

Algumas reflexões sobre o cinema, o audiovisual e as novas formas de representação

Maria Dora Mourão[§]

A capacidade de metamorfose da imagem permite, através do computador, sua digitalização, criando imagens de síntese que não passam de simulacros e que nos remetem a outros registros e tempos. O computador abre espaço para a mistura de figuras captadas das mais variadas formas (registros de imagens em movimento, imagens fixas, desenhos), passando a criar um novo nível de representação.

Esta constatação suscita uma série de questões. Dentre elas, a que mais se destaca é a que nos coloca frente à possível conclusão de que o uso combinado do cinema e do vídeo permite criar um novo tipo de “realismo”. Dessa maneira, cabe perguntar-nos como os novos efeitos e possibilidades tecnológicas somados ao cinema e ao vídeo determinarão novas formas de expressão.

No decorrer da história do audiovisual, verificamos que cada avanço técnico corresponde a novas possibilidades que passam a atuar na linguagem do meio audiovisual. São vários os momentos significativos no cinema: passagem do mudo para o sonoro, do preto e branco para a cor, o uso do cinemascopo, e mais recentemente o diálogo possível de ser criado entre o cinema, o vídeo, a televisão e a computação.

A digitalização de imagens e sons, para posterior utilização em cinema e vídeo, retoma os primórdios do cinema, quando se procurava o movimento a partir das imagens fixas. O salto temporal e espacial coloca-nos diante da era do computador determinando uma novíssima forma de “realismo”. Tanto a imagem como o som podem ser construídos e desconstruídos a partir de modelos elaborados pela própria máquina.

Não há dúvida que os dados armazenados pela máquina são provenientes da mente humana, que por sua vez está em consonância com a natureza. No entanto, as possibilidades de manipulação que a tecnologia permite são infinitas, principalmente se levarmos em conta que esse modelo é elaborado a partir de sistemas matemáticos,

conseqüentemente abstratos, colocando-nos, mais uma vez, diante de novas formas de representação.

As novas formas de representação correspondem a uma nova relação do ser humano com a realidade. O pensamento contemporâneo está moldado por uma complexidade que o diferencia radicalmente da estrutura de pensamento linear dominante antes da revolução tecnológica.

A evolução da informática e o avanço das telecomunicações determinaram uma mudança radical nas relações do homem com seu próprio mundo e, conseqüentemente, consigo mesmo. É necessário estabelecer novos padrões de discussão de conhecimento.

Vivemos hoje um momento limítrofe no qual uma nova ordem do saber se impõe a partir do diálogo técnica/intelecto. No entanto, ainda não sabemos muito bem o que tudo isto significa. De que maneira o cinema, o vídeo, a televisão e a informática (multimídia) podem conviver, criando uma retórica, dentro dessa nova forma audiovisual plural e complexa.

O uso combinado das várias expressões (cinema, vídeo, foto), tendo como base as novas tecnologias, permite vislumbrar o surgimento de uma nova forma de escritura, sem falar nas novas formas de produção. As imagens e sons digitais, quando submetidos ao princípio da analogia, não passam de cópia de imagens e sons já captados, portanto simulacros desvestidos de qualquer ruído, totalmente limpos; sua realidade está neles mesmos, de forma “pura”.

A procura pelo uso das imagens e sons digitais em

tempo real nos leva ao conceito de realidade virtual. Não nos contentamos mais com a “impressão de realidade” ou com o “reflexo do real”, queremos estar dentro da própria realidade.

O espectador

O espectador jovem é um espectador com um olhar diferente, determinado pelo seu contato com outros meios de comunicação que não só o cinema. A televisão, por exemplo, o habituou a se relacionar com as imagens através de uma tela pequena e num ambiente repleto de interferências de toda ordem, além de lhe permitir ter o controle absoluto do *zapping*.

