

# A linguagem cinemática: uma nova linguagem?

## *The cinematic language: a new language?*

**Giselle Gubernikoff** \*

### RESUMO

Dentro da abordagem a propósito dos avanços propiciados pelas novas tecnologias, o texto procura fundamentar a intertextualidade que passa a existir entre as artes plásticas e a comunicação a partir do momento em que artistas plásticos se apropriam dos meios de comunicação como forma de expressão artística, nos anos 60 do século passado. O conteúdo parte para uma abordagem histórica sobre o uso inicial do videoteipe pelas artes plásticas, sua legitimação por grandes museus e seu posterior desdobramento para outras formas de arte englobadas sob o nome de arte-comunicação. A partir dessas manifestações, o artigo analisa as transformações ocorridas nas formas de recepção da obra de arte, quando essa se transforma em linguagem, e linguagem cinemática, e consequentemente, em comunicação.

**Palavras-chave:** Novas tecnologias. Artes plásticas. Comunicação. Linguagem cinemática.

### ABSTRACT

With the approach regarding with the advances propitiated by the New Digital Medias, the text tries to base the existing intertextuality that arise between fine arts and communication at the moment that the artist allocates the communications media as an artistic expression, in the sixties. The content depart to a historical approach about the initial use by fine arts of the video tape, it legitimating by important museums and it later expansion to others forms of art included in the definition Art-Communication Systems. From now analyze the transformations occurred in the work of art's reception, whilst it is transformed in cinematic language and consequently in Communication.

**Keywords:** New technologies. Fine arts. Communication. Cinematic language.

\* Professora na Universidade de São Paulo (USP), Brasil. Bacharel em Comunicação Social, área de concentração Artes/Cinema. Mestre em Artes, área de concentração Teatro e Cinema. Doutora em Artes, área de concentração Cinema. Livre-Docente em Ciências da Comunicação, área de concentração Publicidade. Professora Titular em Multimídia e Intermídia, no Departamento de Artes Plásticas da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP). *E-mail:* gisele@usp.br

Submetido em: 20/agosto/2013.

Aprovado em: 11/novembro/2013.

## Introdução

**F**oram muitas as aplicações do videoteipe e, posteriormente, das mídias digitais, nas artes plásticas, no transcorrer de sua história. Quando a *Sony Corporation* lançou, no início dos anos 60 (séc. XX), um equipamento portátil de televisão relativamente barato, estava sendo publicada a obra de Marshall McLuhan, *Understanding media*, obra sintomática do início de todo um debate em torno dos meios de comunicação de massa. Essa tendência amplia-se para o campo das artes, que passa a se utilizar das novas tecnologias como forma de expressão artística. O desenvolvimento tecnológico passa a capitanear um papel fundamental na vida social.

Historicamente o artista plástico era aquele que oferecia ao seu público experiências relacionadas com o imaginário de sua cultura, e que, através de um trabalho de reconhecimento e empatia, reinterpreta seus significados para uma audiência maior. Hoje, a tecnologia cria condições para que este incorpore à sua obra novas ferramentas e técnicas que transformam o objeto de arte, o que se transformou em uma necessidade cultural. (DAVENPORT apud GUBERNIKOFF, 2010, p. 123).

Em 1964, Nam June Paik comprou o primeiro equipamento de videoteipe e o integrou a um contexto escultural. Hoje, é evidente que o uso do vídeo nas artes plásticas se constitui em uma ferramenta admirável que permite a exploração de novos objetos na arte contemporânea. Inicialmente empregado como uma crítica aos meios de comunicação de massa, mais especificamente à televisão comercial, presentemente é quase impossível indicar a variedade de empregos do videoteipe por artistas plásticos em obras de arte pessoais.

No início, eram três as formas de videoteipe empregados em exposições de arte: os VTs de orientação sociológica, que denunciavam aspectos da vida social ignorados pela televisão comercial; os voltados à pesquisa e manipulação do potencial eletrônico do meio; e os utilizados pelos artistas para explorar e transmitir preocupações estéticas mais amplas.

O fato de um número cada vez maior de artistas vir a trabalhar com os meios de produção para a televisão, especulando sobre sua natureza, causou perplexidade entre os críticos e o público da época. Afinal, a televisão não era um “imenso deserto”, símbolo dos interesses econômicos capitalistas?

Essas críticas feitas com relação às obras de arte que se utilizavam do videoteipe ignoravam a reestruturação radical que ocorrera na indústria da televisão, provocada pela introdução de equipamento portátil, leve e barato, que tornara acessível a todos a manipulação de imagens audiovisuais.

