

Eduardo Miranda Silva

Pontifícia Universidade Católica
do Rio de Janeiro – PUC-Rio
E-mail: edumirando@gmail.com



Este trabalho está licenciado sob uma
licença [Creative Commons
Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Copyright (©):

Aos autores pertence o direito
exclusivo de utilização ou reprodução

ISSN: 2175-8689

Coleção, performance e tecnologia para pensar memória e cinema com Wilson Oliveira Filho

*Collection, performance and technology
to think about memory and cinema with
Wilson Oliveira Filho*

*Colección, performance y tecnología
para pensar la memoria y el cine con
Wilson Oliveira Filho*

RESUMO

Resenha do livro *Cinema (ao vivo) e memória: coleção, performance e tecnologia*, de Wilson Oliveira Filho. Nessa obra, o autor aborda formas diversas do cinema para além da sala escura e reivindica o lugar dessa arte que remixa, desde os primórdios, outras artes.

PALAVRAS-CHAVE: *live cinema; espectadorialidade; cinema expandido.*

ABSTRACT

Review of the book *Cinema (live) and memory: collection, performance and technology*, by Wilson Oliveira Filho. In this work, the author addresses different forms of cinema beyond the darkroom and claims the place of this art that has, since the beginning, remixed other arts.

KEYWORDS: *live cinema; spectatorship; expanded cinema.*

RÉSUMÉ ou RESUMEN

Reseña del libro *Cine (en vivo) y memoria: colección, actuación y tecnología*, de Wilson Oliveira Filho. En esta obra, el autor trata diferentes formas de cine más allá del cuarto oscuro y reivindica el lugar de este arte que, desde sus inicios, ha remezclado otras artes.

PALABRAS CLAVE: *cine en vivo; espectadorialidad; cine expandido.*

Submetido em 24 de fevereiro de 2024

Aceito em 10 de maio de 2024

Dedicado nos últimos anos a refletir sobre as possibilidades do que entendemos como cinema e sobre os regimes de espetatorialidade para além da sala escura, o pesquisador e professor Wilson Oliveira Filho empreende com grande fôlego e bem-sucedido resultado um estudo tanto panorâmico – no sentido do amplo repertório e das diversas manifestações culturais às quais se dedica – quanto aprofundado e denso em suas discussões no recém-lançado *Cinema (ao vivo) e memória: coleção, performance e tecnologia*, publicado pela editora Circuito, com o apoio da Fundação Carlos Chagas Filho de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro (Faperj). O pesquisador atua como docente do Programa de Pós-Graduação em Cinema da Universidade Federal Fluminense (PPGCine/UFF) e na Universidade Estácio de Sá, além de compor com a artista e professora Márcia Bessa o coletivo multimídia DUO2x4, complementando sua atividade como artista, iniciada com a música no início dos anos 1990.

Talvez a trajetória artística e sua visão de arte expandida que abarca e hibridiza mídias e campos distintos explique os interesses de Wilson para o que ele vai definir como cinema ao vivo (*live cinema*). Sua perspectiva ampla e progressista para pensar o cinema é filiada aos estudos contemporâneos que rechaçam a ideia evolucionista de nascimento, desenvolvimento e morte do cinema, entre outras teleologias e predestinações às quais assistimos nas primeiras teorias do século XX. Nesse sentido, a obra dialoga com os debates mais atualizados sobre cinema tanto da parte do pesquisador estadunidense Tom Gunning, com quem Oliveira realizou parte de seu doutorado, no curso de *Cinema and media studies*, da Universidade de Chicago, quanto pelas noções mais recentes abordadas pelo alemão Thomas Elsaesser (2018) acerca de uma arqueologia do cinema que se nega a legitimar uma história essencialista para a sétima arte que exclui as demais manifestações midiáticas e as considera como irrelevantes em suas materialidades. Afiado no olhar sobre os meios, Wilson Oliveira, que é também autor do livro *McLuhan e o cinema*, ao contrário, soma as partes para melhor compreender o fenômeno, olha no retrovisor da história, escava o passado das mídias para buscar respostas e mira no presente do cinema para pensar o(s) futuro(s) e a(s) história(s) a ser(em) construída(s).

