

Cinco discursos da digitalidade audiovisual

Carlos Gerbase⁶

Michel Foucault ensina que toda fala sistemática - inclusive aquela que se afirma "neutra" ou "uma desinteressada visão objetiva do que acontece" - é, na verdade, mecanismo de articulação do saber e, na seqüência, de formação de poder. O aparecimento de novas tecnologias, especialmente as digitais, no campo da produção audiovisual, provoca uma avalanche de declarações de cineastas, ensaios de acadêmicos e previsões de demiurgos da mídia.

É importante verificar que tipos de discurso existem, como eles se articulam e quais suas estratégias, que podem ser conscientes ou não, mas que sempre revelam um pouco dos objetivos de cada um dos sujeitos envolvidos na discussão. No mapeamento preliminar que se segue, raramente tomamos partido - no sentido de apontar quais discursos são "mais conseqüentes" -, nem procuramos um caráter propositivo - na procura de uma síntese que, a nosso ver, fosse um espelho adequado da situação. Simplesmente classificamos e analisamos (na medida do possível, criticamente) cinco grandes práticas discursivas ligadas às transformações digitais. Cremos que essa síntese não se dará, de forma definitiva, no campo acadêmico, e sim na criação dos filmes.

O debate teórico, contudo, também faz parte desse criar, tanto pelo envolvimento de realizadores cinematográficos quanto pelos impactos que os discursos podem ter sobre as formas e estratégias de realização.

Discurso 1 - "O cinema morreu: vamos chorar no enterro." Ou "As novas tecnologias têm conseqüências trágicas para o cinema."

A morte do cinema, nascido no final do século XIX, foi várias vezes anunciada no século XX: na década de 30, quando começaram as transmissões de televisão ao vivo; na década de 60, quando o *videotape* surgiu como alternativa à película na captação e no armazenamento de imagens em movimento; e, no final dos anos 90, quando as facilidades das tecnologias eletrônicas e digitais, que já vinham partici-

pando ativamente dos processos de pós-produção dos filmes, começaram a se tornar evidentes em toda a cadeia produtiva - da escritura do roteiro até a exibição.

O discurso catastrofista, aquele que aponta essa invasão digital como mortal para o cinema, aparece mais forte e contundente na boca de críticos e de cineastas. Os teóricos costumam examinar o corpo do defunto com mais cuidado antes de convidar para o enterro. Mas, sem dúvida, se extrapolarmos alguns textos mais genéricos de Baudrillard sobre os simulacros para a área cinematográfica, também será possível encontrar sustentação acadêmica de peso para a missa de sétimo dia.

No Festival de Cannes de 2000, marcado fortemente por discussões sobre o futuro do cinema - e vencido por *Dançando no escuro* (*Dancer in the dark*, 2000), de Lars von Trier, inteiramente captado em vídeo digital - alguns cineastas importantes deram suas opiniões sobre o tema. Brian De Palma afirmou:

"Espero que a mídia digital não se tome dominante. Em última análise isso quer dizer que estaremos assistindo à televisão (nos cinemas) e não cinema. Conversei com Steven Spielberg a respeito, recentemente. Ele jurou que vai usar celulóide até o fim. Espero poder fazer o mesmo."¹

James Ivory fez coro a De Palma:

"Dentro de pouco tempo, os filmes desaparecerão dos cinemas, substituídos por sistemas digitais de projeção, e em breve o mesmo acontecerá nos

estúdios, que começarão a realizar produções que não serão filmadas em celulóide. Essa transformação significará que uma mídia que foi dominante no século XX basicamente deixará de existir logo no começo do século XXI.”²

É interessante notar que De Palma (*Carrie, a estranha*) e Ivory (*Vestígios do dia*) são cineastas muito distantes, tanto estética quanto ideologicamente. De Palma ainda chama Spielberg (*Inteligência artificial*) para a turma dos adoradores do velho celulóide e coloca, na boca do mais bem-sucedido (comercialmente falando) cineasta do final do século XX, uma jura de fidelidade às tecnologias analógicas. Spielberg também já declarou, em passado recente, seu amor ao lento processo de montagem realizado na moviola, em vez de aproveitar a velocidade superior das ilhas de edição digital.

O crítico Roger Ebert, do *Chicago Tribune*, amplia a discussão sobre a morte do cinema: “Não há uma morte dos filmes, e sim uma morte das audiências, pois as pessoas verão filmes em casa, sozinhas”. Ebert ainda tem uma teoria sobre a diferença de assistir a uma obra audiovisual projetada numa sala de cinema e exibida numa tela eletrônica:

“O filme em celulóide causa um estado onírico alfa que faz o cérebro trabalhar para decifrar a arte. A televisão induz a um estado mais hipnótico. É possível que a indústria cinematográfica esteja prestes a jogar fora o seu mais importante atributo e depois disso as pessoas que costumam ir ao cinema sentirão falta daquilo que elas sequer sabem que têm.”³

Não temos informações científicas conclusivas sobre a relação entre a projeção cinematográfica e o “estado onírico alfa”, citado por Ebert, de modo que esta afirmação, com certeza, é de caráter especulativo.

