguintes características: sempre muito confusos; desdobrados de forma autônoma; a câmera em geral não se movia; eram filmados sempre em um “plano geral”; havia as cartelas em que se lia o título do quadro seguinte,



## II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

e eixo de filmagem era sempre frontal ao espectador e perpendicular ao cenário, correspondendo ao ponto de vista do espectador. Finalmente, a montagem não era um recurso ainda assimilado.

No quadro primitivo as ações aconteciam de forma simultânea, tornando o processo de legibilidade difícil, principalmente para os espectadores acostumados com a linearidade típica da literatura da época. O que exigia muitas vezes a intervenção de uma figura para explicar ou comentar o filme. “cabia ao comentador colocar ordem no caos do primeiro cinema, tornar “legível” a um público ilustrado o quadro “confuso” do filme, orientando o olho para os pontos importantes da imagem no desenvolvimento da narrativa” (MACHADO, 1997, p. 92). Porém, se esta figura funcionava enquanto auxílio da narrativa, por outro lado, quebrava também o encanto da sala escura, rompendo com a eficácia do ilusionismo necessário também ao espetáculo.

Mais ou menos na metade da primeira década, o primeiro cinema passa por uma transformação. É quando começa a se generalizar uma nova forma de percepção, no momento em que ela começa a se materializar em linguagem codificada e massificada das narrativas. Os espectadores, cada vez mais, tornam-se domesticados pelas formas de representação e exibição dos filmes. De 1908 a 1915, os filmes ficam mais longos e passam a ser exibidos como atrações exclusivas devido ao seu enorme sucesso, começando a enfrentar o desafio de construir cinematograficamente os elos de narração. É o começo da estabilidade narrativa. Há um aumento considerável do público do cinema, e os *nickelodeons*<sup>5</sup> se tornam uma febre. A explosão na demanda de filmes causada pela expansão dos *nicklodeons* forçou uma reorganização da produção. As companhias produtoras de filmes dividiram-se nos diferentes setores da produção e organizaram-se industrialmente, adotando uma estrutura hierárquica centralizada. Os

---

<sup>5</sup> A partir de 1905, muitos empresários de diversões começaram a utilizar espaços bem maiores que os *vaudevilles*, para a exibição exclusiva de filmes, depois de uma crise de público ocorrida entre 1900 e 1903. Ao contrário dos teatros, cafés ou dos próprios dos próprios *vaudevilles* freqüentados por uma classe média de composição diversificada, estes novos ambientes eram, em geral, grandes depósitos ou armazéns adaptados para exibir filmes para o maior número possível de pessoas, em geral de poucos recursos: os *storefront, theaters ou nicklodeons*. Eram locais rústicos, abafados e pouco confortáveis, onde muitas vezes os espectadores viam os filmes em pé, se a lotação estava completa. Mas ali se oferecia a diversão mais barata do momento: o ingresso custava 5 centavos de dólar, ou um níquel, daí seu nome. Os *Nickelodeons* foram adotados imediatamente pelas populações de baixo poder aquisitivo que habitavam os bairros operários das cidades norte-americanas. (COSTA, 1995, P: 30)





## II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

filmes não são mais vendidos, e sim, alugados aos exibidores, garantindo ao produtor a posse da obra e impedindo a sua remontagem por terceiros.

Neste momento não houve apenas uma mudança na estrutura do cinema e em sua organização, mas também no seu público. Aqueles que ansiavam pelos prazeres visuais realizados pelo dispositivo cinematográfico, também sofreram mudanças. O sucesso dos *Nickelodeons* e sua forma de diversão não controlada pelos poderes institucionais se tornaram um grande problema para as elites da época. Estas julgaram, então, ser necessário controlar os ambientes subversivos que se multiplicavam no mesmo ritmo que seus lucros.

