

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

Márcio Corino Lantelme da Silva

**Realismo e Vanguardismo no Dogma 95:
O lugar do Movimento na história do cinema e suas implicações estéticas e
tecnológicas**

Juiz de Fora
2010

MÁRCIO CORINO LANTELME DA SILVA

Realismo e Vanguardismo no Dogma 95:

O lugar do Movimento na história do cinema e suas implicações estéticas e tecnológicas

Dissertação de Mestrado apresentada ao Curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social: área de concentração em Comunicação e Sociedade da Faculdade de Comunicação Social da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para a obtenção do Grau de Mestre em Comunicação Social.

Orientador: Prof. Dr. Nilson Assunção Alvarenga

Juiz de Fora
2010

Silva, Márcio Corino Lantelme da.

Realismo e Vanguardismo no Dogma 95: o lugar do movimento na história do cinema e suas implicações estéticas e tecnológicas / Márcio Corino Lantelme da Silva. – 2010.

105 f.

Dissertação (Mestrado em Comunicação Social)—Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2010.

1. Cinema - História. 2. Comunicação. 3. Filmes – Argumentos, temas, etc. I. Título.

CDU 778.5(091)

Márcio Corino Lantelme da Silva

Realismo e Vanguardismo no Dogma 95:

O lugar do Movimento na história do cinema e suas implicações estéticas e tecnológicas

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Faculdade de Comunicação Social da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para a obtenção do Grau de Mestre em Comunicação Social.

Juiz de Fora, 2010

Banca Examinadora

Nilson Assunção Alvarenga (Orientador) – UFJF

Marta de Araújo Pinheiro - UFRJ

Carlos Pernisa Júnior - UFJF

*Aos meus pais, irmãos e amigos
pelo incentivo e paciência.*

AGRADECIMENTOS

À minha família.

Aos meus grandes amigos de dentro e fora da faculdade.

Ao Nilson, pela paciência, dedicação e compreensão.

Aos professores e funcionários da FACOM.

“Cada filme cria sua própria linguagem.”

Lars Von Trier

RESUMO

O trabalho, um estudo sobre o Dogma 95, tem como objetivo principal situar esse movimento na história do cinema a partir da consideração de três matrizes de linguagem cinematográfica: A matriz Realista, a Vanguardista e a Clássica, propondo para ele um lugar entre o Realismo e o Vanguardismo, a partir do estudo centrado em dois de seus filmes: *Festa de Família*, de Thomas Vinterberg (1998); e *Os Idiotas*, de Lars Von Trier (1998). Aspectos como a corporeidade da câmera dv, o papel da dramaturgia e o diálogo do Dogma 95 com outras vanguardas cinematográficas têm papel relevante em nossa abordagem.

Palavras-chave: Comunicação; Cinema; Dogma 95

ABSTRACT

The work, an study about the dogma 95 movement, has the main objective of situating this movement in the history of the movies from the premise of three patterns of cinematografic language: the realistic one , the avant-guard and the classic one. Dogma 95 is placed between realism and avant-guard , from the study of its two movies: “The Celebration(Thomas Vinterberg, 1998) and “The Idiots” (Lars von trier, 1998). Aspects as the DV câmera , the role of the drama and the dialogue in the dogma 95 with other cinematographic avant-gards hás a relevant role in this paper.

Key-words: Comunication; Cinema; Dogma 95

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
1. AS MATRIZES CINEMATOGRAFICAS	14
1.1. A NARRAÇÃO CLÁSSICA	14
1.2. A NARRAÇÃO DE ARTE E ENSAIO	20
1.3. A NARRAÇÃO PARAMÉTRICA	26
2. O VÍDEO	30
2.1. A ESTÉTICA DO VÍDEO	30
2.2. O VÍDEO E SUA LINGUAGEM	35
2.3. NEM CINEMA NEM VÍDEO: A REVOLUÇÃO HÍBRIDA.....	38
3. CINEMA DIGITAL	41
3.1. DEFINIÇÕES	41
3.1.1. O que é Cinema Digital?	41
3.1.2. Tendências Gerais do Cinema Digital	50
3.2. AS TRÊS MATRIZES NO CINEMA DIGITAL	62
3.2.1. A Matriz Clássica no cinema digital e o uso dos DVFX.....	63
3.2.2. Vanguardismo no cinema digital.....	69
3.2.3. O Realismo no cinema digital: Dez, de Kiarostami, e a eliminação do diretor.....	73
3.3. O DOGMA 95 NO CONTEXTO DO VÍDEO DIGITAL	77
4. DOGMA 95	82
4.1. A PROPOSTA DO DOGMA 95	82
4.2. O VANGUARDISMO DO DOGMA 95.....	85
4.2.1 Dogma, Vertov e Neo Realismo Italiano: Tão longe, tão perto!.....	85
4.2.1.1. Debate com a Nouvelle Vague	87
4.2.1.2. A separação do cinema clássico	90
4.2.2. Os Idiotas: As regras do voto de castidade como parâmetros narrativos	92
4.3. FESTA DE FAMÍLIA E O REALISMO DO DOGMA 95: A CÂMERA DIGITAL E A CORPOREIDADE	95
5. CONCLUSÃO	99
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	104