Na verdade, a arte do vídeo, em toda sua variedade de formas, deveria ser avaliada a partir de uma apreensão dos problemas estéticos contemporâneos impostos pelo novo meio. Com a introdução do videoteipe, um grande número de dispositivos para a gravação e reprodução de imagens e sons, tais como equipamentos para filmar, editar e projetar, tornou-se acessível ao artista, que passou a se utilizar desse sistema da televisão com o intuito de destacar esse material do desenvolvido pela mídia. E o videoteipe passou a ser exibido em circuitos fechados, no ambiente de museus e em galerias comerciais.

David A. Ross, vice-diretor do Setor de Televisão e Filme do Museu de Long Beach, Califórnia, curador da Exposição Vídeo Art USA no Brasil, revelou em 1975:

Embora seja contemporânea ao apogeu do movimento Arte e Tecnologia do início da década de 1960, movimento este até certo ponto governado pelos caprichos da moda, as suas origens parecem hoje estar muito distanciadas de todas aquelas atividades. A arte do vídeo não surgiu como fruto da fascinação do artista pela tecnologia do vídeo como tal. Sua manifestação parece ter coincidido com uma integração mais ou menos fortuita de uma gama maior de questões estéticas específicas, que eventualmente produziu uma orientação generalizada pós-objeto. (Ross, 1975, p. 87).

Até então, tais equipamentos eram utilizados tão somente pelas grandes empresas de televisão devido ao seu alto custo aquisitivo e usados para a transmissão unilateral de informação (*broadcasting*), não havendo possibilidade nenhuma de serem utilizados para transmissões individuais. O *Video Home System* (VHS) abriu a possibilidade de o audiovisual ser empregado por uma parte da população em sistemas de transmissão descentralizados, ampliando o potencial do videoteipe como forma de comunicação.

*Happenings* e obras interdisciplinares salientaram a necessidade de uma arte mais de acordo com o seu tempo, como as atividades do grupo Fluxus (Alemanha, 1961) e os *happenings* organizados por artistas, como: Kaprow, Oldenburg e Dine, precursores de atividades artísticas que passam a empregar os recursos do vídeo.

O interesse pela arte do vídeo começou a contar com o apoio de fundações, como a Fundação Rockefeller, e, no início dos anos 70 do século passado, já havia um clima receptivo às obras de artistas que trabalhavam com o videoteipe em galerias de arte, onde começou a ser exposto lado a lado com obras da arte cinética.

Howard Wise, dono de uma galeria em Nova York, organizou a exposição *T.V. as a Creative Medium* com trabalhos de Paik, Frank Gillette, Ira Schneider e outros. Tal exposição revelou um maior entrosamento entre os aspectos sociopolíticos da televisão (como sistema dominante de comunicação) com outras possibilidades técnicas de sintetização da imagem por intermédio de computadores e dispositivos eletrônicos. Essa dicotomia desaparece quase completamente com trabalhos de artistas, como Beryl Korot, de tendência mais sociológica, e escultores mais formalistas, como Richard Serra, autor de *Television Delivers People* (1973), que passam a se preocupar com as decorrências sociais da televisão.

Inicia-se paralelamente um movimento entre os museus norte-americanos, como o *Museu de Arte de Rose*, da Universidade de Brandeis, que inaugura uma exposição sobre a arte do vídeo, e o *Museu Everson de Syracuse*, em New York, e o *Museu de Arte de Long Beach*, que inauguram novos departamentos de vídeo, organizando exposições em circuitos fechados. Outros, como o *Metropolitan Museum of Art*, em Nova York, e o *Fine Arts Museum*, em Boston, produzem programas educativos e transmissões sobre essa nova forma de arte, cujo foco principal gira em torno do interesse ativo pela televisão. Pensa-se o vídeo não só para a exibição de trabalhos artísticos, mas também para a instalação de canais de TV especializados em arte, ocasionando uma validação da arte do vídeo.

A maioria dos trabalhos realizados nessa época consiste em uma variedade incrível de atitudes, formas e estilos, evidenciando a extraordinária vitalidade do videoteipe como instrumento de criação. Essa dupla aplicabilidade do vídeo, de um lado, como ferramenta artística para a execução de trabalhos de arte, e, de outro, como forma de exibição de conteúdos artísticos, desdobra-se para se tornar ferramenta comunicacional em museus em práticas expositivas, estendendo-se a sua utilização posterior em *webmuseus*, demonstrando a evolução da utilização do VT pelas artes em geral e a importância que passa a ter para a área.

