

Estudo Comparado: Cinema dos primórdios e cinema da contemporaneidade

Telma Valente



Resumo

Neste artigo apresentamos o trabalho de Georges Méliès e a inauguração do hibridismo no cinema realizado por esse autor. Destacamos, especialmente, a importação de elementos do teatro e da fotografia para a obra do referido autor. Com isso, destacamos alguns de seus filmes onde esse procedimento é mais evidente. Na seqüência, transportamo-nos para o cinema da contemporaneidade. Este momento da realização cinematográfica retoma o hibridismo dos primórdios através do diálogo do cinema com a televisão, o vídeo e mais recentemente, os suportes informáticos. O filme **Matrix** (The Wachowski Brothers, 1999) foi escolhido como exemplar dessa postura híbrida no cinema da contemporaneidade. Um estudo comparado dos procedimentos de hibridismo presentes nesse filme com os apresentados na obra de Méliès, a constatação de semelhanças e oposições, continuidades e rupturas no cinema dos primórdios e no cinema da contemporaneidade, bem como as implicações advindas dessas ocorrências encerram nosso estudo comparado.

Palavras-chave: cinema, primórdios, contemporaneidade, análise, efeitos especiais

“(...) quanto mais fundo eu mergulhava no intrincado de formas e procedimentos das atuais mídias eletrônicas e digitais, mais claramente podia verificar que grande parte desses recursos retomava, recuperava ou fazia ecoar atitudes retóricas e tecnológicas já antes experimentadas nas formas pré-cinematográficas e no cinema dos primeiros tempos, ou seja, no cinema anterior à hegemonia do modelo narrativo que se impôs a partir de Griffith (...)”(MACHADO, 1997: 9).

Do hibridismo no cinema

O percurso de Georges Méliès em direção à realização cinematográfica explica as invenções geniais desse cineasta. Uma vocação para as artes aliada a uma personalidade inquieta contribuíram para sua atividade cinematográfica. Afinal, sua veia artística já havia se revelado quando ainda trabalhava nas fábricas da família. O *design* desenvolvido para os calçados Méliès distinguiu-se do produzido pela concorrência e foi “eternizado” em alguns de seus filmes, que apresentavam sapatos, botas ...voando. Da mesma forma, a habilidade para a mecânica e construção de artefatos já podia ser notada quando ele estava às voltas com os negócios da família. Qualidades que lhe seriam muito úteis quando da realização de seus filmes mais engenhosos.

A pintura e a poesia encantaram esse personagem da história do cinema, que chegou a pensar seriamente em se tornar um artista plástico. Mas logo foi tomado de assalto pela fotografia, depois pelo teatro e então pelo teatro de magia. Assim, de paixão em paixão, Méliès adquiria uma formação eclética necessária para consolidar aquela que se revelaria como sua verdadeira vocação: o cinema. Fim das paixões efêmeras, Méliès descobre, nas representações cinematográficas, um amor maduro. Mas as várias experiências artísticas vivenciadas formaram camadas e esse efeito residual forjou o artista versátil que se notabilizou no cinema.

No cenário das produções artístico-culturais vemos, comumente, vida e obra de diversos artistas-produtores assumirem uma forma simbiótica. Essa premissa torna-se mais verdadeira quando pensamos em Georges Méliès. Essa mistura de desenhista-pintor-poeta-fotógrafo-mágico receberia, atualmente, o nome genérico de artista multimídia. Na verdade, Méliès foi múltiplo na sua formação, na sua atuação nas atividades cinematográficas - já que era ator, produtor, diretor, montador, distribuidor de seus filmes - na participação nos filmes (freqüentemente vemos Méliès duplicados, multiplicados em seus filmes).

Dessa forma, acreditamos que essa mistura de aptidão artística natural com curiosidade pessoal e dedicação às várias manifestações da arte foi relevante para que Méliès introduzisse no cinema dos primórdios uma característica que se tornaria muito presente no cinema da contemporaneidade. Estamos falando do hibridismo no cinema.