Teoricamente, uma vez mergulhado em estado alfa, o espectador estaria numa situação física, emocional e mental capaz de fazê-lo usar plenamente todas as suas capacidades mentais. Será isso que acontece durante a projeção dos filmes da Xuxa ou de Spielberg ou de Brian De Palma? Cremos não ser preciso apelar à ciência para responder negativamente.

O sociólogo Jean Baudrillard, por sua vez, afirma que a grande ameaça das novas tecnologias está na abolição da distância entre o sujeito e o objeto, entre a obra audiovisual e o espectador:

“Diferentemente da fotografia, do cinema e da pintura, onde há uma cena e um olhar, a imagem-

vídeo, como a tela do computador, induz a uma espécie de imersão, de relação umbilical, de interação tátil.”⁴

Baudrillard, conhecido por seu pessimismo crônico, em vez de falar de uma “hipnose” exercida pela TV, prefere o termo “desaparecimento”:

“Estamos num mundo onde a função essencial do signo consiste em fazer desaparecer a realidade e ao mesmo tempo colocar um véu sobre esse desaparecimento. Atrás de cada imagem, alguma coisa desapareceu (a força do signo da imagem vem menos do que ela representa e mais da prestidigitação que lhe é própria).”⁵

Baudrillard não fala, explicitamente, de uma morte do cinema, mas, quando aponta para um enfraquecimento geral da representação, ou da perda da relação analógica entre o signo e o mundo real, com certeza remete sua ameaça ao espetáculo cinematográfico.

Como veremos mais tarde (na análise do quinto discurso), esse posicionamento teórico também pode ser veiculado à tese de Heidegger sobre o desaparecimento da figura do homem num mundo dominado, cada vez mais, pela técnica.

Saindo do campo sociológico para uma área mais técnica, veremos que a morte do cinema - a mais forte e poderosa representação já criada pelo homem - também tem seus arautos. A substituição do processo químico/analgico do filme cinematográfico pelo processo eletrônico/digital do CCD e das unidades de memória informacional não começou pelo cinema, e sim pela fotografia. Assim, é natural que fotógrafos e teóricos da imagem estática também estejam presentes na discussão.

Fernando Schmitt, em sua dissertação *Fotografia: do analógico ao digital*, anuncia a morte da fotografia como a conhecemos de um modo bem semelhante ao que Ivory faz com o cinema.

Para Schmitt, o problema básico é que a tecnologia digital retira o caráter indicial da fotografia e, como este é seu elemento ontológico constitutivo, uma imagem digital não é o que costumamos chamar de fotografia.

Trata-se de uma hipótese difícil de ser provada, porque a imagem digital pode ter muitas origens diferentes e a maneira um pouco purista de Schmitt ver a fotografia parece negar suas evidentes ambigüidades enquanto linguagem.

Contudo, é perfeitamente possível levar a reflexão de Schmitt para o âmbito cinematográfico, especialmente se

considerarmos a importância histórica de algumas teorias que valorizavam o caráter indicial do filme, especialmente o *Cine-olho* (Kinoglaz, 1924), de Dziga Vertov e a defesa intransigente do realismo feita por Bazin.

Finalmente, cabe lembrar também daqueles que, sem grandes catastrofismos, simplesmente vêem as inovações tecnológicas como vetores capazes de apontar para o sentido oposto ao que deles se espera.

É o que Millôr Fernandes chama de "Retrocessos de vanguarda": "Reparem, se ainda não repararam. Toda vez que a tecnologia avança, o espírito regride. É irresistível não aproveitar o meio novo para repetir idéias velhas."⁶

Discurso 2 - "O cinema renasceu: vamos comemorar no batizado." Ou "As novas tecnologias têm conseqüências positivas para o cinema."

Para muitos cineastas, antes de discutir o que as novas tecnologias podem trazer de novo para os filmes, o importante é constatar que elas podem, simplesmente, fazer existir filmes, que, se dependessem dos processos tradicionais, nunca deixariam de ser roteiros. O barateamento da produção, assim, vem sempre antes da estética da realização, que só se manifesta quando há uma obra concreta. "Não tínhamos dinheiro. Sem os recursos digitais viveríamos atrás do dinheiro, e não num set de filmagem"⁷, diz o americano Devin Crowley, diretor de *Show me the aliens!* (2000), filmado digitalmente e exibido no Mercado de Filmes do Festival de Cannes 2000. Este tipo de depoimento é cada vez mais comum e não se restringe à Europa e aos Estados Unidos.

Humberto Solás, cineasta cubano inativo desde 1982 (mas entusiasmado com seu novo projeto, a ser realizado em DV), disse ao jornal francês *Le Figaro* que "a sobrevivência do cinema latino passa pelo digital"⁸, devido à grande redução de custos de produção e à possibilidade de garantir a diversidade de gêneros de filmes. O mexicano Arturo Ripstein, no Festival de Cannes de 2000, apresentou *Así es la vida*, totalmente gravado em digital.

No Brasil, Bia Lessa e Danny Roland, pioneiros na feitura de um longa em vídeo digital (*Crede-mi*, 1996), e o premiado documentarista Eduardo Coutinho (*Santo forte*, 1999, e *Babilônia 2000*, 2001) também vêem o cinema digital como o único capaz de viabilizar suas produções, que, por seu caráter menos comercial, dificilmente teriam investidores capazes de bancar grandes orçamentos.