Esse novo elemento tem como consequência uma verdadeira “revolução” nas artes plásticas, nas últimas décadas, com a introdução da fotografia, do vídeo e mais recentemente das novas tecnologias digitais. Com a transferência da imagem numérica, do virtual para o museu, “o problema se torna mais complexo com as novas imagens, que remetem à simulação

e não à representação, ao cálculo e não ao traço, à interatividade e não à fixidez, enfim, a outro regime de imagem”. (SOULAGES, 2005, p. 13).

Simultaneamente, o artista plástico passa a incorporar à obra de arte a música e o som. A primeira das artes a explorar os recursos eletrônicos, fazendo disso “sua radical novidade, seu valor e força”. (SOULAGES, 2005, p. 19), perpetrando a evolução a outras mídias eletrônicas. Em 1952, Ben F. Laposky, nos Estados Unidos, e Herbert W. Franke, na Áustria, conceberam, respectivamente, suas “Abstrações Eletrônicas” e seus “Oscilogramas”, consideradas as primeiras imagens da *computer art*. O primeiro filme totalmente mediado por computadores foi produzido em 1966, por John Withney Jr., ano em que se criou o primeiro ambiente de Realidade Virtual na Harvard University, a “Espada de Damocles”, coordenado pelo Professor Associado Ivan Shuterland. Trata-se de um complexo sistema interativo de desenho por computador. Os primeiros trabalhos produzidos com o auxílio de computadores utilizavam-se ainda de máquinas analógicas para gerar as imagens e da película cinematográfica para registro e exibição.

Nos anos 80 do séc. recém-findo, verifica-se um crescimento inimaginável no uso de subsídios eletrônicos na produção de obras de arte que passam a se utilizar da retransmissão, como o fax e o videotexto, e a generalização do uso de computadores, com os primeiros trabalhos em multimídia, *web art* e com a utilização de fractais. A posição do artista é a de adequar essas novas tecnologias a uma perspectiva inovadora, fazendo-as trabalhar a favor de suas ideias estéticas e contra o determinismo tecnológico presente na máquina.

A revolução da arte na época do virtual não é apenas uma nova maneira de fazer arte, mas uma utilização revolucionária das ferramentas digitais para continuar a se fazer arte. Certamente isso não é apenas um detalhe, essa prática da arte com novos instrumentos produzirá, quer o artista queira, quer não, uma revolução nas modalidades de execução, recepção e apreciação da arte. (SOULAGES, 2005, p. 19).

Essa apropriação pelo artista do computador, designada inicialmente de *computer art*, redesenha uma nova classe de artistas, aqueles que acumulam ao talento artístico um domínio tecnológico. Em um sentido mais amplo, embora seja mais genericamente utilizada para referir-se a trabalhos realizados no âmbito das artes visuais, a *computer art* pode também abranger a *computer music* e a literatura assistida por computador.

Um artista plástico brasileiro ocupa um lugar de destaque entre os realizadores da *computer art*: Waldemar Cordeiro, que passa a incorporar imagens digitais ao seu trabalho. Conhecido nacional e internacionalmente

por sua produção no campo da arte concreta, Cordeiro dá uma dimensão crítica e social à *computer art*.

Os computadores passam a ser cada vez mais requisitados na produção artística. A expansão da memória do computador permite o armazenamento e a recuperação aleatória de dados de forma não linear. Ao permitir a recuperação interativa dos dados audiovisuais armazenados, cria a possibilidade para que o sujeito receptor efetue parte de seus potenciais. Eles consentem que o processo de leitura seja definido pelo usuário ao longo de um universo de dados em que todos os elementos encontram-se presentes em sua memória de forma simultânea, favorecendo uma arte de combinatórias.

Em 1982, Nelson Max criou uma paisagem tridimensional gerada em computador (*Carla's Island*), que podia ser manipulada pela audiência durante a sua exibição. O computador, inicialmente desenvolvido apenas como ferramenta para a produção e o tratamento de imagens (com o desenvolvimento dos sistemas de *paint systems* e de programas de modelagem e animação 3-D), num segundo momento, passa a ser o próprio suporte de exibição do trabalho. O artista agora se utiliza dos recursos interativos proporcionados pela tecnologia digital, ocasionando a incorporação criativa da resposta do espectador à obra de arte.