No cinema idealizado por Méliès o hibridismo surge de forma mais evidente nos efeitos especiais criados por esse cineasta. Ainda, é importante destacar que por efeitos especiais estamos considerando desde a utilização pioneira de algum aparato tecnológico, passando por efeitos mecânicos, fotográficos até suportes informáticos. Para produzir suas aparições, desaparecimentos, explosões, multiplicações... Méliès recorreu a várias técnicas e linguagens. É o próprio Méliès quem assume essa metodologia de trabalho:

Mesclando todo tipo de técnica eu podia tornar visível o sobrenatural, o imaginário e compôr quadros que desnortheastassem o espectador mais perspicaz (Documentário **O mundo mágico de Méliès**).

Em meio a muitas linguagens artísticas presentes na obra de Méliès destacamos especialmente a adaptação para o cinema de recursos do teatro e da fotografia. Para Furtado (1999:128):

A incorporação da matriz teatral no trabalho de Méliès desconcerta o comprometimento do cinema com a imitação do real, na medida em que introduz no filme a ostentação, o simulacro e o artifício da representação dramática.

São inúmeras as marcas do teatro nos efeitos especiais desenvolvidos por Méliès. A começar pela construção do seu estúdio cinematográfico na propriedade de Montreuil. Este não foi o primeiro da história do cinema, mas foi o mais completo. Merece destaque o projeto desta obra, que inspirou os estúdios californianos que se ergueriam décadas depois. Pensamos que, com essa iniciativa, Méliès tenha sido o criador do aparato cinematográfico (de *apparatus*, termo latino usado pela crítica anglo-americana para traduzir a expressão *dispositif*. In: SCHWARTZ: 2004, 358). As informações contidas no documentário **O mundo mágico de Méliès**, que serão relatadas a seguir, nos autorizam a pensar dessa maneira.

Para sua empreitada Méliès partiu de um galpão envidraçado, em 1897, que foi transformado até 1900. Seu estúdio foi uma união de um laboratório de fotografia em grande escala com o palco de teatro. O resultado foi uma edificação de 16 metros de comprimento por 6 metros de largura – por sinal – as dimensões do teatro Robert Houdin.

Para driblar a falta de luminosidade para as filmagens em estúdio nos meses de inverno, bem como as altas taxas cobradas por Edison para a utilização de sua luz incandescente, Méliès projetou uma estrutura metálica com teto envidraçado para receber a luz solar.

Parte do teto era de vidro fosco e a outra parte de vidro comum. No verão, quando o sol batia nos cenários por entre as vidraças, as sombras marcavam a tela ao fundo. Para evitar isso, Méliès instalou janelas móveis cobertas de papel manteiga. Eram acionadas por fios que se abriam e fechavam num piscar de olhos.

As obras foram realizadas por etapas. Primeiramente o lado norte do galpão ganhou um palco plano com o piso em tábua corrida. A partir de 1898 o palco é adaptado para filmagens fantásticas. Méliès manda cavar um poço debaixo do palco com alçapões, trapas, mastros e tampas que sobem e descem para mudanças de tomadas, aparecimentos ou desaparecimentos de divindades ou demônios nos filmes feéricos.

Esta atitude foi providencial para a realização de **Fausto no Inferno** (1903). Nesta fita vemos Fausto-Méliès descendo para o inferno com sua vítima. Este mergulho nas profundezas do reino do mal só foi possível graças a um mecanismo que baixava e içava o personagem no poço construído anteriormente.

Em 1899 foram erguidas passarelas metálicas em cima do palco para que os maquinistas pudessem acionar tambores, cabos e sarilhos para o vôo dos coches, anjos e fadas. Esta nova aquisição viabilizou as filmagens de **Le Royaume des Fées (O Reino das Fadas,** 1903). Nesta produção – com tomadas submarinhas de escafandristas ou divindades através de um aquário que continha peixes vivos – as passarelas foram utilizadas para a travessia das nadadoras presentes na história.