Nestes discursos do "fazemos em digital porque é barato", é bastante comum aparecer uma variante, que,

sinteticamente, poderia ser resumida com a expressão "fazemos em digital porque é mais fácil". A grande mobilidade das câmaras de vídeo digital (muito menores e mais leves que as de 35 mm) e a relativa facilidade com que podem ser operadas levam alguns cineastas a considerá-las mais adequadas para projetos experimentais. "O cinema digital vai permitir recuperar tudo o que estamos perdendo agora: os pequenos filmes, o cinema mais autoral, tudo que é específico poderá reaparecer, com classe"⁹, diz o realizador cubano Rigobelo López.

O alemão Wim Wenders também se entusiasma:

"...o digital vai reintroduzir o que pensávamos que estivesse perdido, os pequenos filmes, originais, de autor, destoantes do *mainstream*. Isso porque, com a nova tecnologia, mudam, em tese, as condições de produção. Tudo se torna mais barato, ágil, acessível."¹⁰

Quanto às mudanças estéticas, Wenders é mais cauteloso: diz que primeiro vai fazer outros filmes digitais (o primeiro foi o documentário musical *Buena Vista Social Club*, 1999), para que, no processo de realização, seja capaz de compreender o que vai efetivamente mudar.

O diretor inglês Chris Petit, em seu pequeno ensaio "Pictures by numbers", publicado em *Film Comment*, conseguiu sintetizar este pragmatismo dos realizadores tradicionais (ele fez 4 longas em 35 mm entre 1979 e 1984), acrescentando uma terceira característica fundamental do cinema digital: a velocidade.

"I wasn't a reliable commercial prospect, nor was I arty enough for the other circuit. I gave up partly because everything took too long. I craved speed, a career of quantity and economy where the project in hand was buffered by the next already lined up. I wanted to go faster than the system allowed, at the pace achieved by Godard or Fassbinder, but I lacked the constitution, the drugs, the funding, perhaps the courage, and possibly the right country."¹¹

Quem já participou do processo de realização de um filme sabe que o verbo "esperar" está presente em todas as suas fases: espera-se pelas verbas de produção, pela iluminação do set, pela maquiagem da atriz, pelo processamento do material filmado, pela brecha nos horários da sala de montagem, etc. Fazer cinema é, naturalmente, uma atividade lenta. Petit vê nas tecnologias digitais uma possibilidade de diminuir dramaticamente esta infundável espera.

"Once or twice I've been to conferences on digital technology, and I have never really understood them because they always seem to focus on aesthetics, which is to miss the point. (...) The point worth making (although it usually never is) is that the digital revolution is a temporal one."¹²

O cineasta brasileiro Carlos Reichenbach, outro que já fez vários filmes em 35 mm, chega a dizer que "é importante estar acompanhando toda a evolução da captação digital para não se perder mais tempo e oportunidade. O futuro é DV."¹³ Não conhecemos ainda o futuro do cinema digital que Reichenbach pretende ajudar a construir, mas outros realizadores já começam a ensaiá-lo. Mike Figgis (quatro histórias paralelas, contadas ao mesmo tempo, em *Timecode*, 2000), Spike Lee e Gus Van Sant são apenas alguns dos diretores de prestígio internacional que já têm obras prontas em digital.

Enquanto isso, na fronteira acadêmica, sucedem-se os ensaios sobre a digitalidade. Não cabe, no âmbito deste ensaio, aprofundar a análise destes discursos, que, em sua maioria, fogem do âmbito do cinema narrativo para especular em campos paralelos, como a videoarte, a interatividade e as imagens de síntese numérica. Mas, apenas como uma introdução ao tema, vale registrar o trabalho de um autor que se ocupa das tecnologias digitais desde o início da década de 90: André Parente. Algumas de suas previsões (pelo menos as externadas antes de 1993, quando foi lançado o livro *Imagem-máquina*, organizado por ele) revelaram-se prejudicadas pelo mesmo erro: uma generalização apressada (para não dizer deslumbrada) sobre os efeitos das tecnologias digitais.

Começando com um extrato do texto "Os paradoxos da imagem-máquina", de 1993:

"Não podemos negar que os processos eletrônicos digitais provocarão uma transformação geral, completa, irreversível, de todas as fases de elaboração de uma imagem. Chegará um dia em que tudo será digitalizado e colocado em memória, e o suporte da imagem desaparecerá, tanto quanto o seu valor de revelação e referência. Ignorar ou fingir ignorar as modificações no sistema de informação-comunicação com o advento dos processos de digitalização do sinal eletrônico significa ter uma concepção retrógrada dos processos tecnológicos e uma visão negativa da história."¹⁴

Profecias fazem parte do cotidiano de alguns

acadêmicos, e podem até ser úteis como exercício especulativo, mas, no caso, o que está previsto ultrapassa, de longe, os limites do bom senso. Imagem sem suporte algum? Só se o consumidor da imagem não tiver olhos. Imagem sem referência ao mundo real? Só se o espectador estiver no além. Para que serve uma imagem sem referência? Talvez para homens sem referência. Esta, sim, é uma "concepção retrógrada dos processos tecnológicos e uma visão negativa da história". Se este é um futuro possível, cabe lutar contra ele, e não anunciá-lo como inevitável.