O setor mais recente dentro do campo das artes eletrônicas é o da *web art*, uma fusão da arte-comunicação com a arte digital. Inicialmente, a arte-comunicação utilizou recursos não digitais, como o fax e o telefone, e, posteriormente, semidigitais como o *e-mail*, o *slow-scan TV*, ou o videotexto para estabelecer comunicação. Agora, as artes digitais suportam o conceito de arte-comunicação, qualificação endossada por Julio Plaza Gonzalez em seu texto *Arte e interatividade: autor-obra-recepção*, que também a denomina de “arte de participação” ou “arte permutacional”, relacionando-a diretamente às questões da recepção e da participação ativa do espectador na obra de arte, o que exige, segundo ele, uma “expansão das noções de arte, de criação e também de estética”. (PLAZA GONZALEZ, 2003, p. 9).

Consequentemente, na convergência entre comunicação, arte e tecnologia, encontram-se novas formas de recepção, novas formas de percepção e novas formas de abordagem estética.

## Comunicação, arte e tecnologia: novas formas de recepção

As artes audiovisuais historicamente interagem com a cultura midiática e têm uma função preponderante no domínio da convergência digital. Os diversos meios analógicos e/ou digitais audiovisuais desempenham um papel central na circulação do produto artístico, na sociedade contemporânea. As interações entre arte e tecnologia, nos campos da fotografia, da videoarte, do cinema e da multimídia, propõem novas abordagens criativas entre imagem e som, diferentes formas de narração e, portanto, de construção de significados.

Há aqui uma revolução de fato na arte na medida em que a recepção da obra de arte não tem mais nada a ver com aquela que existia antigamente: é a interatividade – fundamental em toda a recepção de uma obra virtual interativa – que transforma a recepção em estatuto do receptor e a obra mesma: por ela a arte muda de estatuto e função – não poderíamos ver uma obra tal como víamos um quadro ou escutávamos uma peça de Bach. Há uma mudança epistemológica: isto não é, *a priori*, nem melhor, nem pior, é diferente. (SOULAGES, 2011, p. 23).

Para Soulages, as artes relacionadas ao computador, ou seja, a imagem 3-D, os dispositivos de imersão, a multimídia, a fotografia digital/virtual, o vídeo digital, a música digital, o emprego do digital por espetáculos, enfim estas “novas práticas da arte” devem ser pensadas teoricamente sob uma nova forma de abordagem estética. E conclui: “É, portanto, urgente, abrir uma reflexão que tenha por objeto a dupla corpo/inconsciente face à arte do computador e à época virtual.” (SOULAGES, 2011, p. 25).

Denominadas como “artes da comunicação”, as obras interativas caracterizam-se por estarem alocadas em um sistema multimídia, inscritas “no espaço global da informação com todos os suportes confundidos: internet, redes telemáticas etc.” (SOULAGES, 2011, p. 19), e onde o receptor passa por uma situação de experimentação, resgatando e combinando fragmentos da obra, que não pode ser percebida em sua totalidade.

Ao se utilizar dos meios de comunicação presentes no cotidiano do indivíduo, as artes da comunicação pretendem interferir diretamente em uma instância do imaginário acomodado às condições vigentes da modernidade e, assim, despertar novas experiências estéticas. Para que isso se efetue, o artista rompe “com categorias estéticas tradicionais (o

belo, a forma, o gênio criador, etc.), cabendo ao artista produzir sentido ao propor e potencializar as estratégias de comunicação, ficando com o receptor o papel de atualizá-las”. (TAVARES, 2003, p. 42).

## A interatividade e as novas teorias de recepção

Já em 1934, Walter Benjamin, em seu texto, *A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica*, coloca a necessidade de se levar em conta as transformações ocorridas em função das novas tecnologias, convidando a repensar o próprio conceito de natureza da arte. A partir da década de 50 (séc. XX), iniciam a se consolidar as mudanças ocorridas no campo das tecnologias e das artes, e, conseqüentemente, surge um questionamento acerca das formas dominantes de comunicação de massa. Já em 1965, Umberto Eco, com sua “Teoria da obra aberta”, propõe que a obra de arte tem uma pluralidade de significados em um só significante.

Há uma mudança de foco da obra para a recepção no fim dos anos 60 do século passado e no início de 1970, com alguns teóricos da Escola de Konstanz que se debruçam sobre o campo da literatura e apontam ao fato de que, na leitura de um texto, o leitor o reconstrói a partir de diferentes interpretações, tornando-se, assim, coautor.

Hans Robert Jauss e Wolfgang Iser, discípulos de Hans-Georg Gadamer, aplicam os princípios hermenêuticos ou mesmo fenomenológicos à crítica literária, designando essa nova teoria de “Estética da Recepção”. A Estética da Recepção surge na República Federal da Alemanha, em 1970, a partir do tripé: autor, obra e leitor. Essa teoria irá privilegiar o leitor, o elemento até então mais negligenciado pelas outras teorias. Segundo a Estética da Recepção, o texto convida o leitor a lhe dar um sentido; é o leitor quem concretiza a obra literária. Os elementos do texto dependem da interpretação do leitor, portanto, eles são abertos ao diálogo produtivo com ele. (SOUSA, 2008).