Em 1900 o lado sul foi prolongado e surgiu um alpendre onde o operador poderia manusear a película no escuro. Este novo espaço também permitiu um recuo maior da câmera e ampliou o campo de visão.

Do lado leste do estúdio um grande galpão serviu para marcenaria e pintura dos cenários. Méliès utilizava tons de cinza na elaboração desses porque a película, na época, não era sensível a todas as cores.

Como os quadros tomavam cada vez mais importância, foram construídos, de cada lado do palco, bastidores com armazéns para os cenários.

Nas cenas com muita figuração, técnicos e atores ficavam nos bastidores, longe do alcance da câmera. As portas em *vis-à-vis* permitiam a travessia de um longo cortejo que se formava fora do estúdio, atravessava a cena e saía pela porta em frente. Isso pode ser visto no desfile do exército no filme **Jeanne d’Arc (Joana D’Arc, 1900)**.

Esse estúdio permitiu que Méliès inovasse nas filmagens e efeitos especiais com a câmera vertical. Com esse aparato foi possível prender a câmera em uma das passarelas acima do palco. Este artifício fez com que o cenário pudesse ser visto “deitado” no chão do estúdio. Com isso, as cenas ganharam maior dinamismo. Podia-se, por exemplo, filmar um personagem avançando por um cenário horizontal e parecendo capaz de acrobacias incríveis.

O espírito perfeccionista de Méliès dotou-o do traquejo necessário para manejar todos os acessórios do palco, bem como para determinar o posicionamento da câmera em cada filmagem. Seu rigor profissional chegava ao ponto de utilizar um metrônomo ou piano para garantir o ritmo das cenas.

No filme **Les Quat’Cent Farces du Diable (As Travessuras do Diabo, 1906)** a influência do teatro pode ser notada na solução encontrada pelo cineasta para compor uma das travessuras anunciadas no título do filme. Uma tela pintada puxada de baixo para cima dá a impressão de uma queda vertiginosa. Esta filmagem também contou com uma sobreposição em um rolo vertical para um espetáculo em Chatelet.

Outro efeito especial, que veio do teatro, muito utilizado por Méliès foi a maquiagem. Já apontamos a utilização deste recurso como efeito especial quando apresentamos exemplos dos mesmos no início deste capítulo. Como o cineasta atuava na maioria de seus filmes representando personagens tão diversos quanto um paxá, um demônio, um faquir, um bruxo entre outros, Méliès tratava de ficar irreconhecível. Daí a maquiagem carregada, juntamente com outros acessórios, disfarçarem a presença constante do autor em seus filmes. Em **Le Roi du Maquillage (O Rei da Maquiagem, 1904)** essa prática é desnudada ao público, que assiste às explícitas transformações de Méliès. “Eu também realizava metamorfoses com superposição em fundo preto ou partes pretas separadas no cenário (Documentário **O mundo mágico de Méliès**)”.

Com essa afirmação Méliès assume sua recorrência à fotografia para a produção de seus efeitos especiais. O filme **L' Equilibre Impossible (O Equilíbrio Impossível, 1902)** ilustra esse uso com superposições seguidas de sobreimpressões com rebobinamento da película.

Como o fundo preto não impressiona a película, a câmera filma uma vez o personagem de Méliès em cenário com um grande quadro com fundo preto. A película é rebobinada e, na segunda vez, filma-se com fundo preto o mesmo personagem na frente de um pedaço de cenário com posições e dimensões equivalentes às do fundo preto da tomada anterior. Uma vez impressionado, o fundo preto restituirá a imagem do ator que aparecerá duplicada. Esse efeito permitiu que Méliès multiplicasse o próprio corpo.