Parente tenta remendar seus argumentos em ensaio bem mais recente (2001), mas com resultados ainda mais confusos, sempre pela generalização excessiva:

"Sim, hoje o processo de produção de uma imagem já não se faz apenas no momento da captação (filmagem, gravação, etc.). Isto quer dizer que o processo de edição se tornou um momento-chave na produção da imagem. (...) Sim, acreditamos que qualquer fotógrafo, cineasta ou profissional do audiovisual reconhecerá que as tecnologias digitais transformaram radicalmente nossa forma de pensar, produzir, editar, estocar, transmitir e ver uma imagem."¹⁵

Não. Não acreditamos (e basta ler alguns dos depoimentos de cineastas para comprovar) que qualquer profissional do audiovisual reconhecerá uma transformação tão completa assim. Parente, como arauto incondicional das mudanças radicais, revela ter uma visão do passado tão inconsistente quanto a do futuro. Quem conhece minimamente a história do cinema sabe que, desde a primeira década do século XX, quando Edwin S. Porter estabeleceu as bases da montagem cinematográfica com *Vida de um bombeiro americano* (*Life of an american fireman*, 1903), o processo de edição é mesmo "momento-chave da produção de imagem". Mas não é preciso tecnologia digital para misturar ficção (a encenação dramática do cotidiano de um bombeiro) e documentário (imagens de incêndios reais). Basta uma moviola, uma coladeira e durex.

Porter sabia há mais de 90 anos, que "o processo de produção de uma imagem já não se faz apenas no momento da captação". Parente também sabe, mas acredita que isso só se tornou possível com os computadores do final do século. Quanto à fotografia, é bom lembrar que os retratistas do regime de Stalin também não usavam poderosos PCs ou MACs quando retiravam das fotos oficiais os pobres coitados que caíam em desgraça e eram enviados para a Sibéria. Nos dois casos, as tecnologias digitais apenas aceleram e facilitam processos de manipulação já existentes.

O filósofo francês Régis Debray encerra esta breve discussão:

"O erro dos futurólogos e a decepção dos futuristas provêm, normalmente, de uma superestimação dos efeitos do médium por subestimação das tramas lentas do meio. Em geral, a utilização é mais arcaica do que o utensílio. A explicação é evidente: por definição, se o médium é novo, o meio é velho. Trata-se de uma estratificação de memórias e associações narrativas, um palimpsesto de gestos e lendas incessantemente reativáveis, o repertório em camadas sobrepostas dos suportes e símbolos de todas as épocas anteriores."¹⁶

O francês Edmont Couchot¹⁷ e o brasileiro Arlindo Machado¹⁸, presentes no livro *Imagem-máquina*, também fizeram suas previsões, em 1993, sobre os impactos da digitalidade no mundo da comunicação e do espetáculo.¹⁹

Discurso 3 - "O cinema continua o mesmo: vamos ver os filmes de sempre." Ou "As novas tecnologias não têm consequências significativas para o cinema."

Nestes discursos, bem mais raros que os anteriores, o cinema permanece essencialmente o mesmo, apesar das novas tecnologias digitais, pois estas - pelo menos no estágio atual - não interferiram decisivamente na narrativa audiovisual. Régis Debray, no campo teórico, é a referência mais importante:

"Uma revolução midiológica não afeta, fundamentalmente, os códigos lingüísticos existentes (a tipografia não modificou a sintaxe ou o vocabulário do francês); também não elimina os outros modos de transmissão (no século XVI, as pessoas continuam a fazer semões e a escrever à mão)."²⁰

Não se trata de temer o novo, e sim de vê-lo em sua verdadeira grandeza, em seu verdadeiro potencial transformador. Também não se trata de negar a qualidade artística e o potencial mercadológico de produtos audiovisuais que exploram as novas tecnologias.

Mas, por enquanto, para estes cineastas e teóricos, é forçoso dizer que nada de realmente "revolucionário" apareceu. A turba está nas ruas, a agitação é grande, mas ainda não caiu a Bastilha do velho cinematógrafo, construído com enquadramento e corte. Talvez, quando a Bastilha cair,

choremos, em suas ruínas, em nome dos filmes nunca feitos, das histórias nunca contadas.

Mas isso é improvável. A turba deve destruir apenas os afrescos e arranhar a pintura do edifício real, ou quem sabe explodir uma Bastilha simbólica, um simulacro de tradição, permanecendo, muito sólida, a estrutura narrativa que Aristóteles descreveu no século IV a.C. Só teremos uma alteração significativa do cinema quando também mudarem significativamente outros valores da existência humana, como a própria noção de narrativa como fundadora da identidade.

Domingos Oliveira, cineasta brasileiro bem conhecido pela sua obra-prima em 35 mm, *Todas as mulheres do mundo* (1966), está experimentando as novas tecnologias no filme *Separações*, baseado em sua peça homônima, captado integralmente em vídeo digital.

Antes das filmagens (novembro de 2000), Domingos escreveu uma espécie de "cartilha" para a equipe, partindo, ao que tudo indica, do "Voto de castidade" dos dinamarqueses do Dogma 95.