Frente ao cenário de transformações das mídias – proporcionado em grande parte pela cultura digital –, é o cinema que aparece como expressão privilegiada do campo audiovisual, já que, segundo o autor, parece ser ele “o locus que melhor entende as transformações de si e desse próprio momento em que imperam as imagens e sons nos *media*” (Oliveira, 2023, p.

379). Nesse sentido, Wilson Oliveira está em diálogo permanente com autores como Gene Youngblood, que se interessou pelas potencialidades do cinema. É o próprio Youngblood, como lembra o autor de *Cinema (ao vivo) e memória*, quem destacou em *Expanded cinema* (1970) que o cinema tem uma história atrelada à experimentação tecnológica (Oliveira, 2023, p. 214). Wilson traz à luz as vidências de Marshall McLuhan, que em 1964 parecia antever fenômenos como o *live cinema* em sua vocação informacional, performática e arquivística:

Em termos de estudos dos meios, torna-se patente que o poder do cinema em armazenar informação sob forma acessível não sofre concorrência. A fita gravada e o vídeo-tape viriam a superar o filme como armazenamento de informação, mas o filme continua a ser uma fonte informacional de primeira grandeza. [...] Nos dias atuais, o cinema como que ainda está em sua fase manuscrita; sob a pressão da TV, logo mais, atingirá a fase portátil e acessível do livro impresso. Todo mundo poderá ter seu pequeno projetor barato, para cartuchos sonorizados de 8 mm, cujos filmes serão projetados como num vídeo. Este tipo de desenvolvimento faz parte de nossa atual implosão tecnológica (McLuhan, 1996, p. 327).

Nos cinco capítulos exploratórios da relação entre cinema e memória, arquivo, colecionismo e performance, tópicos que Oliveira vai abordar ao longo de quase 400 (quatrocentas) páginas para compreender o fenômeno do cinema ao vivo, o autor cita teóricos que se dedicaram a responder à pergunta lançada nas primeiras décadas do século XX (o que é o cinema?). Contudo, trazida para a contemporaneidade, a questão é flexionada pelo pesquisador para o *onde*, o *quando* e o *como* do cinema. Nesse sentido, vemos surgir ao longo das páginas tanto as obras artísticas quanto reflexões e provocações do cineasta e artista audiovisual britânico Peter Greenaway, que funcionará quase como bússola:

Você senta num lugar escuro, mas o homem não é um animal noturno. Você olha em uma só direção, mas o mundo todo está à sua volta. [...] A linguagem cinematográfica é extraordinária, mas é desperdiçada nas salas de projeção. (Greenaway *apud* Oliveira, 2023, p. 127).

Para além da ampliação sobre os lugares do cinema, Wilson também questiona os lugares da espectadorialidade, além de ampliar a noção de produção/produtor. Articulando o passado do cinema com a prática do *live cinema*, o pesquisador lembra que: “o cinema remixa desde os primórdios outras artes –, que se articulam com as tecnologias ou as mídias” (Ibidem, 2023, p. 27) e coloca em xeque, inclusive, a noção de *sétima arte* em função de o cinema ser

uma manifestação cultural que recorta e cola e que aproveita tudo o que o antecedeu em termos de expressões artísticas. No cinema ao vivo, VJs, videoartistas e cineastas remixam, reeditam, ressignificam filmes, imagens, texturas, músicas, ruídos, dessa forma, conforme o autor, “remontando, recontando, fundindo e confundindo grandes ou pequenas narrativas, visualidades, sonoridades com as potências da arte cinematográfica, criam camadas de sons e imagens que parecem patrimonializar o cinema” (Oliveira, 2023, p. 27). Segundo Wilson, esses fazem da sétima arte a *enésima arte*. “O cinema se eleva a uma potência *n* ao ser trabalhado para além da tela, da narrativa, da sala exclusiva, da indústria” (Oliveira, 2023, p. 27), não através de experiências iguais, mas articulando o cinema a algo mais.