Em uma tentativa de moralizar os ambientes cinematográficos e atrair a classe média para audiência cinematográfica, foi criado um órgão de auto-regulamentação, em 1908, a Motion Pictures Patents Company. Este órgão garantiu que os filmes se tornassem cada vez mais moralistas e educativos, além do seu interesse implícito de conseguir o monopólio das atividades de produção, distribuição e exibição de filmes nos Estados Unidos. E se antes o cinema se dirigia a uma platéia predominantemente pobre, operária e urbana, agora precisava adquirir “respeitabilidade social”, e por isso, deveria se aproximar das formas burguesas de representação, ou seja, os romances, peças de teatro e poemas famosos. O que significa, de certo modo, substituir “os efeitos espetaculares” ou “as ações físicas” do cinema típico do *vaudeville* pelas motivações psicológicas que apareciam nos dramas burgueses que precisavam ser agora, representados na tela.

E até 1915, os filmes de longa metragem já estão tomando conta do mercado e há um aperfeiçoamento narrativo surgido na fase anterior. A linguagem cinematográfica e seus próprios meios expressivos começam a ganhar forma. O quadro primitivo<sup>6</sup> e confuso é substituído pelas seqüências com mais de um plano, planos-detelhe, *close-up* e tudo que possibilita uma maior clareza da poluição visual do quadro primitivo caótico e ininteligível. No filme *Stop Thief* do inglês James Williamson, assim como nos filmes posteriores de Edwin S. Porter fica claro o início da linearização da narrativa com a introdução de mais dois quadros para exprimir uma ação, ligados entre si por nexos

---

<sup>6</sup> O quadro primitivo era extremamente confuso. Algumas vezes, ações intrincadas ocorriam, todas no mesmo pano, e pela qualidade da película e o distanciamento da câmera, tanto as figuras coadjuvantes quanto as principais, se misturavam. Até bandidos e mocinhos poderiam ser confundidos pela falta de definição.



## II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

internos de sucessão no tempo e no espaço. Ainda que naquele momento, os diretores e realizadores encontrassem dificuldades em manter certa contigüidade entre planos descontínuos dentro de um segmento fílmico. Este problema só será resolvido por D.W. Griffith com a consagração de um modelo narrativo e a corporificação de elementos de linguagem básicos do cinema clássico e da própria ordem cinematográfica como, por exemplo, o plano americano, montagem paralela e a estrutura campo/contracampo montagem entre outros.

Podemos afirmar que o primeiro cinema chega ao fim quando encontra de fato uma forma própria de contar a sua história a partir de elementos específicos de sua linguagem e formas de expressão. E Griffith talvez tenha sido o nome mais importante neste sentido, se com ele o cinema encontra o caminho em direção ao *status* de arte, inaugurando um cinema narrativo e auto-suficiente

### **O primeiro cinema e o cinema contemporâneo: algumas aproximações.**

Durante muito tempo, a leitura histórica mais comum sobre as origens cinematográficas e o momento inicial do cinema privilegiou a análise que levava em consideração apenas seu caráter evolutivo, ou seja, o primeiro cinema era visto apenas como um estágio em que se buscava superar as limitações iniciais da linguagem que surgia. E nesta perspectiva, muitas características importantes desse estranho cinema foram deixadas de lado. Aspectos interessantes deste período que poderiam ser ou não reatualizados mais tarde em análises de outros momentos da história da imagem em movimento ficaram à sombra de uma visão reducionista sobre o primeiro cinema.

E hoje são vários historiadores que se debruçam sobre este período na tentativa de reconstruir os elementos mais importantes desta historiografia, nomes como Tom Gunning, André Gaudreault, Noel Burch entre vários outros podem ter seus trabalhos citados neste sentido. Uma outra linha de pensadores que retomam esse momento da história, aproveitando muitas vezes, o trabalhos dos teóricos citados acima, busca uma leitura das origens cinematográfica na intenção de traçar elos comparativos entre o cinema na atualidade e o cinema do início do século passado.

