

Cinema Digital e Internet: Possibilidades e Linguagem

Pedro Nogueira e CONCEIÇÃO

Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Resumo

O artigo procura analisar as ferramentas que surgiram com o advento das novas mídias, como o computador e a internet, e como elas ajudam na construção da linguagem do audiovisual feito para a rede mundial de computadores. O artigo se debruça também sobre a questão da interatividade nas atuais produções e o debate a cerca da perda da autoria nas obras hipermediáticas.

Palavras-chave

Audiovisual; Hipermissão; Internet

Abstract

The article analyzes the tools that came with the advent of new media such as computer and internet, and how they help in the construction of the audiovisual language made for the World Wide Web. The article also focuses on the issue of interactivity and debate on current productions about the loss of the authorship on the works in the hypermedia.

Key words

Audiovisual; Hypermedia; Internet

Introdução

A história da imagem em movimento se separa em ciclos, modulações, espirais. Cada meio inventado interage com o anterior. Foi assim com a animação pré-cinematográfica, quando o

cinematógrafo foi desenvolvido (MANOVICH, 1995). Foi assim com a chegada do som, das cores, do cinemascope, do vídeo, do cinema eletrônico e, agora, do computador. Um novo ciclo se encerra no final do século XX e início do século XXI. A tecnologia digital, desenvolvida a partir dos anos 80 atinge seu auge no século recém iniciado. Novas formas de narrar e representar a realidade emergem e é preciso desvendá-las. No início do século XX, alguns artistas perceberam que a nova tecnologia desenvolvida, o cinema, seria a verdadeira representação da vida moderna trazida pela eletricidade e pelo urbanismo. Na França, Jean Epstein, Abel Gance, Louis Delluc, Germaine Dulac desenvolvem pesquisas relativas à montagem cinematográfica, interessados na essência própria do cinema e suas características específicas (STAM, 2003).

Ao mesmo, tempo, na Rússia artistas desenvolviam pesquisas semelhantes, na ânsia de entender esse veículo antes utilizado somente como entretenimento. Vertov se destacou nos filmes documentais e na organização de material de banco de dados. Com seu filme *O Homem com uma Câmera*, Vertov colocou em prática toda sua teoria sobre os códigos do fazer cinematográfico e sua recepção. Cem anos antes, Vertov anteviu a criação de um banco de dados que poderia ser reprocessado e transformado em um produto audiovisual que expressasse ideias.

A importância desses movimentos não se dá somente na criação artística e catalogação de códigos. Mas no movimento de enxergar que essa nova técnica poderia transformar a forma de representar e pensar o mundo. Dentre essas novas formas se somam outras atitudes de vanguardas, preocupadas em não deixar em branco a plataforma que revolucionou a arte e melhor representa sua época. O Surrealismo propôs o diálogo com a teoria de Freud e renovou a narrativa antes ligada aos romances clássicos. O Dadaísmo colocou a exibição como centro da ideia de cinema, criando obras que envolviam a artes plásticas e toda a técnica da imagem em movimento, precedendo as instalações (ELSAESSER, 1987).

Esse sentimento de renovação é o mesmo pelo qual passamos atualmente com as novas tecnologias. O cineasta Peter Greenaway incentiva o rompimento com as clássicas representações cinematográficas, apelando para a urgência da renovação estética e formal do audiovisual:

Por mais importantes que sejam as pressões sociais, políticas, culturais e econômicas, a força absoluta de um meio de comunicação reside em sua estética, em seu relacionamento com o conteúdo, em sua relevância para o agora, em sua habilidade de nos estimular e de nos colocar em transe, de oferecer estímulo ao sonho, de legitimar a imaginação, de incendiar possibilidades, de indicar o que acontece no momento seguinte, de encorajar a participação sincera, e, eu diria, de encorajar a participação com tal sinceridade a ponto de causar pânico do superestímulo. (GREENAWAY, 2003, p. 93)

O vídeo trouxe, além de novas técnicas, uma certa democratização dos meios, com câmeras mais acessíveis. Anunciava um maior controle do autor sobre a produção. O Chroma-key e outras técnicas eletrônicas entraram para o rol de efeitos especiais e trouxeram muito material novo para os videoartistas.