Segundo Plaza Gonzalez, “esta teoria sugere pontos de conexão com a problemática da interatividade, precisamente pela noção semiótica de interpretante ou significado”. (2003, p. 11). Ao acentuar o papel do leitor/público, a Estética da Recepção torna-se Teoria da Comunicação.

Segundo Lucrecia Ferrara, em seu livro *A estratégia dos signos: linguagem/ espaço/ ambiente urbano*, a arte moderna incorpora ao seu mundo os avanços da tecnologia e, com isso, o receptor deixa de ser espectador da arte para ser um usuário da linguagem: “A arte passou a ser linguagem e essa é o uso da possibilidade de comunicação inerente ao homem.” (FERRARA, 1981, p. 44).

A arte-natureza cedeu lugar à arte-linguagem e é essa exploração que permite criar outro universo de comunicação que dá origem a outro receptor. Ultrapassou-se a concepção de que a mensagem de arte era produzida pelo emissor para ser consumida pelo receptor, de que comunicação era algo que ocorria no início de um processo – o emissor – para se consumir no fim – o receptor –, a comunicação artística passou a ser considerada como algo que ocorria no interior do próprio veículo que se comunicava, na própria linguagem. Essa arte-linguagem presume tentar uma transformação total do receptor porque transforma o próprio universo que o cerca. Exige um receptor ativo e operador de linguagens, capaz de ler um signo múltiplo – verbi-voco-visual-tátil – a um só tempo. (FERRARA, 1981, p. 43).

Para a Estética da Recepção a construção social do indivíduo se dá dentro de um discurso de linguagem que carrega consigo suas marcas históricas, sociológicas e/ou antropológicas.

A linguagem artístico-visual como expressão de um conhecimento de mundo, como um contexto da cultura que cifra visualmente experiências essenciais, ou seja, princípios que regem apropriações significativas do ser na sua vivência do mundo e que formam a matéria-prima dessa produção simbólica. (ARANHA et al., 2011, p. 41).

Para os autores, “a expressão artística está atrelada a uma transposição de contextos culturais por meio de um sistema de codificações próprio”. (ARANHA et al., 2011, p. 43). Por meio de um diálogo com a criação, o receptor habita novas experiências, a sua percepção sensibiliza-se com novos sentidos visuais codificados em elementos formais, criando condições para que se estabeleçam novas correlações a partir dos códigos da linguagem artística. (ARANHA et al., 2011, p. 43).

## Cinema, audiovisual ou multimídia?

Nessa convergência das diferentes áreas, a teoria da Estética da Recepção acaba sendo incorporada pelas teorias que se ocupam das artes audiovisuais. Regina Gomes, da Universidade Nova de Lisboa, em seu texto *Teorias da recepção, história e interpretação de filmes: um breve*

*panorama (s/d)* aponta que, dentro da Teoria do Cinema, Robert Stam em seu livro *Film theory: an introduction* (2000), caracteriza os anos de 80 e de 90 (séc. XX) como o período de crescimento do interesse pelo receptor e pela experiência fílmica. Segundo Stam, tal interesse se deu influenciado por teorias originadas na literatura e associadas ao *Reader Response Theory*, de Stanley Fish e Norman Holland e, especialmente, à Teoria da Estética da Recepção, de Hans Robert Jauss e Wolfgang Iser. O papel ativo do leitor no processo comunicacional dado pela Estética da Recepção foi transferido ao espectador de cinema, que preenche as “lacunas” do texto fílmico.

A natureza histórica e socialmente condicionada da espectralidade irá ser reconhecida nos estudos de recepção como algo imprescindível para entender o processo cinematográfico. O espectador, historicamente situado, molda e é moldado pela experiência cinematográfica, num processo dialógico sem fim. O conhecimento e a interpretação do processo cinematográfico devem, sem dúvida, levar em conta este diálogo que reconhece a participação concreta e ativa do espectador de filmes. (GOMES, s/d, p. 142).

É fato que o cinema, no transcorrer de sua história, perdeu sua identidade única para servir de suporte para várias outras práticas ou como componente de algum outro campo. Para Casetti, o cinema sempre foi a “encruzilhada de um grande número de diferentes campos”, que inclui a história da mídia, das artes cênicas, da percepção visual e das modernas formas de subjetividade. (2007, p. 33).