Erick Felinto, por exemplo, em seu texto *Cinema e tecnologias digitais*, nos chama atenção para o fato de existir hoje uma tendência recorrente nas práticas dos



## II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

discursos críticos sobre o paradigma digital e o cinema contemporâneo; tendência que realiza certo retorno a modelos e procedimentos típicos das origens do cinema. “Dessa maneira, presencia-se o paradoxo de encontrar o mais antigo no que deveria ser o mais novo” (FELINTO, 2008 p. 422). E nesse sentido, um dos autores mais importantes, referência básica para esta abordagem, é Lev Manovich. Em sua obra *The Language of New Media*, ele defende a importância de uma perspectiva “arqueológica” do cinema para que se possa entender plenamente a sua relação com o paradigma digital. Neste texto, o teórico russo elabora uma aproximação entre o cinema digital e as experimentações pré-cinematográficas, assim como usa também esta relação para pensar uma questão maior: a própria história das mídias, afirmando o cinema como banco de dados para as interfaces digitais.

O autor afirma que a opção pelo cinema foi uma decisão no sentido de garantir aquilo que lhe parece fundamental no estudo atual das mídias: a continuidade histórica entre as “novas” e as “velhas”, bem como a valorização da potencialidade dessas últimas em relação às primeiras. Para Manovich, o cinema, ou melhor, o cinematismo, é a principal matriz das novas mídias e sua definição é realizada dentro de uma perspectiva histórica. O teórico russo assume uma postura de leitura das novas mídias a partir de suas possíveis continuidades e rupturas com as experiências passadas. Uma das idéias defendidas pelo autor, diz respeito ao retorno do cinema digital às práticas pré-cinematográficas do final do século XIX e início do século XX. Segundo ele, o cinema elaborado sob a égide da cultura digital, abriria mão da centralidade das imagens captadas pelas câmeras e se entregaria novamente aos processos de construção da realidade imagética, adotando certos princípios que poderiam ser visualizados já no primeiro cinema. Os novos artistas e designers da cinematografia, por exemplo, através das interfaces de vários *softwares* e *hardwares*, constroem novos objetos artísticos e a própria realidade cinematográfica usando técnicas e efeitos (*discrete motion*, *loops* e *superimposition*) que guardam algumas semelhanças com aquelas utilizadas pelos artistas que desenhavam à mão as imagens a serem projetadas em seus aparatos ópticos.

The privileged role played by the manual construction of images in digital cinema is one example of a larger trend – the return of pro-cinematic moving-image techniques. Although marginalized by the twentieth-century institution of live-action, narrative cinema, which relegated them to the realms of animation and special effects, these



## II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

techniques are reemerging as the foudation of digital filmmaking. What was once supplemental to cinema becomes its norm; what at the periphery comes into the center. Computer media return to us the repressed of the cinema<sup>7</sup>. (p. 311)

Nos dispositivos do final do século XIX e início do século XX, as imagens eram criadas e animadas manualmente. Segundo Manovich, os operadores da Lanterna mágica ou das Fantasmagorias, por exemplo, moviam-se atrás das telas para projetar as imagens na frente dos espectadores. Muitas vezes, eles não usavam apenas as mãos, mas o corpo todo para colocar as figuras em movimento. Aparelhos como mutoscópio, zootrópio, vistascópio, quinetoscópio entre outros eram, freqüentemente, utilizados em ambientes privados e o mecanismo de funcionamento deles exigiam em vários instantes a ação manual de seus operadores. A base do seu funcionamento era o *loop*, que de acordo com a competência de cada dispositivo permitia que uma ou mais seqüências de uma ação completa fossem repetidas seguidamente. O cinema e a obsessão pela intensificação do movimento teriam transformado estes instrumentos com capacidade limitada para animação de imagens em tecnologias obsoletas diante do cinematógrafo. Quando o regime visual do cinema nasce, a irregularidade, o acidente e outros traços do corpo humano que acompanhavam o movimento das imagens em exibição são substituídos pela uniformidade proporcionada pela máquina de visão do cinema.