O diferencial das primeiras experimentações com a imagem em movimento em relação ao momento atual era que tudo de novo poderia ser feito. São anos de história audiovisual para ser consultada, reprogramada e referenciada. Grennaway afirma que o cinema morreu com o controle remoto. O rompimento com as antigas regras do cinema é apenas provocativo, mas é inegável a renovação trazida pelos meios digitais:

A palavra chave aqui me parece ser 'antecipação', e, juntamente com o cortejo fúnebre e analogias de fusível de bomba, poderíamos também aplicar ao período de inovação que se seguiu à introdução do controle remoto, a analogia biológica de gestação do feto, o que talvez seja mais apropriado, dado o seu enfoque positivo sobre o nascimento em oposição a um enfoque negativo sobre a morte. (...) eu acredito firmemente que o cinema e pós-cinema podem e devem coexistir. (CLAYFEILD, 2009)

Cinema Digital

É inegável a quantidade de elementos que se associam ao audiovisual com a tecnologia digital. Algumas questões serão tratadas ao longo deste artigo. Dentre elas o problema da interatividade, ainda mal resolvida nas produções atuais. Outra questão é a

democratização na produção, que se mostra intensa e diversificada, mas que traz dúvidas quanto a seus benefícios.

A característica mais visível e utilizada pelo cinema digital é a manipulação da imagem. Ela deixa de ser uma marca de luz impressa em uma película, para ser pontos digitais que podem ser modificados, chamados de pixels. O cinema convencional já possuía uma infinidade de técnicas que modificavam a imagem ainda na fase das filmagens, e o vídeo trouxe novas técnicas de trabalho em pós-produção. Mas com o cinema digital essa manipulação da imagem chega a um grau extremo. Essa manipulação está presente hoje na maioria das produções, tendo Hollywood e a publicidade como principal campo de desenvolvimento. A maioria dos filmes atualmente utiliza a tecnologia digital, seja em pequenas inserções gráficas ou até em animações completas em 3D. Essa característica de trabalho em camadas e texturas reais aplicadas a modelos 3D é considerada por Lev Manovich como a grande revolução do cinema digital. O cinema como única representação realista é negado quando este novo meio supera a realidade e cria mundos hipereais. É a fase do cinema-pincel como denomina Manovich, em contra ponto ao cine-olho, que capta a verdade aonde o olho humano não chega. É um retorno a técnicas antes deixadas de lado pelo cinema convencional, tida por subgênero: a animação.

A mutabilidade dos dados digitais debilita o valor das gravações fílmicas como documentos da realidade. Podemos considerar, retrospectivamente, o regime do realismo visual do século XX, o resultado da gravação automática da realidade visual, como uma simples exceção, com um acidente isolado na história da representação visual que sempre está implicado e que, hoje em dia, é retomado: a construção manual de imagens. O cinema se converte em um ramo muito particular da pintura. Não será por mais tempo um 'Kino-olho' e sim um 'Kino-pincel'." (MANOVICH, 1995)

Segundo Manovich, os meios digitais permitem uma realidade elástica, antes permitida somente pela animação. As tomadas em live-action são meros recursos que podem se somar a diversas outras. Sendo assim o cinema perde seu caráter meramente indicial.

Essa aproximação do cinema com a pintura é própria das vanguardas. Na década de 1920, o diálogo com as outras artes era extremo. Nesse caso, do cinema-pincel, o diálogo maior é com o design. Manovich o considera como um subgênero

da pintura. No cinema o trabalho com janelas, sobreposições, divisões de telas e inserção de subtítulos era viável. Isso se intensifica com o vídeo. Mas deixa de ser meros recursos para tornarem regra.

Voltando à questão do design, o trabalho com softwares permitiu uma maior autonomia do montador. Além da manipulação da imagem, há as inserções tipográficas, as divisões de tela, como o trabalho de diagramador, ideia apresentada no filme *O Livro de Cabeceira* de Peter Greenaway. Existe ainda a possibilidade, vista de forma explícita no filme *Speed Racer* dos irmãos Wachowski, da narrativa sem corte que foi pensada segundo a lógica de programas como o *After Effects* um programa que cria um ambiente e uma câmera virtual. No caso de *Speed Racer* foram tiradas fotografias em formato de bolha, que capturavam o ambiente em 360°. A partir dessas fotos eles puderam inserir outras camadas e texturas, tanto em 3D, quanto em 2D. Criaram então ambientes virtuais onde a câmera poderia caminhar. Cada sequência era uma camada dessa bolha que ia sendo “descascada” ao longo do filme.