Essa técnica é repetida em **L'Homme à Tête de Caoutchouc (O Homem da Cabeça de Borracha, 1902)**. No filme, Méliès está vestido de preto representando sobre um fundo preto. Apenas seu rosto é iluminado e registrado pelo filme. Este é, então, rebobinado e usado novamente para filmar o resto da ação. Devidamente sincronizadas as duas imagens se fundirão no final. A dupla exposição permitiu que Méliès contracenasse com ele mesmo nesta produção, bem como tivesse parte do seu corpo reproduzida. Além da presença de elementos da fotografia e do teatro na sua obra, Méliès aproveitou o seu talento para a confecção de artefatos na construção de um dos maiores autômatos vistos em suas produções. Estamos nos referindo ao filme **La Conquête du Pôle (A Conquista do Pólo, 1912)**.

Ele utilizou técnicas de carpintaria e cabeças de bonecos para a criação de um efeito de decapitação em **Um Crime Desesperado (1906)**. Lançou mão de uma das descobertas mais recentes do século XIX, a eletricidade, para aumentar os seus efeitos ópticos. Desenhou as roupas exibidas em suas produções e por vezes recorreu a acessórios do teatro Robert Houdin para a caracterização de seus personagens.

Méliès fez uso de miniaturas nas suas produções. Este efeito especial pode ser conferido no filme **Le Royaume des Fées (O Reino das Fadas, 1903)**. Assim, o cineasta pôde fazer navios navegarem em bacias que serviam de oceano. Da mesma forma, Méliès utilizou modelos de barcos para reconstituir as batalhas navais da guerra entre Grécia e Turquia, em 1897; bem como um modelo para mostrar o afundamento do navio Maine na baía de Havana, na guerra entre Estados Unidos e Espanha, em 1898 (TOLEDO, 2000:16).

Por fim, resta dizer das referências intertextuais na obra de Méliès. Falamos da opção de transpôr para o cinema peças célebres da literatura. Foi o caso dos filmes **Voyage dans la Lune (Viagem à Lua, 1902)**, **Le Royaume des Fées (O Reino das Fadas, 1903)**, **Le Petit Chaperon Rouge (O Chapeuzinho Vermelho)**, **Barbe-Bleue (Barba Azul, 1901)**, **Robinson Crusoe, Gulliver, Deux Cent Mille Lieues sous lês Mers (Duzentas Mil Léguas Submarinas, 1907)**, **Cendrillon (A Gata Borralheira, 1912)**, **Le Voyage de la Famille Bourrichon (A Viagem da Família Bourrichon, 1912)** e **Hallucinatonns du Baron de Münchausen (As Alucinações do Barão de Münchausen, 1912)**.

Na contemporaneidade

Décadas depois da genialidade de Méliès, o cinema sofreria muitas transformações, ou melhor, mutações como prefere chamar Nunes (1996). Este autor analisa a realização cinematográfica face às novas tecnologias. Com isso, Nunes desenvolve um estudo do cinema contemplando aspectos como roteiro, produção e principalmente, montagem/edição frente ao novo cenário vivido pelas produções audiovisuais contemporâneas.

Nunes (1996:21-23) estabelece dois tipos de mutações para as mudanças ocorridas na representação cinematográfica. As mutações de caráter endógeno dizem respeito às transformações de natureza técnica. Ou seja, são aquelas que promovem um ganho qualitativo de ordem externa. Nesta classificação enquadram-se todos os aperfeiçoamentos técnicos experimentados pelo cinema desde o surgimento do cinematógrafo, passando pela inserção de som à película, pela captação da cor pela câmera, pelos inventos relacionados ao processo de refinamento das projeções e filmagem (como o cinerama, 70mm, cinemascope) entre outros.