Para combinar com esse ambiente, a estrutura narrativa dos programas de televisão também é fragmentada, fazendo com que o espectador vá adquirindo um olhar descontínuo e, conseqüentemente, dispersivo. Assim, ele passa a “ver” vários programas ao mesmo tempo, determinando uma mudança na capacidade de percepção.

Ver televisão é um olhar para o meio, incluindo nesse olhar o próprio aparelho televisivo, cinema é um olhar que mergulha para dentro do meio. A tela de televisão é uma superfície que o olhar não penetra. Em um filme, particularmente em um filme no qual a audiência está engajada, a tela não é uma superfície, a tela é uma janela mágica, uma espécie de vidro por onde todo o seu corpo passa e passa a fazer parte da ação junto com os personagens.

Os computadores, por sua vez, ajudam a reforçar a capacidade de raciocínio em “multicamadas”, uma vez que as janelas de informação vão sendo abertas na medida das necessidades e podendo ser usadas simultaneamente.

Perguntas básicas

Está clara a idéia de uma nova relação perceptiva e da necessidade do cinema responder a esse novo espectador. Portanto, ao considerarmos a possibilidade de que o uso combinado do cinema e do vídeo permite a construção de uma nova forma de “realismo”, formulamos cinco questões que foram colocadas a realizadores de cinema e vídeo com o objetivo de verificar em que medida a discussão teórica está se refletindo na prática do audiovisual.

As respostas às perguntas vão nos fornecer subsídios para entender um pouco melhor sobre os efeitos das novas tecnologias e dos novos processos de produção na linguagem cinematográfica.

Assim, é necessário refletir sobre como se organizam os novos conceitos e qual é o papel do sujeito/espectador

diante das novas tecnologias.

Pergunta nº 1: O uso de computadores como suporte da técnica videográfica e cinematográfica determina uma nova linguagem?

A formulação desta pergunta de maneira tão direta teve como intenção verificar até que ponto havia, por parte dos realizadores entrevistados, uma posição definida quanto à questão da incidência das novas tecnologias na linguagem cinematográfica do ponto de vista criativo.

É interessante notar como as respostas demonstram que ainda há uma certa tensão própria do fato de estarmos tratando de um assunto que está em plena evolução.

Nada é mais significativo do que a posição de Jean Claude Carrière quando, numa palestra, afirmou que tomamos por engano um aparente sinal de mudança como a essência básica do cinema. Segundo ele, os realizadores, constantemente fascinados pelos progressos tecnológicos, tendem a esquecer a substância e o significado - que são verdadeiros e raros - e olham somente para as mesmas ações de rotina que são ocultadas pela última tecnologia.

As respostas podem ser agrupadas em três blocos:

1 - Bill Sandel (Estados Unidos), **Hideo Nakazawa** (Japão), **Peter Hyam** (Estados Unidos).

Consideram que, de maneira geral, não há mudanças de linguagem. As novas tecnologias são instrumentos que expandem a liberdade de criação. Há um número inimaginável de efeitos possíveis que aumentam as opções formais e técnicas. O limite é a imaginação do realizador. Entretanto, para eles, nada disso determina mudanças dramáticas. Além dessas ferramentas terem permitido ultrapassar limites técnicos, são também ideais para auxiliar na produção ou, até, excelentes como opção para implantar um novo sistema de produção.

2 - Andrea Tonacci (Brasil), **Arthur Omar** (Brasil), **Jean Paul Fargier** (França), **Simon Pummell** (Inglaterra).

Não aceitam a idéia de que é a linguagem que muda, mas de que existe uma reorganização das partes do discurso, a partir do que se constrói uma nova hierarquia, ou seja, uma nova retórica. O que no passado era considerado como produção experimental, e até mesmo marginal como as vanguardas, é retomado e atualizado a partir das novas tecnologias. Nesse sentido, o cinema e o vídeo, assim como outras expressões, se constituem como linguagens a partir de suas especificidades.

3 - **Gianni Toti** (Itália), **Peter Greenaway** (Inglaterra), **Zbigniew Rybczynski** (Polônia/Estados Unidos/Berlim).