Tal como Roland Barthes fizera no famoso e polêmico ensaio de 1968 sobre a *morte do autor*, em que se propunha que o leitor só nasceria como continuador das histórias que consome quando assistíssemos ao crepúsculo do autor, Wilson também chama a atenção para fenômenos contemporâneos advindos da cultura digital. Tema explorado em livro publicado em 2008 por Lawrence Lessig, o remix aparece como “fundamental para entendermos o trabalho dessa nova prática binária das imagens e dos sons em tempo real” (Oliveira, 2023, p. 26). No lugar do RO (*read only*) somente leitura, temos o RW (*read and write*) leitura e escrita.

A criação de novos produtos audiovisuais com base em arquivos, na maior parte das vezes digitais, é tônica dominante no trabalho de *live cinema*. O cinema, de certa forma, sempre foi um remix – um processo que começa na câmera e que na montagem se transforma –; o *live cinema*, no entanto, se faz a partir disso, se ‘re-remixa’, e por isso, em grande parte, ‘arquiva’ o próprio cinema e o audiovisual (Oliveira, 2023, p. 26).

A ação de um cinema ao vivo que remixa sua história a partir da memória das imagens e sons produzidos por mais de um século faz lembrar a frase do poeta Waly Salomão, para quem *a memória é uma ilha de edição*. No Capítulo 1, Wilson Oliveira mostra como a constituição da memória a partir de um passado audiovisual será essencial ao *live cinema*. A hipótese do livro está ancorada na ideia de que filmes manipulados e exibidos ao vivo, em tempo real, podem ser pensados como uma memória do cinema. Ganha força, aqui, o modo como o cinema ao vivo se utilizará de recursos das novas tecnologias midiáticas para essa construção de memória por meio de imagem e som. A espacialização da lembrança temporal para argumentar em favor do cinema que traz as lembranças utilizando suporte locais e telas variadas é reforçada por um dado pessoal que o autor traz, ao recordar que sua primeira

memória do *cinema* é especificamente a de um espaço, de uma sala de cinema (Oliveira, 2023, p. 21).

Ao longo do livro, Oliveira reforça seu interesse na vocação colecionadora do *live cinema* e na necessidade de pensar um cinema mais próximo do arquivo e da performance do que das formas tradicionais de produção e espectadorialidade que cristalizaram a cultura dominante via modelo clássico-narrativo. O *live cinema*, afirma o autor, também prefigura uma prática que precisa dialogar com a memória dos arquivos fílmicos, do espectador, da própria instituição cinema, articulação de *uma memória que una eterno e efêmero*. Também aqui se define o objeto do *live cinema* como “uma somatória de imagens e sons em movimento numa edição ativa com a performance de um artista ao vivo, no momento da exibição”, (Oliveira, 2023, p. 43), com o acréscimo de que os filmes são projetados em várias superfícies ou em uma mesma superfície, e variadas imagens são combinadas

Pensar a memória e o arquivo faz o autor articular a noção de *memória coletiva* de Maurice Halbwachs, para quem “nossa memória não se apoia na história apreendida, mas na história vivida” (Halbwachs *apud* Oliveira, 2023, p. 67), com a reflexão sobre o cinema ao vivo. Pergunta Wilson Oliveira: O que é nossa memória do cinema além da vivência com o cinema? No âmbito de um cinema que mobiliza a memória também a partir de *remakes*, paródias e *retakes*, o autor atualiza a reflexão de Walter Benjamin: “A arte contemporânea será tanto mais eficaz quanto mais se orientar em função da reprodutibilidade e, portanto, quanto menos colocar em seu centro a obra original” (Benjamin *apud* Oliveira, 2023, p. 73). Cabe mencionar um dos exemplos mais emblemáticos dentre as inúmeras e variadas obras trazidas ao debate pelo autor, a remontagem de *O nascimento de uma nação* (1915), de D.W. Griffith, com o título *Rebirth of a Nation* (*O renascimento de uma nação*), de 2004, do artista DJ Spooky. Griffith é autor de um dos principais manifestos racistas dos primórdios do cinema e Spooky é um homem negro, o que, por si só, deixa bem mais denso, complexo e interessante o fato de ele optar por retrabalhar o filme estadunidense.