No fim de 1990, o estudioso David Bordwell assumiu o referencial conceitual da filosofia analítica e da psicologia cognitiva como referências conceituais para os estudos sobre cinema, contestando assertivas do pensamento pós-estruturalista francês<sup>1</sup> aplicados à Teoria do Cinema, o que ele denomina de “A Grande Teoria”. Assim como na Estética da Recepção, para Bordwell e Carroll (1996), a significação é uma construção do espectador a partir da especificidade do filme, defendendo a necessidade de contextualização do espectador na história, já que a Estética da Recepção é fundamentada na tradição. Bordwell apoia o uso de teorias fragmentadas ligadas a estudos de casos e baseada em pesquisa empírica, que passam a ser conhecidas como Estudos Culturalistas sobre Cinema.

<sup>1</sup> O pós-estruturalismo francês na Teoria do Cinema (1960/1970) tem suas origens ligadas a obras de filósofos como Jacques Derrida, Gilles Deleuze, Michel Foucault, Felix Guattari e Jean Baudrillard, entre outros.

Esse novo cenário multiplicaria suas feições, conectando o cinema a cada situação de uma forma diferente. A partir de então, existiriam várias “culturas de cinema”, reconhecidas pelos seus diferentes discursos, de suas diferentes práticas e de seus vários ambientes de consumo. “O cinema sempre foi um objeto multifacetado, enraizado em vários territórios. [...] Seria mais útil pensar ele como uma entidade plural e disseminada, livre de uma única identidade.” (BORDWELL; CARROLL, 1996, p. 37).

Essa característica do cinema – de se conformar a diferentes processos sociais e culturais como componente de algum campo – pode ser o atributo que o torna uma “entidade particular”.

Em outras palavras, é nesta nova visão historiográfica – onde não há mais “história do cinema”, mas histórias no qual o cinema participa em um plano secundário (e constantemente dissimulado) – que o cinema tende a ser substituído pela “cinemática”. [...] De uma forma mais geral, o sucesso da história social parece apoiar este papel, no final da qual pode haver teoria, mas uma teoria (decisiva) dos processos culturais e sociais que formam um sinal típico de modernidade. (BORDWELL; CARROLL, 1996, p. 38).

Como abordar teoricamente as interações existentes entre essas duas áreas específicas, as artes visuais e a produção audiovisual, levando em conta a interdisciplinaridade existente entre esses dois campos de estudo, tendência que se definiu a partir da convergência das áreas, propiciada pelas mídias digitais? Diretamente relacionadas às instituições que se utilizam da obra de arte multimídia, de formas multimídias de exposição e de *websites* multimidiáticos em um discurso orientado à recepção.

Se fazem necessárias, primeiramente, a delimitação e a configuração teóricas dessas diferentes áreas de aplicação das mídias digitais. Levar em consideração tanto a teoria do cinema e as atuais leituras propostas pela linha culturalista como pelas pesquisas que incorporam o futuro do cinema a uma visão multimidiática da utilização de suas ferramentas e de sua linguagem, como é o caso da linha de pesquisa *Movies of the Future Project*, desenvolvida dentro do *Media lab* da MIT. Na questão da convergência das linguagens por meio dos processos multimidiáticos, essa concepção teórica a vê como extensão da linguagem cinematográfica e de seus modos de produção aplicados em outros suportes e mídias.

Na entrevista “O cinema do futuro: contar estórias com o computador”, realizada por Frank Beacham com Dorianna Davenport para a revista *American Cinematographer*, em abril de 1995, ela declara:

A tecnologia digital criou a possibilidade de novas técnicas de se contar histórias que se aproveitam da variável não linear de transmissão de imagem e som. [...] Estas ferramentas incluem protótipos avançados de novos *softwares* para pré-visualização, escrita, edição e criação de interface humana. (Apud BEACHAM, 1995, p. 4).

Segundo Davenport, há a necessidade crescente de se comunicar nessas novas formas emergentes da era digital, pois essas oferecem novas oportunidades e novas escolhas. Para ela, os limites entre o realizador e a audiência mudaram, e as novas formas narrativas terão maior complexidade e permitirão à audiência que se engaje em diferentes formas em sua experiência cinematográfica. (Apud BEACHAM, 1995, p. 4).

Essa proposta é defendida veementemente pelo teórico Francesco Casetti em vários de seus textos e, em 2007, esse assegurou que desde a segunda metade dos anos 90 (séc. XX), o cinema está passando por transformações profundas, fazendo com que de não tenha mais território próprio, já que se espalhou por vários outros territórios:

Estas mudanças são tão radicais que levam a acreditar que o cinema parece estar ao ponto de desaparecer mais do que se transformar. De um lado, o cinema está rearticulado em vários campos, muito diferentes uns dos outros para serem mantidos juntos. De outro lado, estes campos estão prontos para serem reabsorvidos em domínios mais amplos e mais abrangentes. (CASSETI, 2007, p. 36).