As mutações exógenas concretizam-se quando o cinema dialoga com suportes de base eletrônica como a televisão, o vídeo e as tecnologias informatizadas de última geração conectadas através de redes que se unem no ciberespaço. Dessa forma, o cinema passa a incorporar elementos, procedimentos dessas linguagens em todas as instâncias - do planejamento à pós-produção - evidenciando, assim, seu estado de impureza (NUNES,1996: 24-25).

Do pensamento do estudioso citado acima destacamos o seu conceito de mutações exógenas, pois acreditamos que ele aponta para uma volta do cinema da contemporaneidade às suas origens. Nesse giro dado pelas produções contemporâneas ocorre o encontro - na outra ponta do tempo - com o cinema de Georges Méliès. O ponto de contato entre esses dois momentos da representação cinematográfica é o hibridismo, realizado por Méliès e presente no "estado de impureza" do cinema na atualidade.

"(...) O caso mais gritante é, evidentemente, a obra de Georges Méliès, que antecipa em quase 100 anos o uso de inserções de imagens no quadro, a permanente metamorfose das figuras e toda a iconografia híbrida e múltipla que hoje celebramos nos filmes e vídeos de autores absolutamente contemporâneos como Nam June Paik, Zbigniew Rybcynski e Peter Greenway.(...)"(MACHADO, 1997: 10).

Méliès adapta seu conhecimento de teatro ao cinema. Constrói cenários para seus filmes de forma a nos dar uma sensação de multi-camadas e de profundidade de campo, conceitos retomados pelo cinema contemporâneo. A noção de multi-camadas, por exemplo, encontra-se plenamente desenvolvida em filmes (como os de Peter Greenaway), que utilizam efeitos digitais que, por sua vez, permitem abrir janelas na imagem com múltiplas ações desenvolvendo-se simultaneamente (MOURÃO, 1998:24).

Segundo Machado (1997:213), a assimilação da eletrônica pelo cinema já podia ser observada, ainda que de forma lenta, nas produções realizadas no início dos anos 70. O contexto em que esse hibridismo ressurgiu teve como pano de fundo a crise vivida pelo cinema com a chegada da televisão e posteriormente do vídeo. Na seqüência, foram os recursos provenientes da informática que promoveram uma recuperação do "espírito cinematográfico". Ou seja, essa metamorfose junto a outros suportes teve uma componente existencial muito intensa. Tratava-se de mudar para não desaparecer.

Contudo, num curto período de tempo, o hibridismo, que retornou ao cinema como medida emergencial, transformou-se num procedimento indispensável para a prática cinematográfica, particularmente, para as produções hollywoodianas.

A aproximação do cinema com a televisão (principalmente na Europa) faz com que se inicie o diálogo com o vídeo (eletrônica). O vídeo introduz novos métodos, tanto de produção quanto de expressão. O vídeo reformula a relação espaço-temporal, favorece a não linearidade, as incrustações de imagens, agiliza a captação, a imagem se reproduz imediatamente, em tempo 'real'.

Estamos nos encaminhando para um novo momento no qual a idéia de interatividade está fortemente presente. Há um novo olhar constituído através da televisão, do videogame, da internet, do CD-ROM (DVD-ROM). Outras histórias terão que ser contadas, outras estruturas formais e narrativas estão surgindo para atender a esse novo olhar.

As novas tecnologias permitem ao cinema tender para a abstração, no momento em que é possível a manipulação da imagem que permite romper o figurativismo, desvinculando-a da realidade objetiva e externa. Tudo que o imaginário elaborar é permitido

(MOURÃO, 2001:52).

A autora aponta para uma revolução que está em curso desde os anos 60 e que encontra seu ponto máximo na união do cinema com as tecnologias de ponta. Como vemos, o hibridismo volta ao cinema com nova roupagem e inaugura mais um momento de ruptura na realização cinematográfica.

“Ao que tudo indica, o universo do cinema deverá ficar marcado, durante ainda algum tempo, por uma total heterogeneidade, por uma impureza de materiais e por uma confusão de procedimentos, até que, a partir da destilação da desordem atual, surja uma nova forma de cinema, no sentido expandido de ‘arte do movimento’ (MACHADO, 1997: 211)”.