O "Dogma Domingos" é o seguinte:

Quanto à fotografia

1. Sem falar no roteiro, a fotografia é o que mais envelhece, enrijece e empobrece um filme. O filme brasileiro peca por excesso de luz. Cada plano deve ter pontos estourados e, se possível, zonas escuras. Quanto maiores os contrastes de luz, melhor o plano.

2. A fotografia não pode ser realista, se é que isso existe. Necessita sempre um toque de delírio.

3. O documentário é sempre delirante.

4. AS CENAS TÊM DE SER FEITAS COM SUA LUZ NATURAL, SEMPRE QUE POSSIVEL.

5. A COLOCAÇÃO DE QUALQUER OUTRA ILUMINAÇÃO DEVE SEMPRE REPRESENTAR, PARA O FOTÓGRAFO, UMA IMENSA RESPONSABILIDADE, MESMO QUE SEJA DE UM PEQUENO REFLETOR.

6. Toda e qualquer iluminação colocada artificialmente resulta, em menor ou maior grau, numa não-credibilidade e numa queda de emoção da cena.

7. O cinema (e particularmente o vídeo) capta cores demais, muito além do olho humano, o que resulta em desastrosa falsidade. DEVE SER EVITADO QUALQUER EXCESSO DE COR, E PRIVILEGIADO O MONOCROMÁTICO. O bom cinema é em preto-e-branco. O bom filme em cores deve ser quase em preto-e-branco.

8. É preciso SEMPRE, SEM EXCEÇÕES, ESTOURAR OS FUNDOS E AS LÂMPADAS, no nível de Cassavetes e da maior

parte da Nouvelle Vague ou Cinema Novo.

9. O DIAFRAGMA DEVE SER SEMPRE AJUSTADO PARA O ROSTO DOS ATORES

10. Devem ser retirados do roteiro os planos que não permitam o uso das normas anteriores.

11. Recursos como filtros atenuadores da cor ou fumaça são válidos.

12. OS CONTRALUZES SEM LUZ NO ROSTO E, PARTICULARMENTE, AS SILHUETAS DEVEM SER AVIDAMENTE PROCURADOS, COMO WELLES FAZIA.

Quanto aos atores

1. O DIÁLOGO DOS FILMES BRASILEIROS É LENTO, ESTÚPIDA E CONSTRANGEDORAMENTE LENTO. Por mais rápido que você represente um plano, estará sempre representado lentamente. O veículo é muito comunicativo, entende-se tudo.

2. Não hiper-represente. Faça pouco. Se estiver achando que está fazendo pouco demais, FAÇA MENOS AINDA.

3. O Teatro é o Stanilavski mais o mostrar que se está fazendo Teatro. No cinema é só o Stanilavski, se possível levado às últimas conseqüências.

Quanto à direção

1. TUDO É A NARRATIVA, E TUDO EM FUNÇÃO DA NARRATIVA.

2. UM FILME PODE SER TUDO, MENOS LENTO. Uma vez que uma coisa foi dita não pode ser repetida, há que ir em frente. Falhar nesse ponto é abusar, insultar a inteligência do espectador.

3. UM FILME TEM UM SIGNIFICADO HUMANO. Este significado é o que importa, está acima da própria narrativa.

4. Dentro do Set, O ATOR TEM A PRIORIDADE. NADA PODE SER FEITO QUE INCOMODE O ATOR, QUE LIMITE, QUE INIBA, QUE TIRE O ATOR DO SEU TEMPO. UM ATOR NÃO PODE ESPERAR PELA TÉCNICA, FIGURINO OU MAQUILAGEM. ESTA É UMA VERDADE PRIMÁRIA. O RESTO É GROSSERIA.

5. As equipes devem ser mínimas, a qualquer preço.

6. CADA PLANO É UM FILME, tem de ter seu charme e significado se visto isoladamente.

Quanto ao som

O som é importantíssimo no filme e suas exigências técnicas têm de ser respeitadas. NÃO É CERTO, PORÉM, TEMER A DUBLAGEM OU CONSIDERÁ-LA UMA HUMILHAÇÃO.

Sempre que as exigências de qualidade do som direto estiverem prejudicando o resultado artístico do filme, ele deve ser posto de lado. Não se interrompe um plano por um acidente no som, pode-se sempre dublá-lo.

Regras principais

UM PLANO DE PRODUÇÃO NÃO PODE SER ESTOURADO (ao contrário das lâmpadas). ASSIM COMO UM PINTOR NÃO DEVE PINTAR NA MOLDURA DO QUADRO NEM NA PAREDE QUE A CERCA. Esta é uma regra sem exceções. A velocidade do processo é função do plano de produção e DETERMINA A ESTÉTICA DO FILME.

Nosso método será rigorosamente o seguinte:

1. O som se instala. SOMENTE microfones sem fio, sendo resguardado o BOOM para casos especialíssimos.

2. Os atores ensaiam a cena e mostram para o fotógrafo.

3. É RODADO UM PRIMEIRO PLANO DE ENSAIO, SEM NENHUMA LUZ ARTIFICIAL COLOCADA, PORÉM, COM SOM.

4. Somente depois do exame desse plano é que, COM O MÁXIMO CRITÉRIO, são colocadas as possíveis luzes adicionais e imitações do som.