Remixar as imagens e sons e mostrar ao público as novas configurações a partir da montagem parece não ser uma característica que nasce com o cinema ao vivo. Ao abordar o chamado *primeiro cinema*, ancorado mais na experiência que abarcava música, dança, encenações e imagens em movimento e no “embaralhamento dos sentidos, a presença de alguém projetando imagens, de outra pessoa cuidando do som, das cartelas de transição” que

“atestam um caráter sempre ao vivo da arte cinematográfica” (Oliveria, 2023, p. 93). O autor busca diálogo com o cinema ao vivo da contemporaneidade. Lembra ainda que, nos primórdios do cinema, a comercialização de rolos separados dos filmes, o que dava ao exibidor o poder de escolha da ordem que fosse julgada mais interessante ou adequada ao público, mostra que algo do que acontece com o *live cinema* já se precipitava naquele momento.

Em sua escavação da história do cinema e dos filmes, Wilson Oliveira evoca para pensar a montagem do cinema ao vivo tanto Sergei Eisenstein quanto Griffith. Com o diretor soviético, para “pensarmos a prática da performance *live* [do cinema ao vivo] como conflito, como colisão de imagens e sons com a memória” ou pelo assincronismo a partir da “relação contrapontística entre som e imagem”, um teorizar da memória a partir do que o filme remixado nos oferece. (Oliveira, 2023, p. 110). Afirma Oliveira que o *live cinema* faz desse “traçado vivo como a cicatriz de todas as feridas”, segundo Gilles Deleuze, e “da falsa oposição entre narrativa e experimentação seu campo de batalha” (Oliveira, 2023, p. 110). Significa dizer que o cinema ao vivo cita, remixa e coloca a memória do cinema em evidência tanto como arte e entretenimento como teoria do cinema através das imagens: “o *live cinema* situa-se entre um breve narrar e um eterno experimentar” (Oliveira, 2023, p. 120). Griffith, por sua vez, deixa de lição ao *live cinema* a concepção de que montar é pensar verticalidades e simultaneidades, relações entre música e quadro, correspondências audiovisuais.

Tendo dedicado o 1º capítulo às *memória(s) do cinema*, Wilson Oliveira vai abordar, na sequência, o *cinema de memória(s)*. Assim, compreende-se, no Capítulo 2, que a questão da memória atualizada pelo cinema ao vivo, este que trabalha com camadas de imagens e sons em arquivos, que conecta memórias entre artistas e público, é um trabalho que vem sendo realizado, segundo o autor, desde que o cinema se disse moderno. De Dziga Vertov a Alain Resnais, de Godard a Bertolucci, passando por tantos outros cineastas, “a preocupação com a memória no cinema parece durar para sempre e atinge sua quintessência com o *live cinema*” (Oliveira, 2023, p. 134). Aqui, cabem espaço para análises mais demoradas do moderno e memorialista cinema francês, de Wim Wenders e do Novo Cinema alemão, os marginais e os novos do cinema brasileiro, Andrei Tarkovski e a memória esculpida, os catálogos de Peter Greenaway e Chris Marker. Da memória do cinema contemporâneo, Oliveira passa tanto pelo cinema narrativo quanto pelos filmes experimentais. Woody Allen, Christopher Nolan, David Lynch, Michel Gondry, Kiko Goifman e Eryk Rocha aos usos e releituras que artistas

audiovisuais mais vanguardistas fizeram de *Psicose*, clássico de Alfred Hitchcock. Desdobra-se daí uma visita ao trabalho da videoarte, desde Nam June Paik, às relações enriquecedoras que são feitas entre o vídeo e o cinema, como nas aproximações do vídeo mais com Eisenstein do que de Griffith, “mas com uma grande diferença da estética do cineasta russo: enquanto a montagem intelectual eisensteiniana é cartesiana e controladora, a expressão do vídeo é da anarquia e da polissemia” (Oliveira, 2023, p. 180).