INTRODUÇÃO

O fim do cinema já foi propagado em vários momentos de sua existência. Entretanto, pode-se dizer que o cinema acaba em algum momento? Quando pensado em seu sentido expandido de “arte ou escrita do movimento” o cinema mostra-se uma forma narrativa bastante estável, adaptando-se a novas mídias e tecnologias e incorporando-as em sua forma narrativa. Por mais sólido que seja o cinema, como manifestação artística, ele não está livre de pressões de toda ordem que, por vezes, o faz mergulhar em profundas crises que sempre prometem por fim à sua hegemonia.

A partir dos anos 90, o diálogo do cinema com a computação e a eletrônica ganhou uma nova cara. Entram em jogo, nesse momento, as tecnologias digitais, quer seja para o momento da captação de imagens (com câmeras pequenas e leves, e uma maior resolução de imagem) ou para o processo de finalização e pós-produção (as ilhas de edição chamadas não-lineares). Esses novos instrumentos começam, então, a ser usados por jovens cineastas e, até mesmo, por diretores já consagrados. Temos, portanto, uma drástica redução de custos para a produção de um filme, bem como uma democratização do acesso a essa produção. É nesse ambiente que surge o cinema digital, incorporando as três matrizes de linguagem cinematográfica com as quais trabalharemos. A matriz Realista, a Vanguardista e a Clássica (ALVARENGA e LORENA, 2009).

No atual cenário de aceleração do desenvolvimento das tecnologias da imagem, em que novos meios e procedimentos surgem e superam-se numa velocidade cada vez maior, justifica-se um estudo sobre a posição do cinema, na condição de arte secular, diante dessas tecnologias. Podemos pensar não apenas como esses novos meios afetaram a linguagem

cinematográfica, mas também como podemos situar as obras realizadas nesses mais diversos suportes à luz da teoria do cinema.

No presente trabalho, estudaremos o movimento Dogma 95 à luz das três matrizes cinematográficas anteriormente citadas, localizando-o, na história do cinema, frente a essas possibilidades estéticas e políticas. Para tanto, traçaremos o seguinte percurso. Primeiramente, apresentaremos as três matrizes cinematográficas com as quais trabalharemos, ilustrando nossa argumentação com exemplos de filmes e discutindo-os à luz de sua matriz respectiva. Posteriormente, entraremos na discussão sobre o suporte tecnológico que nos interessa em relação ao cinema, que é o vídeo. No entanto, nesse primeiro momento, ainda não abordaremos as relações entre cinema e vídeo, mas sim apresentaremos suas características estéticas, dando exemplos significativos de sua influência no campo das artes de imagem tecnológica.

Mais adiante, entra em cena a discussão sobre o cinema digital, primeiro a partir de uma definição de sua natureza e depois a partir de uma apresentação das tendências gerais de seu uso no campo do cinema, seja em favor do cinema independente ou do cinema comercial. Feito esse mapeamento, chega o momento de apresentar o modo como o cinema digital incorpora as três matrizes de linguagem cinematográfica, o que será realizado em função de exemplos pontuais e privilegiados.

Por fim, apresentaremos nosso objeto de estudo, o movimento Dogma 95, sua proposta e seu contexto histórico, para então discutirmos qual sua relação com as matrizes realista, vanguardista e clássica. Para tanto, dois filmes desse movimento serão considerados: *Festa de Família*, dirigido por Thomas Vinterberg e *Os Idiotas*, de Lars Von Trier.

Na consideração dos dois filmes, buscaremos situá-los diante das matrizes realista e vanguardista, sempre em oposição ao cinema clássico. *Festa de Família* será proposto como o filme do Dogma 95 que melhor representa a incorporação de elementos realistas, a partir da

análise da influência da câmera DV na construção de uma obra vinculada à corporeidade da câmera e sua relação com os atores, proporcionando uma interpretação mais “verdadeira”. Já *Os Idiotas* será pensado diretamente a partir de algumas regras do voto de castidade, descrevendo a influência que elas têm sobre a construção do filme, isto é, a vinculação direta da trama aos aspectos técnicos e de linguagem.