Once the cinema was stabilized as a technology, it cut all references to its origins in artifice. Everything that characterized moving pictures before the twentieth century – the manual construction of images, loop actions, the discrete nature of space and movement – was delegated to cinema' bastard relative, its suplement and shadow – animation. Twentieth- century animation became a depository for nineteenth-century moving-image tecniques left behind by cinema<sup>8</sup>. (MANOVICH, 2001, p.298)

<sup>7</sup> O papel privilegiado da construção manual das imagens no cinema digital é um exemplo de uma tendência maior – o retorno das técnicas pré – cinemáticas da imagem em movimento. Embora marginalizadas pela instituição da ação ao vivo no século XX e pela narrativa cinematográfica, que as relegou ao terreno da animação e dos efeitos especiais, estas técnicas estão reemergindo na fundação da filmagem digital, o que foi outrora era suplementar ao cinema torna-se sua norma, o que estava na sua periferia passa ao centro. As mídias computadorizadas nos trazem de volta o reprimido do cinema.

<sup>8</sup> Quando o cinema foi estabelecido como uma tecnologia, ele cortou todas as referências a suas origens de artifício. Tudo o que caracterizava as imagens em movimento antes do século XX – a construção manual das imagens, os loops e o espaço de natureza discreta presente no movimento – foram delegadas ao parente bastardo do cinema, o seu suplemento e sombra a animação. No século XX, a animação tornou-se um depositário das técnicas da imagem em movimento do século XIX deixadas de lado pelo cinema.



## II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Para Manovich, na década de 90, o cinema descobre-se novamente nas novas mídias e todas as técnicas que foram marginalizadas durante o século XX, com a predominância das filmagens da ação ao vivo, voltam novamente ao centro da prática cinematográfica. As técnicas de construção manual e animação das imagens presentes no nascimento do cinema reaparecem na fundação do cinema digital. Desta forma, o filme de George Lucas *Stars Wars: Episode 1 – The Phantom Menace*, que teve apenas 5% de sua produção realizada em um set tradicional de filmagem e 95 % do filme construído via computador serve como um bom exemplo para ilustrar o argumento do teórico russo sobre o retorno das técnicas manuais de construção da imagem. Outro exemplo interessante que aqui pode ser mencionado são os softwares como *Quick Time*<sup>9</sup> e *CD-ROMs* que inventaram um tipo diferente de linguagem em que estratégias como movimentos discretos e *loops* usadas no século XIX e no cinema de animação são novamente descobertos e utilizados.

The introduction of Quick Time in 1991 can be compared to the introduction of the Kinetoscope in 1895: Both were used to present short loops, both featured images approximately two by three inches in size, both called for private viewing rather than collective exhibition. The two technologies even appear to play a similar cultural role. If in the early 1890s the public patronized Kinetoscope parlors where peep-hole machines presented them with the latest marvel – tiny, moving photographs arranged in short loops – exactly a hundred years later, computer users were equally fascinated with tiny Quick Time movies that turned a computer in a film projector, however imperfect. (MANOVICH, 2001, p. 313)<sup>10</sup>

E seguindo os rastros de teóricos como Manovich, tentaremos, aqui, destacar pelo menos algumas das principais características das origens do cinema que tornam possível que façamos certas aproximações entre elas e a leitura que pretendemos, aqui, sobre o cinema hoje e suas formas de espectadorialidades na contemporaneidade.

<sup>9</sup> Programa que permite que computadores pessoais reproduzam filmes.

<sup>10</sup> A introdução do *Quick Time*, em 1991 pode ser comparada à introdução do Kinetoscópio em 1895: ambos foram utilizados para apresentar circuitos curtos, caracterizados por imagens de aproximadamente dois centímetros de tamanho, tanto para o espectador privado quanto para exposição coletiva. As duas tecnologias desenvolvem até um papel semelhante culturalmente. No início dos anos de 1890, o público padrão dos salões do Kinetoscópio onde estas máquinas foram apresentadas como uma a última maravilha – pequenas imagens em movimento dispostas em circuitos – exatamente cem anos depois, os utilizadores de computadores estão fascinados com Quick Time que é uma mistura de computador e projetor cinematográfico, porém imperfeito.



## II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Talvez a associação mais clara entre as origens cinematográficas e o momento atual vivido pelo cinema está na própria indefinição desta arte presente em ambos os momentos de sua trajetória. Se de um lado temos as indeterminações e imprecisões normais de um meio que tenta dar os seus primeiros passos, construindo-se como espetáculo e como arte, de outro lado, temos o atual momento do cinema em que ele se vê confrontando com o problema de redefinir suas práticas, poéticas e fronteiras diante do desafio tecnológico. E, por isso, vários teóricos e realizadores não se cansam de declarar a possível morte da arte cinematográfica na atualidade ou a sua necessidade de reinvenção. O aforismo de Bazin “*Le cinema n’est pas encore inventé*” parece nunca ter feito tanto sentido como hoje.