O pós-modernismo oitocentista (baseado na lógica das colagens, das divisões de telas, do uso da tipografia etc.), abre espaço para o trabalho em mosaico e a anti-narrativa de Peter Greenaway. A montagem em forma de mosaico causa hoje menos estranhamento e suas obras encontram agora uma geração de receptores que, pelo uso constante do computador pessoal, estão mais abertos e dispostos à fruição desse tipo de estética. Ou seja, podemos dizer que a estética do Windows, com janelas independentes e infinitas, fragmenta a experiência e acostuma o usuário nesta prática cognitiva. Ele pode, por exemplo, acessar seu e-mail e ao mesmo tempo ver dois vídeos que estão sendo carregados.

As novas tecnologias desenvolveram e capacitaram a imaginação humana para outros horizontes. Todos sabemos que há diferentes tipos de público hoje em dia, formados não apenas pela geração televisiva, mas também por uma geração pós-televisão, nas quais as características do laptop são muito persuasivas, criando novas expectativas e novos padrões de excelência. (GREENAWAY, 2003, p.89)

O que entra em debate com essa nova forma de recepção é a aclamada, porém indefinida, interatividade. Podemos diferenciar duas formas de interatividade. A primeira seria sua incorporação como *tema*, como feito por Greenaway com suas obras em forma de mosaico. Nesse caso as novas tecnologias apenas acrescentam um elemento novo à antiga forma de criar e receber a obra. A segunda forma é o uso das mídias digitais como plataforma

de *exibição*, como a internet, o dvd, o cd-rom. Também experimentada por Greenaway no projeto *As Maletas de Tulse Luper*, que, no entanto, se diferencia da obra fechada do já conhecido cinema. Essas novas tecnologias possibilitam um “pós cinema”. Assim como expressado por Greenaway, não há sentido afirmar que essas duas artes (cinema e pós cinema) são semelhantes. A forma de exibição em teatros e a obra fechada dão lugar a uma recepção individual e a narrativas semelhantes a jogos.

O que diferencia parte das atuais formas de produção audiovisual é o uso da internet como plataforma de exibição da obra. Sua forma hipermediática, baseada em links, permite maior autonomia do usuário e, portanto, novos usos pelos autores. Sendo intitulado de pós-cinema, essa capacidade trazida pela web incentivou autores a fugirem da narrativa clássica linear e propôs uma imersão participativa do usuário. Contestando assim a ideia clássica de autoria e domínio do autor sobre a obra. As experiências atuais são semelhantes a jogos virtuais. Sendo assim, essas experiências não poderão ser classificadas como cinema. É o caso do projeto *A Gruta*, de Filipe Gontijo, uma experiência nacional onde o público elege cada passo dos personagens por meio de aparelhos que contabilizam os votos da audiência na sala de cinema, semelhante aos jogos de RPG Solo, em formatos de revista.

Peter Greenaway apresentou um formato interessante com o projeto *As Maletas de Tulse Luper*. Ele é composto de três filmes, com a estética em forma de mosaico, um jogo online, 90 dvds, cd-rom e a apresentação ao vivo, como *Video Jockey* do próprio diretor. O projeto apresenta a história de Tulse Luper, colecionador fanático, que tem sua vida mostrada através de várias maletas que são abertas. Cada parte do projeto são mostrados fragmentos (maletas) da vida do protagonista, e são através delas que compreendemos a história de Tulse Luper. A interatividade, além de óbvia no jogo, se dá principalmente em como as pessoas interpretarão esse mosaico. São imagens sobrepostas e fragmentadas que não evidenciam uma linha narrativa.