Essa multiplicidade de aplicações da linguagem cinematográfica em diferentes suportes, produtos e ramos de atividades, com suas diferentes formas de consumo, conectam-no a situações mais amplas, “ampliando e confundindo uma identidade que foi considerada estável por anos”. (CASSETI, 2007, p. 36-37).

## Considerações finais

O trabalho que está sendo desenvolvido pelas artes em geral, integrando a comunicação e especificamente a linguagem cinematográfica às mais variadas formas de aproveitamento pela via das novas tecnologias digitais, nas exposições de obras de arte-comunicação, como ferramenta comunicacional no preparo de exposições, no desenvolvimento de *websites* para a divulgação de trabalhos ou de obras/jogos multimídias a serem manipuladas pelo usuário/espectador, são as diferentes formas do

fazer artístico, que configuram um trabalho criativo e que se apropriaram dos meios de comunicação. Ao mesmo tempo que surgem novos elementos compositivos específicos relacionados a essa convergência, desde aspectos técnicos a elementos expressivos de linguagem, essa nova era vê surgir não só um novo tipo de imagem – a imagem numérica, assim como um novo sujeito receptor – segundo terminologia usada por Lucia Santaella (2003), mas o sujeito pós-humano.

## Referências

ARANHA, Carmen S. G.; BRITO, Amaury C.; ROSATO, Alex. Cultura da visualidade: aproximações da linguagem artístico-visual. In: SIMPÓSIO INTERNACIONAL ESTRATÉGIAS DE ENSINO DA ARTE CONTEMPORÂNEA EM MUSEUS E INSTITUIÇÕES CULTURAIS, 1., 2011, São Paulo. *Anais...* São Paulo: Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo, 2011.

BARBOSA, Ana Mae Tavares Bastos. *Interritorialidade: mídias, contextos e educação*. São Paulo: Senac; Sesc, 2008.

\_\_\_\_\_. Educação para as artes visuais: do MAC/USP ao balanço das águas. In: SIMPÓSIO INTERNACIONAL ESTRATÉGIAS DE ENSINO DA ARTE CONTEMPORÂNEA EM MUSEUS E INSTITUIÇÕES CULTURAIS, 1., 2011, São Paulo. *Anais...* São Paulo: Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo, 2011.

BORDWELL, David; CARROLL Noel (Org.). *Post-theory: reconstructing film studies*. Madison: The University of Wisconsin Press, 1996.

CARVALHO, Rosane Maria Rocha de. *As transformações da relação museu e público: a influência das Tecnologias da Informação e Comunicação no desenvolvimento de um público virtual*. 2005. Tese (Doutorado) – ECO/UFRJ-IBICT, Rio de Janeiro, 2005.

\_\_\_\_\_. Comunicação e informação de museus na internet e o visitante virtual. Disponível em: <<http://revistamuseologiaepatrimonio.mast.br/index.php/ppgpmus/article/viewFile/8/4>>. Acesso em: 19 mar. 2012.

CASSETI, Francesco. *Teorias do cinema –1945-1995*. Austin: University of Texas, 1999.

\_\_\_\_\_. Theory, Post-theory, neo-theories: changes in discourses, changes in objects. *Cinémas – Revue d'Études Cinématographiques*, v. 17, n. 2-3, p. 33-45, 2007.

CURY, Marília Xavier. *Comunicação museológica: uma perspectiva teórica e metodológica de recepção*. 2005. Tese (Doutorado) – ECA/USP, São Paulo, 2005.

ECO, Umberto. *A obra aberta*. São Paulo: Perspectiva, 1969.

FARIAS, Agnaldo. A arte e sua relação com o espaço público. In: ENCONTRO DE POLOS DE REDE ARTE NA ESCOLA, 5., 1997, Caxias do Sul. *Anais...* Caxias do Sul, 1997.

FERRARA, Lucrecia. *A estratégia dos signos: linguagem/espaço/ambiente urbano*. São Paulo: Perspectiva, 1981.

GOMES, Regina. Teorias da Recepção, história e interpretação de filmes: um breve panorama. Lisboa: Universidade de Lisboa. LIVRO DE ACTAS – 4º SOPCOM. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/gomes-regina-teorias-recepcao-historia-interpretacao-filmes.pdf>>. Acesso em: 22 nov. 2011.