O Capítulo 3, *Entre performance, imagem e som*, expande as materialidades do cinema e volta-se para a performance. Segundo Oliveira, o conceito de *cinema de atrações*, de Tom Gunning, aponta para uma leitura sobre o presente e o futuro de uma arte associada mais e mais à performance. Os elementos cênicos e espetatoriais com os choques sensoriais próprios de uma modernidade talvez não tenham acabado. Segundo Strauven, para Gunning “o cinema de atrações não desaparece com o domínio da narrativa, mas sim permanece subterrâneo, em certas práticas de vanguarda e como componente de filmes narrativos” (Strauven *apud* Oliveira, p. 213). Também o cinema de espetáculo reafirmou suas origens no cinema de efeitos de Spielberg-Lucas-Coppola. Wilson Oliveira prefere chamar a atenção para as atrações que não são os efeitos fantásticos dos herdeiros de Lucas/Spielberg, mas as que correspondem, na performance, ao uso criativo de altas e baixas tecnologias e as possibilidades de tecnologia com um software aberto.

É também Gene Youngblood que ajuda a balizar o conceito a partir do cinema expandido, expressão que “designa formas de espetáculo cinematográfico nas quais acontece algo a mais do que somente a projeção de um filme: dança, ações diversas, *happenings* etc” (Aumont; Marie *apud* Oliveira, 2023, p. 214). Vem de Youngblood a noção de intermídia para compreendermos as tensões que se colocam entre as formas e gêneros que estão em diálogo:

No cinema intermídia, as tradicionais distinções entre o que é genuinamente ‘teatral’ em oposição ao que é puramente ‘cinemático’ não são mais questões [...] a experiência fílmica [...] não é necessariamente uma projeção de luz e sombras numa tela no final da sala, nem está a experiência teatral contida em um prosclênio, ou dependente de ‘atores’ atuando para uma ‘audiência’ (Youngblood *apud* Oliveira, 2023, p. 217).

Já no Capítulo 4, *O lugar dos objetos, memória das coisas: uma teoria do cinema a partir dos objetos*, Oliveira trata da delimitação espacial e o diálogo do espaço cênico com as coisas. Ele resgata a origem da palavra cena, que designa originalmente no teatro grego uma

construção em madeira, a *skêné*, no meio da área de encenação (Oliveira, 2023, p. 258). Pensar a projeção em função dos espaços – o chamado geocinema – é ao que vem se dedicando os artistas, é um movimento de novas práticas que vêm querendo desterritorializar o cinema, depois de a tela cinematográfica ter territorializado-o. O espaço, defende Oliveira, “se torna mais uma vez uma questão para o cinema com a explosão da tridimensionalidade, mas também com as projeções em outros espaços da cidade” (Oliveira, 2023, p. 267).

A reflexão de Oliveira também ganha a contribuição do artista e pesquisador André Parente, que mostra como a noção de campo/contracampo como importante dispositivo de construção do espaço fílmico pode também ser pensada nas instalações, que “são formas de espacialização das imagens” (Parente *apud* Oliveira, 2023, p. 273).

Em outra via de abordar os objetos, seja na sua relação entre corpos e tecnologia no cinema de David Cronenberg, a quem Oliveira dedica especial atenção, na relação com os suportes e a materialidade das imagens em filmes como *Rebobine, por favor* (2008), de Michel Gondry, na ideia de Godard de que o cinema se resume a uma arma e a uma mulher e o papel do corpo, das mãos que roubam, no cinema de Robert Bresson, o autor apresenta o contraponto do uso dos objetos sendo eles o próprio material para filmar, como é o caso do cinema experimental de Hollis Frampton, Jonas Mekas ou Stan Brakhage.