Uma das características mais importante do cinema digital para este projeto é a democratização dos meios de produção audiovisual. O barateamento dos equipamentos de captação e pós-produção, dando uma liberdade ampla de criação. Como defendida pela cineasta Samira Makhmalbaf, essa democratização bate de frente com os entraves que impossibilitavam a liberdade de autoria:

Três modos de controle externo abafaram historicamente o processo criativo de um cineasta: político, financeiro, e tecnológico. Hoje, com a revolução digital, a câmera permitirá ultrapassar todos esses controles e ser adequadamente colocada à disposição do artista. O nascimento genuíno do cinema de autor ainda será celebrado depois da invenção da "câmera-caneta", porque estaremos então no alvorecer de uma história inteiramente nova para nossa profissão. Quando filmar for tão barato quanto escrever, a centralidade do capital no processo criativo será radicalmente diminuída. (MAKHMALBAF, 2000)

Mas alguns enxergam esses novos tempos como uma ameaça à autoria. Tanto pela diversidade de produção, quanto pela facilidade da audiência escolher como e o quê quer assistir:

Em seu nível mais simples, mais básico, a interatividade em um contexto pós-cinematográfico pode ser representado pelo poder conferido a audiência pelo controle remoto e sua capacidade de pausar, parar, play, adiantar e retroceder. (...) o modo pós-cinematográfico de transmissão determina que o cineasta não está mais no controle completo do forma de seu trabalho como ele é experimentado pela audiência, (...) que agora está quase totalmente à mercê do público. (CLAYFEILD, 2009)

Além dessa facilidade na captação de imagens com câmeras de mão baratas, hoje possuímos o grande banco de dados sonhado por Vertov na década de 20 do século passado. Kinoks³ espalhados pelo mundo postam seus vídeos na rede. Possibilitando que qualquer um baixe esses vídeos e remixem:

Esses remixes de conteúdos de diferentes meios são definitivamente comuns hoje na cultura da imagem em movimento. Mas, para mim, a essência da 'revolução híbrida' encontra-se em algo completamente diferente. Vamos chamá-lo remixabilidade profunda. O que é remixado hoje não é apenas o conteúdo de diferentes mídias, mas também suas técnicas fundamentais, métodos de trabalho e formas de representação e expressão. Unidas dentro do ambiente do software comum, cinematografia, animação, computação gráfica, efeitos especiais, design gráfico, tipografia, chegaram a formar um novo 'metameio'. Um trabalho produzido neste 'metameio' novo pode usar todas as técnicas, ou qualquer subconjunto destas técnicas, que antes eram exclusivos para esses meios diferentes. (MANOVICH, 2007, p. 8)

Uma experiência interessante é o documentário *RIP – A Remix manifesto*. Produção online que conta a história de uma banda fictícia e propõe uma análise sobre o compartilhamento de música online, questionando o entendimento sobre direitos autorais na Era Digital. O documentário foi feito com entrevistas de autoridades - incluindo o ex-primeiro ministro da Cultura Gilberto Gil. O filme pode ser assistido online e ele próprio é feito com imagens disponibilizadas na rede. Um *remix* de vídeos.

Outro exemplo é o trabalho do artista israelense Kutiman, que produziu uma série de remixes de vídeos com o material encontrado no *youtube*. Intitulado de Thru You, Kutiman edita e produz um videoclipe musical, usando os mais diversos materiais postados na rede.

Esses remixes serão cada vez mais utilizados, a internet já é um grande banco de dados acessível, mas muitas imagens possuem direitos exclusivos de uso e reprodução. Pensando nisso foi criado a Creative Commons⁴, um instituto que credencia imagens livres de *copyright*, desde que citadas as fontes. Nesse banco de dados em formação pode estar o futuro da arte do remix, que se apresenta frutífera nos dias atuais.

Com a banda larga 2.0, o uso da internet como plataforma direta para exibição - não sendo mais necessário baixar ou esperar muito tempo para carregar um vídeo pequeno -, a produção e veiculação audiovisual pela rede promete intensificar, sem contar a qualidade da imagem. É nesse contexto que o presente projeto tenta se encaixar.

A Questão da Interatividade

A grande questão envolvendo a produção audiovisual com novas mídias envolve a ideia de interatividade. Entende-se por interatividade a possibilidade do usuário/receptor ter autonomia nas escolhas que envolvem a narrativa.

Essa interatividade é vista como mito pelo estudioso Peter Lunenfeld (LUNENFELD Apud RENÓ, 2009). Para ele o pouco que foi demonstrado de experimentos de cinema interativo não se mostrou eficiente diante de modelos-padrão no que diz respeito à não-linearidade.