Desse modo, iniciamos nossa análise apresentando a primeira característica, que defenderemos aqui como comum ao cinema na atualidade e ao primeiro cinema. Essa característica diz respeito ao não isolamento do cinema assim como à ausência de uma autonomia sua em relação às demais mídias. Nos seus primeiros anos, o cinema era um espetáculo que não se sustentava sozinho. Ele funcionava quase como uma técnica meramente auxiliar para incrementar as atrações em casas de espetáculos de variedade como, por exemplo, vaudeville e feiras, dividindo atenção do público com panoramas, dioramas, performances teatrais entre outros divertimentos.

Salas de exibição dedicadas exclusivamente à difusão de filmes é um fenômeno mais recente. O cinema era então uma das atrações entre as outras tantas oferecidas pelos vaudevilles, mas nunca uma atração exclusiva, nem a mesmo a principal. A própria duração dos filmes impedia que se pensasse em sessões exclusivas de cinema nos primeiros anos do cinematógrafo. (MACHADO, 1997, p. 78)

Além disso, o cinema não só dividia atenção do público com as demais mídias, mas também constituía sua linguagem a partir de uma hibridização de mídias. Não foi incomum, por exemplo, que no desenvolvimento da história em quadrinhos o seu enquadramento sofresse aumentos e deslocamentos análogos aos primeiros deslocamentos de câmera no cinema ou então os enredos cinematográficos que tinham sua origem em músicas populares, assim como os personagens-tipo fossem tirados dos *comics*. E vários outros exemplos poderiam ser citados para evidenciar o hibridismo e diálogos entre mídias presentes no primeiro cinema.



## II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

Quando pensamos o contexto atual do cinema percebemos que a experiência cinematográfica tende a seguir esta mesma direção. Há uma tendência hoje do cinema em explodir o espaço das telas, desdobrando-se em várias outras mídias. São incontáveis exemplos de filmes que são lançados, ao mesmo tempo, que seus *sites*, *games*, livros, DVDs, séries televisivas<sup>11</sup>. A hegemonia do cinema entendido como aquilo que se dá na experiência espectral da sala de exibição, na qual o público se senta para assistir um filme, parece estar com os dias contados. Ou, pelo menos, o cinema parece voltar ao *status* de ser mais uma atração entre tantas outras, dividindo atenção de seu público com as novas formas em que a experiência cinematográfica tem se realizado. Os processos de convergência midiática, assim como a variedade de mídias e linguagens apresentadas pelo paradigma digital funcionam hoje como um estímulo à exploração simultânea das mais variadas maneiras de se interagir como uma história. E estas possibilidades alternativas de recepção e variadas formas de atualização de uma mesma mensagem constituem um dado verificável hoje nas mídias contemporâneas e, de certa forma, presentes também no primeiro cinema mesmo que de maneira incipiente.

As tecnologias digitais também intensificaram os inúmeros processos de hibridização de suportes e linguagens de diferentes mídias que se dão hoje no cinema contemporâneo. Outra característica importante é o contexto de leitura cinematográfica imposto por estes dois momentos da história cinematográfica. Nas origens do cinema, os espectadores se entregavam aos prazeres visuais, na maioria das vezes, em espaços públicos como panoramas, dioramas, dispositivos similares e casas de espetáculos, nas quais se podia também comer, beber e dançar. E os primeiros filmes eram exibidos nestes locais como atrações não exclusivas e repartiam com outras mídias a atenção do público. “Este ambiente concorria diretamente com o lugar simbólico da tela, desviando a atenção do espectador e solicitando-o permanentemente” (apud COSTA, 1995: p. 100).