O Matrix



Dentre os vários filmes que ilustram essa influência, destacamos **Matrix** (The Wachowski Brothers, 1999) para discutirmos essa questão. Tal qual ocorre nas produções de Méliès, os efeitos especiais utilizados em **Matrix** são exemplares do hibridismo presente no cinema da contemporaneidade. Na verdade, o filme coroou de êxito uma prática iniciada pelo cinema americano tempos atrás. Falamos da inserção de suportes informáticos na produção cinematográfica. O cinema americano embarca nessa “nova ordem do audiovisual” à sua maneira, ou seja, preocupando-se mais com as implicações comerciais desse processo do que com as novas possibilidades de

linguagem que se anunciam; embora, em alguns momentos, uma medida não exclua a outra. Este foi o caso de **Matrix**.

Falar dos efeitos especiais deste *blockbuster* é falar de *bullet time*. A fotografia em tempo de bala é uma técnica de animação para a decomposição de imagens usando atores em vez de desenhos, com a ajuda de computadores e de mais de 100 câmeras fotográficas fixas. Com esse recurso, Neo, personagem de Keanue Reeves, consegue manipular o tempo. Enquanto a ação se desenrola, o tempo é desacelerado a ponto de vermos a trajetória das balas numa espécie de câmera lenta. Nesse ínterim, “o escolhido” desvia-se das balas, controlando a gravidade; ação que é mostrada pelas câmeras num giro de 360°.

A originalidade tão decantada do *bullet time*, no entanto, é uma meia verdade. Esta técnica computacional está ancorada num conceito que remonta às primeiras experiências para o estudo do movimento. Estamos falando do trabalho realizado por Edward Muybridge (1830-1904) sobre a locomoção animal. Este fotógrafo pesquisou o movimento de cavalos posicionando 12 depois 24 e por fim 40 aparelhos fotográficos munidos de obturadores eletromagnéticos, que disparavam à passagem dos animais registrando seus movimentos. Projetando esses instantâneos, Muybridge reconstituiu a trajetória dos cavalos (TOULET,1988: 31). As 120 câmeras fotográficas incluídas por John Gaeta, supervisor de efeitos especiais de **Matrix**, para a confecção do *bullet time* denunciam sua herança ancestral.

A utilização de softwares sofisticados para a confecção dos efeitos especiais de **Matrix** ilustra com maestria a união do cinema com a informática. Eleva à enésima potência a noção de espetáculo contida no cinema hollywoodiano através dos “truques de mágica” possibilitados pelo computador. Transgride o conceito de

verossimilhança instituído pelo cinema clássico com a apresentação de situações surreais, como as citadas acima. Convida a imaginação a realizar o impossível.

Além da presença da informática, elementos dos quadrinhos e do *videogame* migraram para **Matrix** e ajudaram a “temperar” ainda mais essa “salada” de linguagens. A linguagem dos quadrinhos, por sinal, é velha conhecida dos irmãos Wachowski, que fizeram sua estréia no mundo do entretenimento produzindo histórias para esse veículo.

O contato inicial com os *comics* marcaria definitivamente a carreira da dupla de diretores. Essa influência pode ser conferida nos cenários de **Matrix**. Estes foram pensados como histórias em quadrinhos para depois serem filmados. Isto pode ser vislumbrado nos enquadramentos do filme que lembram, em tudo, o recorte dos quadrinhos.

O *storyboard*, roteiro imagético utilizado comumente para auxiliar o trabalho de filmagem (uma elaboração muito próxima dos quadrinhos), foi desenvolvido com um preciosismo sem precedentes tornando-se quase que um subproduto do filme. Outra “participação especial” dos quadrinhos em **Matrix** foi a entrada de artistas de *graphic novels*, como Geof Darrow, para desenhar cenas, aparelhos – os casulos nos quais os seres humanos ficam retidos – e até mesmo personagens exóticos, como as sentinelas, que depois receberam um tratamento digital (SUPERINTERESSANTE, 2003:45).