Em um experimento prático de Denis Reno (RENÓ, 2009), chegou-se à conclusão de que a pretensão na elaboração do cinema interativo exige recursos tecnológicos ainda não desenvolvidos. Conhecidos através de especulações de produções futuristas, como o *holodeck* de *Jornada nas Estrelas*.

Para Carlos Caires “a narrativa interactiva sugere um contra-senso. Pois, se por um lado a narrativa nos dirige por um caminho seguro, por outro possibilita-nos diversos percursos à escolha, através da interactividade” (CAIRES, 2007, p. 72). Para ele será necessário uma segmentação da narrativa que permita alterações na sequência temporal dos fatos através de ramificações, que implicam em um “momento de suspensão da narrativa. Momento esse, que é dado ao leitor ou espectador, para poder fazer suas escolhas” (CAIRES, 2007, p.73).

De acordo com Vicente Gosciola, em seu livro *Roteiro para Novas Mídias*, o produto hipermidiático “promove inter-relação entre os conteúdos - e entre os usuários e conteúdos” (GOSCIOLA, 2003, p. 79). Isto se dá através dos links que são a unidade primordial da hipermídia. Gosciola conceitua o link como uma palavra, frase ou gráfico de um documento eletrônico que contém o endereço de outro documento eletrônico. Lucia Leão define o modelo hiepertextual como blocos de informações, denominado como lexias, unidos por links (LEÃO, 2004). Essas lexias são de natureza variadas que irão de blogues, jogos eletrônicos a bancos de dados. À hipermídia cabe a síntese de diversas outras linguagens e meios como o jornal, os quadrinhos, o cinema, o rádio, o teatro e a televisão.

Gosciola cita Anne-Marie Duguet (GOSCIOLA, 2003, p. 87), observando que a interatividade mobiliza o espectador, cria um desejo de participar e interferir. Portanto, as obras em hipermídia devem dar espaço a essa participação do receptor.

A ameaça à autoria está presente em diversos estudos. De acordo com pesquisador, o que hoje se debate sobre autoria deverá ser modificado para autoriação: Enquanto a autoria em hipermídia está para o processo de geração de conteúdos – como textos, sons e imagens e suas respectivas narrativas -, autoriação em hipermídia está para o processo de edição desses conteúdos (GOSCIOLA, 2003, p. 143).

Lúcia Leão denomina esse recurso interativo como escrita colaborativa, mostrando o caso de projetos como a *Exquisite corpse*, no qual qualquer internauta poderia continuar a

história seguindo eixo horizontal ou mesmo se perdendo entre os vários links propostos. Em seu artigo “Cibernarrativas ou a arte de contar histórias no ciberespaço”, Lucia Leão cita o conceito de hipercontextualização de Peter Lunenfeld, “como uma comunidade comunicativa rizomática que usa as redes para a curadoria de uma série de contextos em mudança” (LUNENFELD Apud LEÃO, 2004, pg 175).

Gosciola afirma que a interatividade é “um recurso de troca ou de comunicação de conhecimento, ideia, de expressão artística, de sentimento” (GOSCIOLA, 2003, p. 87). E essa comunicação é garantida, citando Dieter Daniels, “quando deixa para trás a interação homem-máquina para se tornar, novamente a interação interpessoal, cujas as estruturas são modeladas pela supermáquina da Internet com milhões de computadores e usuários conectados” (GOSCIOLA, 2003, p. 87).

No caso da produção em si do roteiro, Gosciola se apropria da linguagem já explorada do cinema e do vídeo. Desde elementos de transição, profundidade de campo e composição, até mesmo a sobreposição e inserções gráficas. Esses elementos são associados às cenas fragmentadas, interligadas em rede por links que possibilitam ao usuário caminhos alternativos e atalhos.

Um exemplo de uso interativo é o projeto *I Know Where Bruce Lee Lives*, criado pelo estúdio experimental de design *Skop*, da Alemanha. O projeto apresenta um remix de sons e imagens do ator Bruce Lee que pode ser comandado pelo usuário através do teclado, autodenominando-se *áudio-vídeo-remixtool: KeyJay* (algo como ferramenta de remixar áudio e vídeo). Como Disc Jôquei (DJ); só que ao invés dos discos eles usam o teclado (Keyboards). Um projeto simples mas que demonstra as possibilidades da obra interativa.