1. AS MATRIZES CINEMATOGRAFICAS

Nesse capítulo, faremos a exposição das três matrizes cinematográficas com as quais trabalharemos. São elas: A matriz Realista (narração de arte e ensaio), matriz Clássica (narração clássica) e matriz Vanguardista (narração paramétrica). Abordaremos os principais aspectos de cada uma delas, dando ênfase às questões da decupagem, do roteiro e dramaturgia.

1.1. A NARRAÇÃO CLÁSSICA

Quando começa a se estabelecer como arte, o cinema passa a buscar uma linguagem própria, uma gramática específica. Nos primeiros tempos da ficção cinematográfica, tínhamos o que chamamos hoje de “Teatro Filmado”, modelo de narrativa em que a ação transcorria dentro de um mesmo espaço e fluía continuamente, sem saltos ou detalhamento de ações. O corte só se justificava quando a ação apresentada chegava ao fim, pedindo assim uma continuação, que viria respeitando as mesmas regras da ação anterior. Trata-se, segundo Ismail Xavier, de uma “montagem elementar em que a descontinuidade espaço-temporal no nível da diegese motiva e solicita o corte. A montagem, inevitável, só vem quando a descontinuidade é indispensável para a representação de eventos separados no espaço e no tempo, não se violando a integridade de cada cena em particular” (XAVIER, 1977, p.20).

Avançando em direção a uma linguagem específica, o cinema encontra no corte no interior de uma cena um elemento chave para a sua libertação da representação teatral. Ismail

Xavier, citando André Mauraux, aponta “o corte dentro da cena como o ato inaugural da arte cinematográfica” (XAVIER, 1977, p.21). O corte dentro da cena surge de uma necessidade da narração, seja para apresentar eventos paralelos ou explicitar detalhes da ação, tais como reações físicas dos personagens. “A montagem paralela e a mudança do ponto de vista na apresentação de uma única cena constituem duas alavancas básicas no desenvolvimento da chamada linguagem cinematográfica” (XAVIER, 1977, p.22).

Na criação da decupagem clássica existia a preocupação de fazer o espectador crer na “realidade” da imagem, isto é, fazê-lo identificar-se com o que se passa na tela, percebendo o filme como um duplo do mundo real. Para tanto, era preciso criar regras de continuidade para que os cortes que decompunham a cena não decompussem também a linearidade e continuidade do filme, garantindo uma precisa manipulação das emoções dos espectadores.

O que caracteriza a decupagem clássica é seu caráter de sistema cuidadosamente elaborado, de modo a resultar num aparato de procedimentos precisamente adotados para extrair o máximo rendimento dos efeitos da montagem e ao mesmo tempo torná-la invisível. (XAVIER, 1977, p.24)

Na decupagem clássica, tudo aponta para uma invisibilidade dos meios de produção e para a reprodução fiel do mundo físico.

O cinema clássico se confunde, no imaginário popular, com o cinema em si, o próprio cinema, tal a popularidade que alcançou em todo o mundo. Foram os filmes feitos sob essa idéia de cinema que alavancaram a indústria de Hollywood e o tornaram tão popular e presente na vida das pessoas.

Avançando um pouco mais na discussão acerca do cinema clássico, podemos pensar em algo que vai além dessa gramática visual específica, e se caracteriza por uma narrativa bastante particular. O cinema Hollywoodiano consolidou uma narrativa e uma estrutura dramática bastante consistentes, com normas e princípios bem específicos.

A narração clássica hollywoodiana constitui uma configuração particular das opções normalizadas para representar a história e manipular a composição e o estilo. (BORDWELL, 1996, p.277)

Encontramos facilmente esse tipo de narração nos filmes produzidos por Hollywood. O filme clássico Hollywoodiano apresenta personagens psicologicamente definidos e que lutam para resolver um problema concreto. O desfecho da história se dá com a solução (ou não) dos problemas, com uma vitória ou derrota do protagonista. Esse formato depende da causalidade centrada no personagem, e a ação definida a partir da intenção de se atingir um objetivo é chamada por Bordwell de formato canônico.

O argumento clássico apresenta duas linhas causais ou de argumento. Uma linha diz respeito, de forma geral, a um romance heterossexual, enquanto a outra linha está ligada a questões que envolvem trabalho, guerra, missão. Cada linha tem um objetivo, um ou mais obstáculos e um clímax. Na maioria dos casos, essas duas esferas (a do romance e a da ação) são distintas e independentes. Bordwell aponta que “o argumento pode terminar uma linha antes da outra, mas frequentemente as duas linhas coincidem em um clímax. Resolver uma provoca a resolução da outra” (BORDWELL, 1996, p. 158).