Também o cinema que coleciona objetos e se coleciona é abordado em analogia ao mote de uma imagem sobrevivente, em citação a Didi-Huberman e Aby Warburg, este último inspiração para o *live cinema*:

O pai da iconologia moderna tem suas pranchas transpostas para o mundo da *imagem-movimento* quando um artista em tempo real monta uma coleção de imagens para um público que também monta a história que quiser com o filme projetado. Warburg, um VJ de papel (Oliveira, 2023, p. 307).

Ao retomar Griffith em *O renascimento de uma nação*, *Spooky*, que considera o filme do início do século XX como um objeto achado (*film as found object*), reduz a duração do longa anterior pela metade e lida com esse fantasma do preconceito de Griffith que continua assombrando os Estados Unidos. “Ao mudar o ponto de vista, montando o filme em tempo real, *Spooky* consegue mudar não a história do preconceito nos EUA, mas a história de um filme que se fez a serviço desse preconceito” (Oliveira, 2023, p. 307).

O Capítulo 5, *Live cinema e colecionismo: camadas visuais, camadas sonoras*, enfoca uma arte serial, colecionista, material e mais humana feita como desdobramento da prática audiovisual em tempo real de acessar bancos de dados de camadas de imagens e sons. Complementa essa arte serial um conjunto de atrações composto por performance envolvendo cinema e vídeo, música e dança e, sobretudo, a inclusão do espectador – sua memória e repertório do cinema mobilizados diante de imagens e sons projetados no espaço urbano (Oliveira, 2023, p. 315). Em síntese, Oliveira afirma que cada obra do *live cinema* nos conecta mnemonicamente ao cinema na medida em que coleciona e compartilha com o espectador as imagens e sons. Para o pesquisador:

Os *performers* são arqueólogos de dados e do audiovisual, ao mesmo tempo que remontam ou desmontam outras obras. Uma coleção virtual que emerge para a cultura cinematográfica e uma ontologia de um cinema que se pauta por uma busca pela memória (Oliveira, 2023, p. 321).

Ele reivindica para o *live cinema* o reconhecimento de uma arte da experimentação, a mesma vista nos filmes estruturalistas dos anos 1960, que versavam diretamente sobre a forma do próprio cinema, indo além dos códigos convencionais da sétima arte.

Por outro lado, pelo próprio longo passado do cinema, visto agora como um grande arquivo pelo *live cinema*, e pelas transformações tecnológicas, estaríamos, nas palavras de Lev Manovich, “profundamente conscientes da significação da revolução das novas mídias”, em contraste com o contexto de cem anos atrás (Manovich *apud* Oliveira, 2023, p. 326). O cinema ao vivo também se destacaria, segundo Wilson Oliveira, por mais proximidade aos métodos narrativos das novas mídias, assim como pela captação de edição no calor da hora da execução da obra. Sem querer necessariamente encerrar e definir o *live cinema*, até mesmo em função de perceber seu caráter interarte e ambulante conceitualmente e espacialmente, Oliveira opta por uma metodologia que tangencia a(s) história(s) e vê no cinema ao vivo as potencialidades para pensar e experimentar, articulando a arte e a história à memória, uma mnemocine, caleidoscópio da memória composto de imagens e sons para elaborar o arquivo do mundo e do cinema.

Referências

BARTHES, Roland. A morte do autor. In: *O rumor da língua*. São Paulo: Brasiliense, 1988.

ELSAESSER, Thomas. *Cinema como arqueologia das mídias*. São Paulo: Sesc, 2018.

MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 1996.

OLIVEIRA FILHO, Wilson. *Cinema (ao vivo) e memória: coleção, performance e tecnologia*. Rio de Janeiro: Circuito, 2023.

Eduardo Miranda Silva – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio)
Doutor em Literatura, cultura e contemporaneidade e professor no curso Estudos de Mídia da PUC-Rio.

E-mail: edumirando@gmail.com