Conclusão

Como exposto anteriormente, os projetos audiovisuais feitos para internet podem adicionar elementos como o link e a interatividade, onde o usuário sai da passividade da recepção e participa da autoria de uma maneira decisiva na narrativa da obra, sendo este ato o que define sua característica hipermediática. Nas palavras de Lúcia Leão, “o elemento lúdico

se revela no ato de ir clicando em busca dos segredos e das outras versões que o projeto encerra” (LEÃO, 2004, pg 174).

Não há a necessidade de se encerrar a produção como conhecida anteriormente e sim agregar as novas possibilidades trazidas pela rede mundial de computadores, associando todo o seu conteúdo através de obras e propondo múltiplos caminhos para a produção audiovisual.

Referências Bibliográficas

ADRIANO, Carlos. *Um guia para as vanguardas cinematográficas*. Disponível em <<http://p.php.uol.com.br/tropico/html/textos/1611,1.shl>> Acessado em 12/11/2006.

ALVARENGA, Nilson Assunção . Reflexos estéticos do cinema digital: o cinema como meio de comunicação e o impacto das tecnologias digitais. In: Cláudia Regina Lahni; Marta de Araújo Pinheiro. (Org.). *Sociedade e Comunicação: Perspectivas contemporâneas*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2008, v. 1, p. 193-209.

CAIRES. Carlos. Da narrativa fílmica interactiva. Carrossel e Transparências: dois projectos experimentais. In: PENAFRIA, Manuela; MARTRINS, Índia Mara. (Org.). *Estética do Digital. Cinema e Tecnologia*. Covilhã: Livros LabCom, 2007, p. 69-85.

CLAYFIELD. Matthew. A Cinema Exploded: Notes on the Development of Some Post-Cinematics Forms. Disponível em <www.braintrust.dv.com/essays/cinema-exploded.html> Acessado em 18/08/2009.

ELSAESSER, Thomas. Dada Cinema? In: *Dada and Surrealist Film*. Edited by Rudolf E. Kuenzli. New York: Willis, Locker & Owens, c1987. p.13-27.

LEÃO, Lucia. Cibernarrativas ou a arte de contar histórias no ciberespaço. In: LEÃO. Lucia. (Org.). *Derivas: Cartografias do Ciberespaço*. São Paulo: Annablume; Senac, 2004, v. 1, p. 163-180.

GREENAWAY. Peter Greenaway. O Cinema está morto. *Caderno Sesc Video Brasil 03*, 2007, p. 89-97.

GOSCIOLA, Vicente. *Roteiro para Novas Mídias*. São paulo: Senac, 2003.

MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Massachussets, MIT Press, 2001.

_____. *Understanding Hybrid Media*. Disponível em <www.manovich.net> Acessado em 08/04/2008.

_____. *What is Digital Cinema?* Disponível em <www.manovich.net/TEXT/digital-cinema.html> Acessado em 30/03/2009.

_____. *Avant-garde as Software*. Disponível em <www.artnodes.com/eng/art/manovich1002/manovich1002.html> Acessado em 21/04/2009.

_____. *Image Future*. Disponível em <www.manovich.net/DOCS/imagefuture_2006.doc> Acessado em 18/04/2009.

MAKHMALBAF. Samira. *The Cinema of Tomorrow*. Disponível em <www.makhmalbaf.com/articles.php?a=242> Acessado em 20/07/2009.

RENÓ. Denis. *O Cinema Interativo é Possível*. Disponível em <<http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n58/dreno.html>> Acessado em 11/11/2009.

STAM. Robert. *Introdução à Teoria do Cinema*. Campinas: Papyrus, 2003.

TREZZINI, Marco. GIANOLA, Danica. When Cinema Meets VR - John Gaeta Talks About Speed Racer. Disponível em <http://www.vrmag.org/issue30/when_cinema_meets_vr_john_gaeta_talks_about_speed_race_r.html> Acessado em 18/11/2009.

VERTOV. Dziga. *Kino-Eye: the writings of Diziga Vertov*. Los Angeles: University of California Press, 1984.