Depois de tecnologias como o vídeo e a televisão, o paradigma digital tem facilitado o acesso às formas de assistir a filmes e vídeos a partir de computadores pessoais, *players* de dimensão reduzida (MP4, *ipods*, *palms*, *laptops*, etc.) e telefones

---

<sup>11</sup> Esse tipo de desdobramento da narrativa entre diferentes mídias tem sido hoje denominado “transmedia storytelling”. Ver Jenkins, Henry (2006).



## II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

móveis, dispositivos que tornam móveis e fluidos os espaços de consumo das imagens. Cada vez mais, aumentam-se as possibilidades de que produções audiovisuais sejam vistas fora das salas de projeção cinematográfica. E esta diversificação nas formas de consumir filmes tem alterado a prática espectral e transformado a experiência filmica. Quando tomamos o contexto de leitura cinematográfica fora do ambiente das salas de cinemas e o levamos para os ambientes das mídias digitais, percebemos que assistir filmes nestes dispositivos significa, muitas vezes, a retirada do corpo do mergulho nos ambientes imersivos, fazendo com que as experiências de imersão das salas de cinema sejam substituídas por outros tipos de diálogos sensoriais. Neste sentido, podemos tomar no cenário contemporâneo, como exemplo, uma performance de um *VJ*<sup>12</sup> que manipula seus vídeos em telas múltiplas e dispersas, ao mesmo tempo, que mistura seu espetáculo visual à música eletrônica, ao teatro e outras atrações. Este espetáculo se dá em um ambiente marcado por uma gama infinita de estímulos sensoriais e no qual as pessoas podem chegar em horários variados, tendo a opção de beber, dançar ou assistir a uma performance de um *DJ* na sala ao lado. Cada indivíduo tem sua experiência própria de acordo com sua vontade. Percebemos neste exemplo que alguns dos elementos que compõem a estrutura de seu espetáculo poderiam ser de certa forma uma reatualização dos modos de exibição dos primeiros filmes nas casas de variedades do início do século passado. As casas noturnas e *raves* onde estas novas experiências visuais têm se realizado assim como os vaudevilles do primeiro cinema pertencem a um universo *Underground* e ambos são ambientes que podem ser facilmente associados aos prazeres corporais. A figura do exibidor do primeiro cinema que determinava a ordem e o tempo de duração de cada sequência cinematográfica pode ser comparada à figura do *VJ* que também é o responsável pela manipulação de imagens em tempo real em performances audiovisuais produzidas neste novo contexto tecnológico. A ausência de preocupação com a narrativa e o desejo de chocar e espantar

---

<sup>12</sup> O *Vjing* propriamente dito é um fenômeno muito recente [menos de trinta anos], resultado de evoluções importantes no campo social, artístico, cultural e tecnológico. Portanto, pensá-lo inclui olhar para várias referências. O fenômeno não seria compreendido se observado somente a partir de sua história recente e da cena moderna. Para uma melhor compreensão acerca do assunto precisamos fazer uma busca sobre suas raízes e influências. Elas remontam ao surgimento do cinema, passando pela televisão e pelo vídeo, e ainda complementada pelas artes performáticas, digitais e cultura *clubber*.





## II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

o público são características presentes tanto na produção cinematográfica do início do século passado como nas performances visuais contemporâneas em festas eletrônicas.

A percepção da imagem em movimento não é mais apreendida sob a forma exclusiva nos ambientes tecnológicos, se deslocando para o contexto da vida de modo geral e sendo necessária sempre a consideração das condições de recepção às quais estão submetidas. Por exemplo, alguém que assiste ao filme recém baixado da *internet* em um celular enquanto está sentando em um vagão qualquer do metrô em direção a sua casa trava com a tela e com o seu conteúdo uma relação bastante diferente daquela que se dá dentro e uma sala de cinema. Em certos sentidos, pode se assemelhar àquela desenvolvida pelo espectador do primeiro cinema que, em um *vaudeville* qualquer, tinha sua atenção disputada pela tela de projeção e algumas charmosas dançarinas que se apresentavam logo ao lado. Os contextos das audiências tanto no cinema pré-clássico e pós-clássico dão ao espectador uma maior oportunidade de interagir com o filme, uma maior consciência da exibição e dos intertextos culturais. E é neste contexto que as mídias parecem se encaminhar em direção a uma forma de experiência total, que exige novos modelos de olhar, de pensar e de experimentar.

