
Cinema de artista: cinema de atrações, cinema expandido, cinema de exposição

Organizado por André Parente

Ao longo de sua história, o cinema, como prática social, sofreu profundas transformações. No entanto, nenhuma delas foi tão profunda quanto a criação, por volta de 1908, da Forma cinema, isto é, do modelo narrativo-representativo-institucional (N.R.I.). Na verdade, a história do cinema se confunde com a própria história desse modelo hegemônico de espetáculo, que dura mais ou menos duas horas, que acontece em uma sala escura (sala que o cinema herdou do teatro italiano) onde assistimos à projeção de um filme (projeção resultante da invenção técnica do cinema), geralmente narrativo (narrativa cuja forma o cinema herdou do romance dos séculos XVIII/XIX).

As transformações produzidas pela emergência do cinema sonoro (por meio do qual o cinema se torna um sistema de representação audiovisual), da imagem televisiva (a tevê representa a diáspora do espetáculo cinematográfico, até então restrito à sala) e da imagem digital (que está na base do cinema interativo: o videogame, o cinema em rede, as instalações interativas etc.) contribuirão, ao contrário do que muitos pensam, para consolidar a forma hegemônica do cinema, ou seja, do modelo N.R.I. que impera até hoje, ainda que o cinema de sala tenha sofrido, nas últimas quatro décadas, um esvaziamento considerável.

Há, entretanto, uma outra história do cinema, geralmente marginal à história do modelo N.R.I., na qual o cinema de invenção e de experimentação de outras formas é o personagem principal, e para a qual a contribuição dos artistas é fundamental. Os artistas desde sempre fizeram cinema, seja porque integraram o cinema em suas experiências visuais, a exemplo dos futuristas, dadaístas e surrealistas, seja porque se tornaram cineastas. Mais recentemente, os cineastas (Peter Greenaway,

Abbas Kiarostami, Agnes Varda, Chantal Ackerman, Alexandr Sokurov, Chris Marker, Raymond Depardon, Raul Ruiz, Harun Farocki, só para citar alguns) se puseram a fazer arte, fenômeno este que se vem intensificando, na medida em que o cinema vem ganhando espaço nos templos da arte, em um movimento novo chamado “cinema de museu” ou “cinema de artista”.

Ao final de um século de domínio da Forma Cinema, é possível delinear, ainda que com contornos provisórios e imprecisos, pelo menos três momentos em que o cinema se fez desviante: cinema das atrações, cinema expandido, e cinema de museu, cujas diferenças podem ser pensadas a partir da noção de dispositivo. Se as transformações técnicas são evidentes em cada um destes momentos, elas servem para chamar a atenção para o fato de que houve uma série de experimentações com o dispositivo cinematográfico que foram completamente recalçadas pela história do cinema, experiências estas hoje resgatadas e reunidas em torno de dois campos amplamente discutidos : o cinema de atrações e o cinema expandido (5). Atualmente vemos se abrir um terceiro campo de experimentações que engloba um outro conjunto de manifestações que se iniciaram no final dos anos de 1980, e às quais se dá o nome de cinema de museu ou cinema de artista. Nesse contexto, duas questões se colocam: o que há de comum entre estas manifestações e o cinema de museu ? Em que medida podemos articular estas manifestações com um conjunto mais amplo de fenômenos com os quais eles se conectam como em uma nova formação discursiva ?

É esse o sentido dos trabalhos aqui apresentados, descrever, analisar, teorizar as transformações e variações operadas pelas várias experiências de cinema no campo expandido, experiências que, aliadas as novas tecnologias da imagem, produzem uma renovação radical na maneira de fazer, ver e pensar o cinema. Raymond Bellour descreve o deslocamento que as instalações audiovisuais produzem sobre o cinema.

Cláudio da Costa analisa o cinema as contribuições do cinema de Andy Warhol para as instalações contemporâneas. Victa de Carvalho os processos de subjetivações criadas nas brechas das variações dos dispositivos cinematográficos. Finalmente, nós descrevemos como o trabalho dos artistas subvertem a Forma cinema por meio da recriação de um dos principais dispositivos de representação do cinema clássico, o campo/contra-campo.

Em todos estas propostas há duas coisas em comum: Por um lado, o problema do dispositivo é central, não apenas por conta da emergência das novas tecnologias da imagem, mas sobretudo devido as variações e transformações do dispositivo cinematográfico que vem sendo operadas nas

instalações audiovisuais no campo expandido das artes plásticas. Por outro lado, assistimos claramente ao processo de transformação da teoria cinematográfica, de uma teoria que pensa a imagem não mais como um objeto, mas como acontecimento, campo de forças, sistema de relações que coloca em jogo diferentes instâncias enunciativas, figurativas e perceptivas da imagem.

Os editores agradecem a gentileza de André Parente que, graciosamente, aceitou organizar este caderno para a revista *Poiesis*.

Agradecemos também todos os outros autores que o acompanham nesta edição:
Raymond Bellour, Luiz Cláudio da Costa, Victa de Carvalho.