Podemos citar como exemplo de filme clássico no cinema contemporâneo “*Gangues de Nova Iorque (Gangs of New York - 2000)*”, de Martin Scorsese. Apontaremos elementos presentes nesse filme que estão de acordo com as características até aqui apresentadas sobre o cinema clássico. A história concentra-se entre 1830 e 1863, tempo de duras batalhas territoriais na Baixa Manhattan. Começa com a derrota do Pastor Vallon (Liam Neeson) e sua gangue dos Coelhos Mortos - imigrantes irlandeses, católicos, que fugiam da fome na Europa - diante de Bill Carniceiro Cutting (Daniel Day-Lewis) e sua gangue protestante dos Americanos Nativistas. Com a morte de Vallon, seu filho é enviado para um internato. Dezesesseis anos depois, Amsterdam (Leonardo DiCaprio) retorna para vingar a morte do pai,

mas encontra um terreno em que Cutting domina os políticos, os irlandeses e, ainda, controla a vida da ladra sedutora Jenny (Cameron Diaz), por quem o jovem vingador irá se apaixonar.

Temos aqui o formato no qual um protagonista (Amsterdam) imbuído de um objetivo claro (vingar a morte do pai) encontrará obstáculos durante sua jornada. Uma premissa simplória, previsível e romântica.

De acordo com David Bordwell, a cena clássica segue um padrão neoclássico, na medida em que apresenta unidade de tempo e ação. Na cena clássica, primeiro se especifica o tempo e o lugar em que ocorre a ação, e apresenta-se os personagens relevantes para a trama. No meio da cena, os personagens estabelecem seus objetivos. No fim da cena, ao menos uma linha causal deve permanecer em aberto, para motivar as mudanças da próxima cena.

Ao contrário da narração de arte e ensaio, que realiza um complexo jogo de linhas causais e, por vezes, rompe repentinamente com elas (como veremos adiante), a narração clássica estabelece uma narrativa baseada em uma linearidade suave e cuidadosa.

Quanto ao desfecho do Filme Clássico, Bordwell apresenta algumas hipóteses para sua conclusão. Na primeira hipótese, aponta que a narração pode ter seu desfecho com a revelação da verdade ou com a coroação da estrutura (conclusão lógica de uma série de acontecimentos). Na segunda hipótese, aponta para a expectativa do espectador de que o filme termine com um epílogo, uma breve celebração da estabilidade atingida pelos personagens principais, o que não só reforça a tendência a um final feliz, mas também traz de volta temas importantes abordados ao longo da história.

Bordwell critica o uso de conceitos como “transparência” e “invisibilidade” para especificar as propriedades narrativas do cinema clássico. Sugere uma consciência, por parte do público, do emprego de certos procedimentos na decupagem. Segundo ele, nos finais dos filmes clássicos, via de regra, temos bons exemplos de que a narração pode reconhecer sua consciência de um público, na medida em que “reaparece a música não diegética, os

personagens olham para a câmera ou batem uma porta em nossos narizes” (BORDWELL, 1996, p. 160).

A narração clássica busca ser facilmente compreendida. Para obter tal nível de comunicabilidade, o roteiro tende a manipular os espaços vazios, não deixando brechas para interpretações imprecisas. Se, no filme clássico, temos um salto no tempo, a narração explicitará isso para o espectador seja através de um diálogo ou de uma sequência de montagem. A narração clássica depende da noção de observador invisível. O espectador, então, se concentra em construir a história, e não em questioná-la, ao contrário do que ocorre na narração de arte e ensaio.

A onipresença clássica converte o esquema cognitivo que chamamos *a câmera* em um observador invisível *ideal*, liberado das contingências de espaço e tempo, mas discretamente confinado a modelos codificados pelo bem da inteligibilidade da história (BORDWELL, 1996, p.161)

Na narrativa clássica, o estilo leva o espectador a construir um tempo e um espaço coerentes para o desenvolvimento da história. Ao contrário da narração de arte e ensaio, que valoriza e objetiva a desorientação do espectador, o filme clássico se aproveita de uma narrativa que se esforça para ser a mais clara possível, isto é, sem deixar lacunas a serem preenchidas pelo espectador.

A estabilidade e uniformidade da narração de Hollywood nos dá uma razão para chamá-la *clássica*, ao menos enquanto o classicismo, em qualquer arte, se caracteriza tradicionalmente pela obediência a normas extrínsecas (BORDWELL, 1996, p.165).