Novembro de 2000, Domingos Oliveira.²¹

Basta ler, uma única vez, as prescrições de Domingos, destinadas a um filme que será captado e editado digitalmente, para perceber que não há, nem uma única vez, referência ao termo "digital". E mais: as observações técnicas, referentes à fotografia e ao som, não estabelecem qualquer estratégia especial, que considere o tipo de captação a ser empregado.

Tudo que está escrito pode servir para um filme em 35 mm que utilize película de alta sensibilidade e abra mão (conforme prega Domingos) da grande sofisticação visual hollywoodiana.

No momento em que afirma que tudo é narrativa (e, portanto, tudo deve acontecer em função da narrativa), é como se Domingos anunciasse que nada deve acontecer em função da tecnologia.

Um filme continuará sendo apenas um filme, e sua estética - ainda segundo a cartilha - será resultado, antes de mais nada, da velocidade do processo, que, por sua vez, deriva do plano de produção. Assim, se o fator tecnológico tem um impacto (e ele, apesar de oculto, existe), este será sempre muito menor que o fator humano.

Discurso 4 - "O cinema pode mudar (ou não); cada filme tem sua história." Ou "As conseqüências das novas tecnologias dependem de seu uso na prática, pois elas são apenas ferramentas."

O cinema pode estar mudando, mas isso não é bom, nem ruim. A técnica é "neutra". Depende de quem a usa. Deve ser utilizada "com bom senso", ou "segundo certas regras". No Brasil, um dos expoentes desse discurso, que vê na tecnologia um caráter basicamente instrumental, é José Carlos Avellar, crítico de cinema e pesquisador. Em entrevista ao Portal Terra, Avellar afirmou que "não é contra as novas tecnologias. É contra o uso que von Trier faz delas no seu musical com Björk."²¹

Para Avellar, a chamada "revolução digital" é muito semelhante ao que aconteceu na década de 60, quando câmaras mais leves, com capacidade de gravação de som direto, chegaram nas mãos de cineastas ávidos por maior velocidade de realização e agilidade narrativa. Mas a famosa frase de propaganda cinemanovista "uma câmara na mão e uma idéia na cabeça" revelou-se de uma grande ambigüidade: se o operador da câmara era competente e o autor da idéia era genial, tínhamos um grande filme. Do contrário, o resultado era uma grande bomba.

"Hollywood incorpora com alarde a nova tecnologia digital e os filmes não ficam melhores por isso. A técnica toma-se a razão de ser desses filmes, quando o ideal, segundo Avellar, é que a técnica se apague por trás daquilo a que serve - o que o diretor quer dizer e, isso sim, é o importante. Avellar defende uma técnica invisível, para usar-se um conceito com frequência aplicado ao diretor francês, ex-nouvelle vague, Eric Rohmer; von Trier, segundo ele, é um grande marqueteiro. Sabe, como poucos, fazer o lobby de si mesmo. Em Cannes, falava-se mais das cem câmeras digitais que ele usou numa cena de canto e dança de *Dancer in the dark* do que do filme, propriamente dito. Avellar acha que se trata de um melodrama bem convencional."²²

Contudo, para quem conhece o manifesto *Dogma 95* (ver anexo p.66 nesta edição) e, principalmente, os filmes realizados segundo o "Voto de castidade", escrito por Lars von Trier e Thomas Vinterberg, surge um grande paradoxo: os dinamarqueses pregam um cinema simples, barato, de acordo com regras muito rígidas de produção. A tecnologia não é a preocupação maior do *Dogma*, tanto que os filmes podem ser realizados em qualquer bitola de cinema ou

vídeo, contanto que haja uma cópia final em 35mm. O excelente *Festa de família* (*Festen*, 1998) e *Os idiotas* (*Idioterne*, 1998) foram feitos em DV, enquanto *Mifune* (*Mifune sidste sang*, 1999) é em 35 mm.

Em *Dançando no escuro* (que não tem o certificado do *Dogma*), von Trier simplesmente fez o oposto do que pregava no *Dogma*, contratando uma atriz muito famosa (Catherine Deneuve), uma cantora pop de projeção internacional (Björk) e gastando muito dinheiro na produção. Mas, espertamente, manteve a captação em DV. Se o resultado estético é discutível (elogios e críticas ferozes se alternam), as conseqüências na história do cinema são inquestionáveis: depois de vencer a Palma de Ouro com um filme digital, von Trier trouxe a questão das novas tecnologias para o centro da arena da mídia.

Discurso 5 - "A técnica reina absoluta sobre o cinema; vamos filosofar?" Ou "O cinema e o cineasta são produtos de uma armação da técnica."

Ver a técnica apenas como "meio de se alcançar um fim", em seu caráter puramente instrumental, é "correto", mas não é toda a verdade. A verdade, para o filósofo alemão Martin Heidegger, é que a técnica, desde o século XVII, tem um papel de agenciamento do mundo. O ser humano moderno "dispõe" do mundo de uma determinada maneira, que é a maneira da razão, do cálculo, da técnica. E o mundo inteiro - e o homem que está nesse mundo - vira um estoque, algo a ser consumido instrumentalmente pela técnica. Todas as coisas que conhecemos devem ser, necessariamente, encaixadas nessa armação. Nessa era da técnica, a figura do homem é fraca, pois, como animal racional que é, não se define nem por um lado nem pelo outro. E desaparece, substituído pela técnica. Heidegger diz que, em vez de condenar ou aceitar esse fato, é preciso conhecer a essência da técnica (que não é técnica).