São totalmente favoráveis à idéia de que a utilização dos meios eletrônicos pode permitir o surgimento de uma nova linguagem, a partir da qual expressamos nossas idéias e implementamos um novo conceito para a arte. Essa nova linguagem não viria para substituir o cinema, mas sim para se somar às já existentes, como o próprio cinema, o teatro, a pintura, a fotografia, etc. O uso expressivo dos efeitos visuais facilitados pelas novas tecnologias nos remete à idéia da arte pelo fato de estar se dando um valor estético a esses efeitos. Assim, as artes sofrerão uma mudança na sua aparência, determinada pelos novos meios.

Pergunta nº 2: Como deve ser entendido o significado da nova estrutura narrativa do audiovisual em um contexto interativo?

Esta pergunta somente podia ter sido dirigida aos realizadores que, de uma maneira ou de outra, estão de acordo com a idéia de que as novas tecnologias abrem espaço para novas estruturas narrativas. Dessa maneira, nos dirigimos basicamente aos entrevistados que compõem os grupos 2 e 3.

Do grupo 2 observamos que tanto a linguagem do vídeo quanto a do cinema são consideradas como estruturas lineares pela sua própria configuração. Mesmo o uso de efeitos, com o objetivo de transformação do espaço e de ruptura temporal, é trabalhado dentro de um contexto linear, uma vez que o vídeo e o cinema não permitem interferência por parte do espectador. O CD-ROM (DVD-ROM) é visto como a única estrutura narrativa possível de criar interatividade e, dessa maneira, seria o exemplo do resultado da transição que está sendo operada a partir da convergência de linguagens.

O grupo 3 é mais radical, no sentido de achar que não se deve falar de narrativa. Os novos meios e as novas tecnologias colocam questões que vão além da preocupação com o conceito de narrativa. Assim, desde a consideração de que o vídeo deveria, desde o seu começo, ter sido visto como poesia, até a verificação de que as novas ferramentas são capazes de ampliar as fronteiras, introduzindo a possibilidade de libertar-nos da noção de narrativa e explodindo a linearidade temporal através da manipulação espacial, há uma nova proposta que passa pela idéia de multiplicidade de telas e pela criação de imagens convincentes que criem sensações.

Pergunta nº 3: É realmente válido dizer que o uso

combinado das novas tecnologias com o cinema tradicional cria um novo tipo de “realismo”?

Não há uma posição muito estabelecida quanto aos resultados possíveis da combinação do cinema tradicional com as novas tecnologias. A tendência é discutir o conceito de “realismo”, discussão essa que vem acompanhando a evolução da história do cinema desde os primórdios. Foram levantadas questões como a impossibilidade de se falar em “realismo” numa situação onde, tanto o cinema como as novas tecnologias e os novos meios audiovisuais, estão embasados em estruturas artificiais de produção. No entanto, gostaria de destacar a posição de Jean Paul Fargier que não deixa de considerar a possibilidade de existirem duas aproximações ao conceito de “real”: a noção de captura do real numa ação primeira que não se repetirá, ou como Bazin coloca, a verdade primordial que está no mundo e que a câmera somente capta; e a noção de um novo realismo que se compõe através da mediação das imagens, da interpretação das imagens. Sensação por um lado, e pensamento por outro.

Assim, a resposta é afirmativa: por um lado temos a sensação que surge da impressão de realidade criada pelo cinema, e por outro, as novas tecnologias que são novos sistemas de representação que representam representações (TV). A combinação desses elementos nos remete necessariamente a um novo patamar do conceito de “realismo”, que, por sua vez, nos coloca diante da necessidade de imaginar uma retórica audiovisual correspondente ao estágio do pensamento de uma realidade plurívoca e mais complexa.

Pergunta nº 4: É possível resolver a discussão sobre a chamada crise da representação fílmica através do conceito de “cinema eletrônico”?