O estilo clássico é estável e uniforme do ponto de vista da narrativa, e para reforçar essa estabilidade, a decupagem também privilegia um maior conservadorismo da imagem. O Cinema Clássico faz uso de um conjunto de recursos técnicos bastante limitados que se organizam em função das necessidades do argumento. A grande maioria das cenas dos filmes

de Hollywood começa com plano mais abertos, que tendem a orientar o espectador. Depois, seguem imagens mais próximas (principalmente nos diálogos – plano/contraplano), voltando depois a enquadramentos mais abertos, quando o movimento do personagem ou a entrada de outros personagens em cena desejam reorientar o espectador. Na maioria das vezes, um personagem será enquadrado em plano americano ou primeiro plano, e quase nunca teremos um plano geral ou primeiríssimo plano. O ângulo da câmera será quase sempre reto, no nível do ombro ou do queixo. Angulações de câmeras “anormais” também serão evitadas nos filmes clássicos, tais como uma câmera muito alta ou baixa demais.

De todos os sistemas, o mais codificado em regras é o da decupagem clássica. A confiança num determinado eixo de ação orienta o espectador com relação ao espaço, e a sucessão de cortes mostra escolhas paradigmáticas claras entre diferentes tipos de *raccord*. (BORDWELL, 1996, p. 293).

O espectador, diante de um filme clássico, encontra-se quase sempre bem preparado, na medida em que a configuração do argumento apresenta um personagem bem definido e orientado a uma atividade a partir de relações de causa e efeito.

Usaremos aqui um exemplo citado por Bordwell para demonstrar essa linearidade da construção clássica. Trata-se de uma sequência do filme *Assassinos* (*The Killers*, Robert Siodmak, 1946). Nessa cena, Riordan, investigador de uma companhia de seguros, escuta o relato do tenente Lubinsky a respeito da vida de Ole Anderson, durante o funeral de Ole. Ao final da cena, Lubinsky conta a Riordan que Ole será enterrado ainda naquele dia. É essa causa pendente que conduz à cena seguinte, que descreve o enterro de Ole. Seguindo os padrões clássicos, a cena começa com um plano geral, informando ao espectador de forma clara o local e o momento em que se desenvolve a ação. Enquanto o padre realiza a encomendação do corpo de Ole, Riordan questiona Lubinsky sobre a identidade de vários dos presentes ao funeral. Um deles em especial, um homem velho e solitário, é descrito como *um antigo desordeiro chamado Charleston*. Em seguida, temos uma fusão para um salão com

Charleston e Riordan conversando sobre Ole. A partir dessa sequência, Bordwell esclarece que “durante a cena do enterro, a linha de investigação de Lubinsky é concluída e a linha de Charleston é iniciada. No fechamento da cena, Charleston é deixado em suspenso, mas imediatamente retomado na exposição da cena seguinte. Em lugar de uma complexa tessitura (como em Rivette) ou uma abrupta ruptura de linhas causais (como em Antonioni, Godard ou Bresson), o filme hollywoodiano clássico as desenvolve por meio de uma suave e meticulosa linearidade” (BORDWELL, 1996, p. 283).

1.2. A NARRAÇÃO DE ARTE E ENSAIO

Deve-se esclarecer, de início, que o que chamaremos aqui de narração de arte e ensaio deve ser entendido como a Matriz Realista da qual trataremos ao longo desse trabalho. Usaremos ambos os termos, uma vez que as idéias de David Bordwell aqui expostas sobre esse tipo de narração cinematográfica coincidem com nossa concepção de cinema realista.

O cinema de arte e ensaio tem suas raízes na oposição ao cinema de Hollywood. No período pós-guerra, com o desmantelamento do sistema de estúdios, surgiram autores cinematográficos em todo o mundo. Pessoas que trabalhavam nos estúdios, críticos de cinema e estudantes, influenciados por conceitos modernos do teatro e da literatura, passaram a produzir filmes de forma independente.

As casas de arte e os cinemas instalados em universidades eram um sintoma de que um novo público estava surgindo. Espectadores de classe média, cinéfilos e estudantes buscavam por filmes que estivessem de acordo com as questões e idéias contemporâneas apresentadas no teatro e na literatura.

Dentro do sistema de produção, distribuição e consumo de filmes existe, segundo Bordwell, um conjunto de filmes que apelam a normas de argumento e estilo, chamada narração de arte e ensaio. Pode-se dizer sobre esses filmes, em relação ao filme clássico, que seu argumento não é tão óbvio ou redundante.

A narrativa de arte e ensaio, ao buscar referências nas obras literárias modernas, questiona a realidade como sendo determinada por relações de causa e efeito. Para Bordwell, a narração de arte e ensaio desafia essa concepção da realidade, dizendo que as leis do mundo podem não ser conhecidas e a psicologia do sujeito pode ser indeterminada. “Assim, as novas convenções estéticas exigem apoderar-se de outras *realidades*: O mundo aleatório da realidade *objetiva* e os estados passageiros que caracterizam a realidade *subjetiva*” (BORDWELL, 1996 p. 206).