Estas são algumas das afirmações contidas no ensaio "A questão da técnica", escrito em 1953. É bom lembrar que, no início da década de 50, os computadores ainda estavam engatinhando, e as revoluções da microeletrônica e dos *microchips* não eram nem sonhadas pela humanidade.

Entretanto, algumas das idéias de Heidegger podem ser facilmente conferidas no cotidiano do cinema contemporâneo: a substituição (parcial ou total) dos atores humanos por atores digitais e a primazia dos filmes com efeitos especiais nas listas dos maiores sucessos de bilheteria.

No primeiro caso, estão desde emergências - o ator Oliver Reed morreu durante as filmagens de *Gladiador*

(*Gladiator*, 2000), de Ridley Scott, e foi substituído por um “clone digital 3D” nas cenas que estavam faltando - até animações inteiramente planejadas e executadas por computadores, como *Final fantasy: the spirits within* (2001), de Hironubu Sakaguchi e Moto Sakakibara.

No segundo caso, em que o homem não é mais a figura central dos filmes, figuram dezenas de títulos produzidos anualmente em Hollywood, cuja comercialização já não segue o velho esquema de “um grande elenco vivendo uma grande história”, e sim “não sobra ninguém do elenco, depois da maior explosão que o cinema já criou”.

Jean Baudrillard parece concordar com Heidegger:

“...tudo que é produzido por meio da máquina é máquina. Textos, imagens, filmes, discursos, programas saídos do computador são produtos maquínicos, com as devidas características: artificialmente expandidos, levantados pela máquina, filmes repletos de efeitos, textos carregados de partes supérfluas, de redundâncias devidas à vontade maligna da máquina de funcionar a qualquer preço (é a sua paixão) e à fascinação do operador por essa possibilidade infinita de funcionamento. Daí o caráter enfadonho dos filmes, de toda essa violência e dessa sexualidade submetida à pomografia, puros efeitos especiais de violência e sexo, nem sequer objetos do fantasma humano - mera violência maquínica, incapaz de nos tocar.”²³

O resultado dessa mecanização da existência é evidente. Hoje, o cidadão comum não tem o menor interesse em discutir a moral da técnica, porque ela está acima do bem e do mal: o que importa é saber se a técnica pode ajudá-lo a viver melhor. Quer um carro que ande rápido, um filme que o distraia por duas horas, um medicamento que alivie sua angústia.

E nem imagina que a rapidez, a distração e a angústia podem ser criações de um imaginário que é plenamente tecnológico. Para Heidegger, o imaginário do homem moderno não passa de um conjunto de imagens que se articulam pelo uso de artefatos tecnológicos.

Então não há saída possível? Objetivamente falando, não. Mas há uma pequena brecha, que decorre de uma constatação importante: a essência da técnica não é técnica. Para vermos essa essência, primeiro é preciso treinar nosso olhar para que ele vá além da dimensão apenas instrumental da técnica e a enxergue como um ato de produzir (ou de “desabrigar”, na terminologia heideggeriana).

O próximo passo é perguntar o que a técnica está produzindo hoje, em nossas vidas. A resposta, segundo Heidegger, não é agradável, mas precisa ser enfrentada: a técnica produz uma sociedade em que o homem já é quase

figura acessória, pois as chamadas “ciências exatas” e o raciocínio calculador dominam a natureza, mas este triste fato está escondido pela “aparência enganadora de que a técnica moderna é uma ciência da natureza aplicada. Esta aparência se sustentará até que a proveniência essencial da ciência moderna e da técnica moderna seja adequadamente questionada.”²⁴ Uma vez questionada, contudo, abre-se a pequena brecha:

“Se pensarmos na essência da técnica, então experimentaremos a armação como um destino do desabrigar. Assim, já nos mantemos na liberdade do destino que de modo algum nos aprisiona numa coação apática, fazendo com que perpetuemos cegamente a técnica ou, o que permanece a mesma coisa, nos insurjamos desamparadamente contra ela e a amaldiçoemos como obra do diabo. Ao contrário: se nos abrimos à essência da técnica, encontrar-nos-emos inesperadamente estabelecidos numa exigência libertadora.”²⁵

Para Heidegger, nosso problema não é mais discutir como são as imagens do mundo. Se elas estão sendo manipuladas para nos enganar, se as representações do mundo são “verdadeiras” ou “falsas”, etc. O problema é conseguir constatar que o mundo virou imagem, e o homem virou objeto da técnica.

De qualquer maneira, ele aponta para um erro fundamental na análise das transformações do mundo audiovisual: ao tratarmos a digitalização como causa, esquecendo que ela é consequência de um longo (e antigo) processo, muitos autores tentam explicar uma revolução que atinge o seu clímax como uma revolução que está apenas começando. O resultado disso é uma excessiva valorização de dados técnicos (que poucos dias depois estão obsoletos) e o esquecimento das razões estruturais e filosóficas que nos levaram a esta situação.