### **Bibliografia:**

AUMONT, Jacques. *O olho interminável – cinema e pintura*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

\_\_\_\_\_. *A Estética do Filme*. São Paulo: Papyrus, 1994

\_\_\_\_\_. *A Imagem*. São Paulo: Papyrus, 1993.

BAZIN, André. *Cinema: ensaios*. São Paulo: Brasiliense, 1991.

BRASIL, Márcia. *Pertencer ao Movimento*. Rio de Janeiro: Comum, V.12 – N 28, 2007.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: *Obras escolhidas: magia e técnica, arte e política: ensaios sobre a literatura e a história da cultura*. 2 ed. São Paulo: Brasiliense, 1986.

BOLTER, Jay D. & GRUSIN, Richard. *Remediation: understanding new media*. Cambridge, Massachusetts, 1998.



## II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

CANEPA, Laura. Cinema Novo Alemão In: In: MASCARELLO, Fernando (org.) *História Mundial do Cinema*. Campinas, Papirus Editora. 2006.

COSTA, Flávia. *O primeiro Cinema: espetáculo, narração e domesticação*. Rio de Janeiro: Azougue editorial, 1995.

CRARY, Jonathan. *Techniques of the observer: on vision and Modernity in the Nineteenth century*. London, England: MIT Press, 1994.

\_\_\_\_\_. Modernity and the problem of Attention. In: *Suspensions of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture*. Cambridge, Massachusetts: London: MIT Press, 1999.

DANCYNGER, Ken. *Técnicas de Edição para Cinema e Vídeo*. Rio de Janeiro: Campus, 2003.

FABRIS, Mariarosaria. *Neo-realismo Italiano* In: MASCARELLO, Fernando (org.) *História Mundial do Cinema*. Campinas, Papirus Editora. 2006.

FELINTO, Erick. *Cinema e Tecnologias Digitais*. In: Fernando Mascarello. (Org.).

FIGLIARESE, Fernando. *Cinema Escrito – Apostila de Introdução ao Cinema*. Juiz de Fora: UFJF, 1981.

FRIEDBERG, Anne. *Window Shopping*. California: University california Press, 1993.

HASEN, Miriam. *Babel & Babylon. Spectatorship in American Silent Film*. Havad: University Press, 1991.

JOHNSON, Steven. *Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001

MACHADO, Arlindo. *Pré-Cinemas e Pós-Cinemas*. São Paulo: Papirus, 1997.

MANEVY, Alfredo. Nouvelle Vague In: MASCARELLO, Fernando (org.) *História Mundial do Cinema*. Campinas, Papirus Editora. 2006.

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

\_\_\_\_\_. “What is Digital Cinema?” Disponível em <http://www.manovich.net/TEXT/digital-cinema.html>

MARTINS, Fernanda. Impressionismo Francês In: MASCARELLO, Fernando (org.) *História Mundial do Cinema*. Campinas, Papirus Editora. 2006.

MASCARELO, Fernando. *História do Cinema Mundial*. Campinas: Papirus, 2006.

MICHELI, Mário. *As vanguardas Artísticas do Século XX*. São Paulo: Martins Fontes, 2004.



## II SEMINÁRIO INTERNO PPGCOM

Rio de Janeiro | RJ | 4 a 5 de dezembro de 2008

VIRILIO, Paul. O cinema e a Guerra. São Paulo: Boitempo, 2005.

SARAIVA, Leandro. *A montagem soviética* In: MASCARELLO, Fernando (org.). *História Mundial do Cinema*. Campinas, Papirus Editora. 2006

SCHWARTZ. Vanessa e CHARNEY, Leo. O cinema e a invenção da vida moderna. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.

KITTLER, Friedrich. *Gramophone, Film, Typewriter*. 2 ed. Califórnia: Stanford University Press, 1999.

WIBEL, P. e SHAW, J (orgs). *The cinematic imaginary after film*. Cambridge: The MIT PRESS. (2003).