



REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

Autor/editor: Francesco Casetti	Cód.:
TÍTULO: <i>The Lumière Galaxy: Seven Keywords for the Cinema to Come</i>	Data da ficha: 17 de Março de 2018
Editora: Columbia University Press	
Ano: 2015	
ISBN: 0231172435	
Páginas: 312	

1. Observações sobre o conteúdo:

1.1. Ficha de leitura (até 7000 ca)

Deixou de ser possível identificarmos um determinado meio com uma tecnologia específica, o que leva vários críticos a declararem o fim do cinema, da literatura, etc. Os cinéfilos temem que proliferação das imagens leve a um estado de indiferenciação. Nos dias de hoje, o cinema já não está só nas salas: vemos filmes nas nossas televisões, monitores, tablets e telefones, mas também em aviões, comboios, museus e parques de diversão. Se aplicássemos a máxima de Marshall McLuhan, “o meio é a mensagem”, a esta situação, então qualquer alteração à base tecnológica do cinema teria um impacto significativo sobre o mesmo e este poderia estar, de facto, morto. Casetti diz-nos, no entanto, que o que define o cinema não é tanto o seu suporte tecnológico mas o modo como estimula os nossos sentidos e a nossa capacidade de reflexão. Ao longo do tempo, o cinema foi-se cristalizando como uma fórmula cultural (com uma linguagem e um ambiente particulares) que facilmente reconhecemos, independentemente do contexto em que a encontramos. Consegue facilmente “relocalizar-se” também porque nós, espectadores, acreditamos na sua capacidade de transformação.

Se vemos um filme num tablet, por exemplo, recuperamos o objeto da experiência cinematográfica mas não o ambiente, ao passo que se usarmos um sistema de “home cinema” para ver televisão, recuperamos o ambiente mas não o objeto. Podemos ver filmes de um modo não cinematográfico (por exemplo um DVD no avião) e séries de televisão com um olhar cinemático. Segundo Casetti, um filme em DVD não é mais ou menos autêntico do que o que podemos ver nas salas: é um fragmento da produção cinematográfica, um pouco como uma “reliquia” (parte do “corpo sagrado” do cinema). Já o

“home cinema” pode ser visto como um “ícone”, que substituiu e reativa o modelo em questão mas chama à atenção para a sua ausência. O autor diz-nos que em situações imperfeitas para o visionamento de um filme, a espetadora intervém para “reparar” aquilo que está em falta. Por exemplo, se estivermos a ver um filme num ambiente exterior, criamos uma “bolha existencial” onde podemos refugiar-nos. Se virmos um filme em casa, facilmente podemos imaginar uma “audiência virtual” ao interagirmos na internet com outras pessoas que viram a mesma obra. Os anos 70 e 80 popularizaram a ideia do “aparelho” cinematográfico, de estrutura fechada e restritiva: a espetadora via aquilo que a máquina queria que esta visse. O seu modelo, diz-nos Casetti, pauta-se, pelo contrário, pelo conceito Deleuziano de “assemblage”, que permite uma relação variável e dinâmica entre os seus vários componentes, transformando-se consoante as circunstâncias. Mais do que um meio específico, o cinema sempre foi um “campo de possibilidades”.

1.2. Palavras-chave:

Intermedialidades; Estudos Cinematográficos;

Para citar esta ficha de leitura:

João Paulo Guimarães (2018), ficha de leitura do livro: Casetti, Francesco (2015), *The Lumière Galaxy: Seven Keywords for the Cinema to Come*. Columbia UP.