A proximidade de **Matrix** com os quadrinhos também pode ser sentida fora das telas. Tanto é verdade, que os irmãos Wachowski, através de sua editora, Burlyman Entertainment, publicaram histórias em quadrinhos baseadas no filme. Os primeiros títulos da editora

foram **Doc Frankenstein**, criada por Steve Skroce (que fez o *storyboard* dos filmes da trilogia) e Geof Darrow (designer da cinessérie) e **Shaolin Cowboy**, um antigo projeto de Darrow (1). Os *animes* – desenhos animados em estilo japonês, como **O Fantasma do futuro** e **Akira** – deram o toque de *videogame* ao referido filme. A ação e a plasticidade dos games podem ser verificadas nos cenários apocalípticos da fita (SUPERINTERESSANTE, 2003: 45). Além disso, paralelamente ao segundo filme da trilogia, **Matrix Reloaded** (2003) foi lançado o *videogame* **Enter the Matrix**, que é também uma continuação do filme. Pela primeira vez o jogo e o filme foram feitos juntos, como se fossem uma coisa só. Os atores, diretores, produtores, coreógrafos, sem falar dos cenários do *videogame* são os mesmos do segundo filme (SUPERINTERESSANTE, 2003: 39).

Além da miscigenação de linguagens promovida pelos quadrinhos e pelo *videogame*, existem muitas referências intertextuais no sucesso alcançado por **Matrix**. A começar pela literatura.

Do livro **Neuromancer**, de William Gibson, uma das obras célebres da literatura *cyberpunk*, são “copiados” os *ciborgues*, que se conectam a uma outra realidade por um *plug* na nuca. Também estão lá os *hackers* fazendo papel de heróis. Temos ainda a referência a Lewis Carrol, autor de **Alice no país das maravilhas**. A pílula vermelha, o coelho branco, o espelho que se liquefaz e muitas frases ditas por Morpheus são algumas das citações da obra de Carrol na fita.

A filosofia também foi visitada para compor **Matrix**. A história do filme se assemelha a idéia de Platão expressa no mito da caverna; temas de outros pensadores, como os apresentados na obra de Jean Baudrillard, também estão presentes em **Matrix**.

Até mesmo da religião foram extraídas idéias, princípios e citações literais, como a dos evangelhos apócrifos (textos religiosos atribuídos aos apóstolos e seguidores de Cristo), cujas frases foram colocadas na boca de Morpheus. Já Neo encarna o papel de “messias” da humanidade e ressuscita no final do filme, tal qual aparece na tradição cristã. As religiões orientais também são lembradas na produção, já que o caminho para a iluminação anunciado na história é semelhante ao pregado por Buda.

Existem ainda referências ao próprio cinema, ou melhor, aos filmes de artes marciais dos anos 70. A predileção dos diretores por essa filmografia é flagrante na inserção de lutas de *jiu-jitsu* com precisão de movimentos. Os efeitos em que os atores ficam presos no ar por arames vieram também das produções dos anos 70.

Percebemos, com isso, que o hibridismo inaugurado por Méliès nos primórdios do cinema foi relevante para a constituição da linguagem cinematográfica, que aparece na obra desse precursor de forma incipiente. O hibridismo retomado pelo cinema da contemporaneidade, por sua vez, questiona o estatuto da linguagem de cinema.

Assim, fica cada vez mais difícil falar em cinema *stricto sensu* ou mesmo em vídeo *stricto sensu*, quando os meios se imbricam uns nos outros e se influenciam mutuamente, a ponto de, muitas vezes, tornar-se impossível classificar um trabalho em categorias como cinema, vídeo, televisão, computação gráfica ou seja lá o que for. Talvez seja melhor falar simplesmente de cinema, no sentido expandido de *kínema-éματος+ gráphein*, ou seja, a ‘arte do movimento’ (MACHADO, 1997: 216).