Ao contrário da narração clássica, na narração de arte e ensaio não temos uma rigorosa relação causal entre os acontecimentos. Essa ligação é mais tênue e, muitas vezes, não é o que conduz a narrativa. Em consequência disso, o espectador terá de tolerar algumas *lacunas causais* mais extensas do que as do filme clássico. Alguns recursos como a filmagem em locações, iluminação natural ou completamente anti-natural, ou *tempos mortos* nos diálogos são bastante frequentes nos filmes que obedecem a esse tipo de narrativa.

O cinema de arte e ensaio tem como objetivo apresentar personagens. Enquanto o protagonista de Hollywood corre atrás de um objetivo, no cinema de arte e ensaio ele se apresenta movendo-se entre uma situação e outra, sem obrigatoriamente ter de resolvê-las, mas sempre demonstrando inquietude e angústia. Conforme assinala Bordwell “A situação limite é muito comum na narração de arte e ensaio; o impulso causal do filme deriva, com frequência, do reconhecimento por parte do protagonista de que se enfrenta uma crise de significado existencial” (BORWELL, 1996, p. 208).

Na medida em que está mais preocupado com a reação do que com a ação, o cinema de arte e ensaio apresenta os efeitos psicológicos que agem sobre o personagem, e a partir daí vai em busca de suas causas. Para expressar o estado mental dos personagens, esse tipo de cinema lança mão de recursos de decupagem tais como tomadas mais fixas e longas, bem como uma postura quase estática dos personagens. O principal material temático com o qual lida o filme de arte e ensaio está na observação e investigação do interior do personagem, seu estado psicológico.

Já falamos aqui a respeito da crítica feita por Bordwell à idéia de invisibilidade apresentada pelos filmes clássicos. Suas idéias sobre a autoconsciência presente principalmente no princípio e no final de uma cena, bem como nas cenas finas dos filmes, se apresentam muito mais destacadas no cinema de arte e ensaio. Nesses filmes, os recursos estilísticos ganham ainda mais notoriedade. Um movimento de câmera inesperado, um corte incomum, uma angulação não usual, uma troca irrealista na iluminação ou no cenário ou qualquer outra interrupção do realismo objetivo não motivado pela subjetividade podem aparecer como um comentário da narração.

Tanto a narração clássica quanto a de arte e ensaio propõe ao espectador perguntas que o guiam para que ele monte o filme em uma estrutura contínua. A diferença está em que, no filme clássico, essas perguntas simplesmente fazem com que o espectador faça ligações causais entre os acontecimentos da história, ao passo que, na narração de arte e ensaio, a própria construção da história gera questionamentos no espectador, que se pergunta sobre o modo como se conta aquela história e por que assim se conta. Questiona-se, muitas vezes, mais a forma que o conteúdo. O resultado consiste em uma narração profundamente autoconsciente que atravessa todo o filme, enfatizando o ato de apresentar a história exatamente dessa forma.

Poderíamos esperar que, como nas outras artes ficcionais, houvesse no cinema uma divisão entre os que decidem levar, artisticamente, a ilusão da realidade o mais longe possível, fazendo com que o espectador esqueça que está perante uma obra de ilusão e confie na “realidade” do que vê na tela como um duplo do real, por um lado, e por outro, aqueles que, levando ao extremo as potencialidades artísticas de seu trabalho, recusam esse ilusionismo que quer parecer natural, apontando na direção de que o cinema é uma construção e uma arte.

A questão do realismo no cinema começa a ganhar força principalmente a partir dos anos 50. Alguns cineastas desse período começam a reivindicar para sua arte, a partir do meio que têm disponível (capaz de registrar, fotograficamente, imagens em movimento) uma relação privilegiada com o real, mais verdadeira ou mais intensa do que a do cinema naturalista, que não faria, portanto, o uso “adequado” desse meio ou veículo. Portanto, independentemente da intenção artística anterior ao registro das imagens, há uma incorporação da realidade pela câmera de cinema. Isso acarreta o problema do excesso ou impertinência do registrado, o que alguns críticos dessa vertente cinematográfica chamam “visibilidade total”.

Mas, para alguns autores, como André Bazin, é justamente esse excesso do registrado que constitui a maior virtude do cinema: o fato de a câmera, mesmo contra a vontade de quem a manipula, captar sempre um pedaço integral de realidade, e manter essa integridade significaria a impossibilidade de falsificação na sétima arte, por mais que se desenvolva dispositivos de ilusão, como faz o cinema de Hollywood.