Enquanto isso, o que fazer? Parar a produção de filmes digitais? Voltar a escrever histórias com lápis e papel? Iniciar uma vida meditativa, em que a tecnologia não consiga amar seu jogo cruel de ocultamento do homem? Para alguns poucos, estas talvez sejam respostas razoáveis.

Mas, para os cineastas contemporâneos, estas respostas não servem. Eles continuarão a fazer filmes, usando as tecnologias de muitas formas diferentes e com objetivos completamente distintos. Resta, portando, seguir o conselho de Nietzsche: “Fomos maus espectadores da vida, se não vimos também a mão que delicadamente mata”²⁶.

Notas

- § Cineasta e professor da Famecos-PUCRS.
- 1 ROSA JR., Hamilton. Entre o celulóide e a imagem eletrônica. *Tela Viva*, São Paulo, p.30, jun. 2000.
 - 2 ROSA JR., op. cit., p.30.
 - 3 ROSA JR., op. cit., p.32.
 - 4 BAUDRILLARD, Jean. *Tela total: mito-ironias da era do virtual e da imagem*. Porto Alegre: Sulina, 1999. p.146.
 - 5 BAUDRILLARD, op. cit., p.80.
 - 6 FERNANDES, Millôr. *Folha de S.Paulo*, 8 abr. 2001, *Mais*.
 - 7 ROSA JR., op. cit., p.32.
 - 8 Técnica digital reanima cinema cubano. Portal Terra (www.terra.com.br)/Agência Estado.
 - 9 Técnica digital reanima cinema cubano. Op. cit.
 - 10 Técnica digital reanima cinema cubano. Op. cit.
 - 11 PETIT, Chris. Pictures by numbers. *Film Comment*, p.38, mar.- abr. 2001.
 - 12 PETIT, op. cit., p.40.
 - 13 REICHENBACH, Carlos. Cartas do Reichenbomber: opus 42. Portal Terra (www.terra.com.br).
 - 14 PARENTE, André. Os paradoxos da imagem-máquina. In: PARENTE, André (org.). *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993. p.27.
 - 15 PARENTE, André. A difícil arte de falar com a boca cheia e a cabeça vazia. *Revista Famecos: mídia, cultura e tecnologia*, Porto Alegre, n.15, p.58, ago. 2001.
 - 16 DEBRAY, Régis. *Manifestos midiológicos*. Rio de Janeiro: Vozes, 1995. p.24.
 - 17 COUCHOT, Edmond. Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração. In: PARENTE, André (org.). *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
 - 18 MACHADO, Arlindo. Anamorfozes cronotópicas ou a quarta dimensão da imagem. In: PARENTE, André (org.). *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
 - 19 Uma análise de seus trabalhos, além do de Parente, pode ser encontrada em nosso ensaio: GERBASE, Carlos. *Digitalidade e narrativa audiovisual: uma relação complexa*. *Revista Famecos: mídia, cultura e tecnologia*, Porto Alegre, n.14, p.90-100, abr. 2001.
 - 20 DEBRAY, op. cit., p.24.
 - 21 Mostra abre debate sobre novas tecnologias no cinema. Portal Terra (www.terra.com.br)
 - 22 Mostra abre debate sobre novas tecnologias no cinema. Op. cit.
 - 23 BAUDRILLARD, op. cit., p.146.
 - 24 HEIDEGGER, Martin. A questão da técnica. In: *Cadernos de tradução*. São Paulo: USP, 1997. p.71.
 - 25 HEIDEGGER, op. cit., p.75.
 - 26 NIETZSCHE, Friedrich. *Além do bem e do mal: prelúdio a uma filosofia do futuro*. São Paulo: Companhia das letras, 1992. p.68.

Anexo

DOGMA 95, para erguer-se contra o cinema de ilusões, apresenta uma série de regras estatutárias intituladas

O VOTO DE CASTIDADE

"Eu juro me submeter ao seguinte conjunto de regras concebidas e confirmadas pelo DOGMA 95:

1. A filmagem deve ser feita em locação. Acessórios e cenários não podem ser usados (se um determinado acessório é necessário para a história, a locação escolhida precisa conter este acessório).

2. O som nunca deve ser produzido separadamente das imagens ou vice-versa. (Música não deve ser usada a não ser que ocorra na cena em que está sendo filmada).

3. A câmera deve estar na mão. Qualquer movimento ou imobilidade é permitido, desde que seja produzido pela mão.

4. O filme deve ser a cores. Iluminação especial é inaceitável. (Se há muito pouca luz para exposição, a cena deve ser cortada ou uma simples e única lâmpada pode ser presa à câmera).

5. Trucagens e filtros estão proibidos.

6. O filme não deve conter ação superficial. (Assassinatos, disparos de armas etc. não devem ocorrer).

7. Referências temporais e geográficas estão proibidas. (Isso quer dizer que o filme se passa aqui e agora).

8. Filmes de gênero não são aceitos.

9. O formato final do filme deve ser o acadêmico 35 mm.

10. O diretor não deve receber crédito.

Copenhagen, 13 de março de 1995

Em nome do DOGMA 95"



Dogma I: *Festa de família*, de Thomas Vinterberg



Dogma II: *Os idiotas*, de Lars von Trier



Dogma III: *Mifune*, de Soren Kragh-Jacobsen