GUBERNIKOFF, Giselle. Artes e mídias digitais: cinema e artes plásticas. In: AJZENBERG, Elza. *Arte, cidade e meio ambiente 1*. São Paulo: PGEHA/Museu de Arte Contemporânea da USP, 2010. v. 1.

HENRIQUES, Rosali. Museus virtuais e cibermuseus: a internet e os museus. Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologia de Portugal. 2004. Disponível em: <[http://www.museudapessoa.net/oquee/biblioteca/rosali\\_henriques\\_museus\\_virtuais.pdf](http://www.museudapessoa.net/oquee/biblioteca/rosali_henriques_museus_virtuais.pdf)>. Acesso em: 22 nov. 2011.

MACHADO, Arlindo. Arte e tecnologia no Brasil: uma introdução (1950-2000). Disponível em: <<http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tikiindex.php?page=apresenta%C3%A7%C3%A3o>>. Acesso em: 15 nov. 2007.

McLUAN, Marshall; FIORE, Quentin. *The medium is the massage: an inventory of effects*. USA: Bantam Books, 1967.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. *Dos meios de mediação-comunicação, cultura e hegemonia*. Rio de Janeiro: Ed. da UFRJ, 1997.

MENESES, Ulpiano T. Bezerra de. Do teatro da memória ao laboratório de história: a exposição museológica e o conhecimento histórico. In: HISTÓRIA E CULTURA MATERIAL, 1994, São Paulo. *Anais...* São Paulo: USP, 1994. v. 2.

MENESES, Ulpiano T. Bezerra de. A exposição museológica: reflexões sobre os pontos críticos da prática contemporânea. *Ciências e Museus*, São Paulo: USP, v. 4, p. 103-120, 1992.

\_\_\_\_\_. *Museu virtual: é o museu do futuro?* São Paulo, 2009. Disponível em: <<http://www.memorial.sp.gov.br/memorial/revistaNossaAmerica/33/revista33-port.pdf>> .

\_\_\_\_\_. Para que serve um museu? *Revista de História da Biblioteca Nacional*, Rio de Janeiro, v. 2, n. 19, p. 46-51, abr. 2007. Entrevista.

\_\_\_\_\_. *Para que serve um museu histórico?* São Paulo: Museu Paulista da USP, 1992.

\_\_\_\_\_. *Rumo a uma "história visual"*. Bauru: Edusc, 2005.

PEARCE, Susan M. Interpreting objects and collections. *Museum Studies*, London; New York: Leicester Readers, 1996.

\_\_\_\_\_. *Museums and the appropriation of culture*. London: Athlone Press, 1994.

PIGNATARI, Décio. *Informação: linguagem, comunicação*. São Paulo: Perspectiva, 1969.

PLAZA GONZALEZ, Julio. Arte e interatividade: autor-obra-recepção. *Revista Ars*, São Paulo, v. 1, n. 2, p. 9-39, 2003.

ROCHA, Luiza Maria Gomes de Mattos. *Museu, informação e comunicação: o processo de construção do discurso museográfico e suas estratégias*. 1999. Dissertação (Mestrado em Ciências da Informação) – UFRJ, Rio de Janeiro, 1999.

ROGOFF, Irit. Estudando a cultura visual. In: MIRZOEFF, Nicholas. *O leitor da cultura visual*. London: Routledge, 1998. p. 14-26.

ROSS, David A. *Catálogo da exposição Vídeo Art USA no Brasil*. São Paulo: 1975.

SANTAELLA, Lucia. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

SOULAGES, François. Imagem, virtual e som. *Revista Ars*, São Paulo, ano 3, n. 6, set. 2005.

SOUSA, J. Francisco Saraiva de. Escola de Konstanz e a Teoria da Recepção. 2008. Disponível em: <<http://cyberself-cyberphilosophy.blogspot.com/2008/05/escola-de-konstanz-e-teoria-da-recepo.html>> . Acesso em: 22 nov. 2011.

STAM, Robert. *Introdução à teoria do cinema*. Campinas: Papyrus, 2003.

TAVARES, Monica. Fundamentos estéticos da arte aberta à recepção. *Revista Ars*, São Paulo, ano 1, n. 2, 2003.

TUDOR, Andrew. *Teorias do cinema*. São Paulo: M. Fontes, 1985.

ZANINI, Walter. *O espaço global: o todo*. Belém: Edulpa/Mirante. Território Móvel, 2008.

\_\_\_\_\_. A arte da comunicação telemática: a interatividade no ciberespaço. *Revista Ars*, São Paulo, v. 1, n. 1, p. 11-34, 2003.