O modo como o cinema foi recebido quando surgiu, ilustra bem essa idéia de integridade, como nos lembra Xavier [1977:12], “Nos primeiros tempos, são numerosas as crônicas que nos falam de reações de pânico ou de entusiasmo provocadas pela confusão entre imagem do acontecimento e realidade do acontecimento visto na tela. Os primeiros teóricos

fizeram deste poder ilusório um motivo de elogio (ao cinema) e de crítica (aos exploradores do cinema), que lhes consumiu boa parte de suas elaborações".

Para Bazin, a especificidade do cinema não reside na capacidade de manipulação da montagem, mas no seu oposto, ou seja, no ajustamento plástico da imagem cinematográfica ao sentido da realidade.

Xavier [1977:56], referindo-se a idéias de Bazin e Cesare Zavattini, chama atenção para esse caráter ontológico da imagem cinematográfica. "O que está implícito na crítica ao artifício e à fantasia, nesse debruçar-se sobre a realidade, é a idéia da produção de um discurso que se apresenta como "filtragem" do real (uso aqui uma expressão de André Bazin). Para Zavattini, "a imaginação é lugar da superposição de fórmulas mortas a fatos sociais vivos, de negação daquilo que a própria realidade já tem de espetacular e maravilhoso: o homem comum nas suas ações normais, a qualquer hora, a qualquer dia" (p.12). A proposta de que, no cinema, é preciso confiar mais na vida mesma do que na imaginação da vida, articula-se, em Zavattini, com a proposição de uma radical "redução do espaço que separa a coisa de sua descrição".

Tratemos agora da defesa que André Bazin faz do plano-sequência, em que a câmera se mantém fixa ou móvel, sem cortes, registrando o que vê, em oposição aos filmes que fazem a montagem naturalista, fazendo crer na realidade e continuidade de um acontecimento, quando de fato está colando diversos planos distintos. "Bazin quer um cinema que só conheça a imanência, um cinema que só veja o que vem do real; uma passividade no olhar, cuja isenção lhe torna capaz de "receber" o que emana dos seres e do mundo. O mergulho radical na aparência fica sendo a condição para a acumulação de dados sensíveis capaz de provocar a ascensão (desencavação) das idéias justas - não ideológicas" (XAVIER, 1977 p.75). E Bazin iria ainda mais adiante, apontando para a tendência do cinema, depois do reinado da montagem, de caminhar justamente no sentido do respeito pela matéria e o tempo. Ele declara

seu apoio não só ao neo-realismo, mas também às obras de Orson Welles e Jean Renoir, diretores que preferiam não só a continuidade da imagem em oposição aos muitos cortes e planos, mas também o uso da profundidade de campo, encontrando aí “(...) uma arte cinematográfica precisamente contrária à que é identificada com o cinema por excelência; de uma linguagem cuja unidade semântica e sintática não é de modo algum o plano; na qual a imagem vale, a princípio, não pelo que *acrescenta*, mas pelo que *revela* da realidade.” (BAZIN, 1994, p.).

A decupagem clássica é eficiente do ponto de vista narrativo, mas não do ponto de vista da fidelidade à percepção natural. Ismail Xavier aponta um ponto preciso em que André Bazin indica uma perda de eficiência por parte da decupagem clássica, na medida em que os espectadores vão se acostumando com a prática desses efeitos ilusionistas, reconhecendo-os e identificando-os. “Bazin admite que o espectador vai se acostumando ao cinema e que passa a perceber o corte, o que denuncia a sequência de imagens como discurso artificialmente produzido. Ou seja, a montagem deixaria de ser invisível, perdendo assim sua arma principal” (XAVIER, 1977, p.72).

Admitindo que há um modo de pensar a realidade cotidiana que a considera entediante, Cesare Zavattini não demonstra qualquer admiração ou surpresa pelo fato de o cinema ter “sempre a necessidade natural e inevitável de inserir uma *história* na realidade a fim de torná-la excitante e *espetacular* (ZAVATTINI, 1953, p.1). Há que se ressaltar, porém, que esse método evita uma abordagem direta da realidade, sugerindo que sem o uso de artifícios e fantasias não se pode retratar a realidade.

A partir do pós-guerra, alguns cineastas se deram conta de que, até então, o cinema consistia numa “técnica de impor fórmulas mortas a fatos sociais vivos” (ZAVATTINI, 1953, p.1). Opondo-se a essa idéia de cinema (hegemônica, principalmente devido à influência de Hollywood), os neorealistas propunham que, ao invés de tentar transformar situações ou

histórias imaginárias em verdadeiras, o cinema deveria ater-se às coisas como elas são e, com um olhar insistente e demorado, fazer com que a realidade tenha significado em si mesma, exatamente pelo que ela é. Zavattini entendia que o cinema era o melhor meio de expressão capaz de revelar a realidade e fazê-la mostrar-se como de fato ela era. “Nenhum outro meio de expressão tem a capacidade original e inata do cinema de mostrar as coisas que merecem ser mostradas tal como acontece no dia a dia – naquilo que chamamos sua *cotidianidade*, sua longa e verdadeira duração” (ZAVATTINI, 1953, p.2).