De Méliès até os dias de hoje o cinema foi essencialmente artesanal para depois experimentar os recursos da imagem eletrônica e em seguida se tornar digital. Essa transformação, que põe em xeque a própria essência do cinema, como aponta Arlindo Machado, caminha para mudanças ainda mais radicais. Referimo-nos a inserção do digital até mesmo nas salas de exibição, que – em algumas cidades brasileiras – já substituíram o projetor tradicional pelo digital, o que significa a supressão da película como elemento primordial da realização cinematográfica. As conseqüências dessa troca e de outras mudanças já relatadas só poderão ser conferidas com o passar do tempo.

Nota

Disponível em: < <http://www.matrixbrasil.com.br/forum> > Acesso em julho 2004.

Referências Bibliográficas

BILHARINHO, Guido. **Cem anos de cinema**. Uberaba: Instituto Triangulino de Cultura, 1996.

COSTA, Antônio. **Compreender o cinema**. 2ªed., São Paulo: Editora Globo, 1989.

COSTA, Flávia Cesarino. **O primeiro cinema: espetáculo, narração, domesticação**. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica), Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 1995.

FREITAS, Cristiane. O cinema e "novas tecnologias": o espetáculo continua. In: **FAMECOS**, Porto Alegre, nº1, ago. 2002.

FURTADO, Fernando Fábio Fiorese. Cinema fim-de-século: o dom de iludir. In: **LUMINA**, Juiz de Fora, v. 2, n. 2, jul./dez.1999.

GUNNING, Tom. Cinema e história: "Fotografias animadas", contos do esquecido futuro do cinema. In: XAVIER, Ismail. **O cinema no século**. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1996.

_____. A grande novidade do cinema das origens. Entrevista concedida à **REVISTA IMAGEM** Campinas, nº2, ago., 1994.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas: Papyrus, 1997.

MOURÃO, Maria Dora Genis. **Reflexões sobre o cinema e o movimento das novas tecnologias**. Trabalho apresentado para obtenção de título de livre-docente na Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, 1998.

_____. Algumas reflexões sobre o cinema, o audiovisual e as novas formas de representação. In: **FAMECOS**, Porto Alegre, nº7, dez. 2001.

NUNES Filho, Pedro. **As relações estéticas no cinema eletrônico: Um olhar intersemiótico sobre "A última Tempestade" e "Anjos da Noite"**. João

Pessoa, Natal, Maceió: Universidade Federal da Paraíba/Editora Universitária; Universidade Federal do Rio Grande do Norte/Editora Universitária; Universidade Federal de Alagoas/Editora Universitária, 1996.

Revista SUPERINTERESSANTE. Bem-vindo à Matrix. São Paulo: Editora Abril, edição 188, maio, 2003, 39-45.

SCHWARTZ, Vanessa R. O espectador cinematográfico antes do aparato do cinema: o gosto do público pela realidade na Paris fim-de-século. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. **O cinema e a invenção da vida moderna**. 2. ed. rev. São Paulo: Cosac & Naif, 2004.

TOLEDO, Rubens Eduardo de. **A convergência entre a arte cinematográfica e a tecnologia digital**. 2000. Dissertação (Mestrado em Artes, na área de cinema – história e preservação em imagem e som) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2000.

TOULET, Emmanuelle. **O cinema, invenção do século**. Gallinard: Ed. Objetiva, 1988.

Telma Elita Juliano Valente, doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP, mestre em Multimeios pela UNICAMP, jornalista, professora e pesquisadora da UFES (Universidade Federal do Espírito Santo), membro do NIPP (Núcleo de Imagem Produção e Pesquisa) do Centro de Artes da UFES. E-mail: telmav@terra.com.br