As novas tecnologias permitem ao cinema retomar a discussão de conceitos que surgiram no seu início, quando o cinema ainda não era predominantemente ficção narrativa. Era científico, documental e experimental. Mesmo quando começa a incorporar a ficção, o faz de maneira atrativa, mostrativa, de apresentação. A ponto dos experimentalistas terem visto no cinema das origens um campo propício para estudar o metacinema. Pouco a pouco estabelece-se no cinema a necessidade de passar a narrar histórias verossímeis.

Ainda enquanto mudo, o cinema se constituía como um vasto campo de experimentação. Com o surgimento do sonoro, e a sincronização de sons, a verossimilhança se impõe, redirecionando o cinema para uma teatralização da interpretação.

Os anos 30 podem ser vistos como a institucionalização do modelo hollywoodiano de cinema narrativo com atores. Desse momento em diante o cinema “antinarrativo” e de experimentação de linguagem passa a trilhar um caminho paralelo e marginal.

Somente nos anos 60, época de grandes transformações, resgatam-se propostas dos anos 20, recompondo o cinema com a idéia de modernidade. A *nouvelle vague* francesa propõe uma nova maneira de produzir e um novo estilo de narrativa que rompe com a estrutura clássica.

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”. Como fazer para que o cinema adote essas novidades e possa sobreviver às novas tecnologias?

As respostas dadas pelos realizadores à questão do “cinema eletrônico” suscitaram a necessidade de fazer este rápido recorte da história do cinema.

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. Assim, o cinema recupera seu início ao retomar, por um lado, o sonho de Eisenstein de filmar conceitos e, por outro, ao abrir um novo espaço que, como disse Fargier, o fato de não reproduzir a realidade instantaneamente lhe confere força, pois o distanciamento em relação ao real lhe dá o tempo necessário de mostrar de maneira elaborada o que foi filmado.

Pergunta nº 5: Que suposições os realizadores devem ter sobre o papel do indivíduo/espectador em relação às novas tecnologias?

Esta questão demonstrou ser extremamente difícil de ser respondida. Ao mesmo tempo que se tem clareza do interesse que o público ainda tem pelo cinema espetáculo produzido para ser visto em tela grande, cresce a relação mais individualizada com a internet, o CD-ROM (DVD-ROM) e o próprio vídeo.

O espectador atual é diferenciado, ele é mais dispersivo e tem uma relação não-linear com a imagem em função, principalmente, de seus hábitos televisivos.

Encontramo-nos, ainda, diante de uma fase de transição, e toda passagem do já conhecido para o ainda novo é causadora de insegurança e de incertezas. Entretanto, todos estão de acordo com o fato de que grandes mudanças estão ocorrendo e de que, definitivamente, estamos caminhando em direção ao futuro.

Estamos diante de um novo momento da história da arte, de um novo patamar estético no qual o cinema romperá com seu passado tradicional para aliar-se, definitivamente, às mais variadas formas de arte contemporânea através dos recursos que as novas tecnologias oferecem como instrumento.

E é aqui que o CD-ROM (DVD-ROM) adquire uma importância que não pode ser ignorada. Esse novo meio de expressão permite a conjugação de várias linguagens que, trabalhadas em conjunto, rompem definitivamente a noção linear de tempo. Não há um centro de ação, mas sim bifurcações que permitem caminhar por zonas variadas, que vão se constituindo em rede a partir da *passagem de uma imagem à outra* (*passage entre-images*, como disse Raymond Bellour). Não há a determinação de uma lógica, a única lógica que existe é aquela que o próprio *espectador ativo* constrói, através de uma complexa estrutura de montagem, enquanto se movimenta entre os espaços propostos e se surpreende com a grande variedade de modos de construção das imagens.

Configurações verdadeiramente novas nos levam a colocar em pauta a pesquisa sobre o CD-ROM (DVD-ROM) como novo sistema de representação, e a perceber que o cinema não pode mais ser o objeto central de reflexão, pois ele já faz parte de um contexto histórico infinitamente mais amplo.

Nota

§ Professora da ECA-USP.