Ainda segundo os neo-realistas, não se trata apenas de criar um filme que faça o espectador compreender sua situação social e política. O cinema tem, além de seu potencial coletivo, a força de fazer com que as pessoas conheçam melhor a si mesmas, seu cotidiano e a realidade que os cerca, o que seria mais importante que qualquer fábula ou trama ficcional.

As próprias pessoas entendem melhor a si mesmas do que a trama social; e verem a si próprias na tela, realizando suas ações cotidianas – lembrando que ver a nós mesmos fortalece [a oportunidade e] o sentido de sermos diferentes de nós próprios –, tal como ouvir nossa própria voz no rádio – pode ajudá-las a preencher um vazio, uma carência de conhecimento da realidade. (ZAVATTINI, 1953, p.4)

1.3. A NARRAÇÃO PARAMÉTRICA

De início, se faz necessário explicar o porquê do termo “paramétrico”. O cinema de vanguarda, podemos chamá-lo também de cinema de poesia, dialético ou centrado em um estilo. No entanto, Bordwell nos adverte que o termo paramétrico foi incorporado da obra de Noel Burch, *Práxis do Cinema* (1973) onde o autor utiliza o termo parâmetros para descrever aquilo que Bordwell vai chamar de técnicas fílmicas.

Parâmetro, ou paramétrico, são termos tomados emprestado da matemática, e que se referem a fatores constantes que determinam diversas variáveis. No entanto, esse seu sentido se estende à teoria cinematográfica. Enquanto Serguei M. Eisenstein propunha uma teoria da montagem com base na combinação dos muitos elementos formais do filme, outros autores buscaram estudar e entender os filmes através de descrições paramétricas.

Noel Burch (1969) define seus parâmetros cinematográficos em uma perspectiva inspirada, a um só tempo, em Eisenstein e na música serial, e a forma fílmica é então analisada por ele como jogo de estruturas mais ou menos complexas de parâmetros (raccords espaço-temporais, relação campo/contracampo, dimensão dos planos, ângulo de câmera, direção e velocidade dos movimentos, duração dos planos) (AUMONT, MARIE, 2003, p. 221)

A partir de uma analogia com outras formas de arte, Bordwell aponta a semelhança entre filmes e novelas televisivas, na medida em que o estilo funciona, principalmente, para expor as pautas do argumento. Entretanto, a narração paramétrica se assemelha mais ao que acontece nas artes mistas. Segundo Bordwell “em um poema narrativo, a construção da história está com frequência subordinada às demandas do verso” (BORDWELL, 1996, p. 275).

O modelo paramétrico defendido por Bordwell visa discutir uma concepção específica de cinema, e para isso aborda filmes em que a lógica da montagem transparente não se apresenta, uma vez que a apresentação dos planos se dá de outra forma.

Esse tipo de narração não se encontra associado a nenhuma cinematografia nacional, período ou gênero cinematográfico específico. Na narração paramétrica, o sistema estilístico do filme pode se organizar de tal modo que se torne tão ou mais importante que o argumento. No entanto, esse predomínio do estilo não se dá apenas em filmes abstratos ou não narrativos. Encontramos, muitas vezes, filmes que alternam a ênfase dada ora a processos estilísticos ou formais, ora à narrativa propriamente dita, sendo que em dado momento do filme, um ou outro se destaca.

David Bordwell destaca na obra de Burch o fato de organizar as técnicas fílmicas em parâmetros ou processos estilísticos, tais como as possibilidades de enquadramento, de foco, as manipulações espaço - temporais da montagem. A idéia apresentada por Burch, compreendida por Bordwell como um ponto crucial no estudo da narração paramétrica é a de que os parâmetros técnicos são tão importantes para o conjunto da forma fílmica quanto os narrativos. “O filme é feito, antes de tudo, de imagens e sons; as idéias intervêm (talvez) mais tarde. Ao invés de expor simplesmente o argumento, a decupagem do filme se converte em seu sistema por direito próprio” (BORDWELL, 1996, p. 279).

Segundo Bordwell, a narrativa paramétrica apresenta os seguintes critérios (Bordwell: 285):

– *Redundância suficiente*: o cinema paramétrico não é totalmente serial. Só alguns parâmetros se destacam e variam ao longo do filme.

– *Esquemas prévios*: estilisticamente, o filme terá uma norma intrínseca destacada e repetições estruturadas a partir dela. Os diretores possuem, potencialmente, sistemas estilísticos preexistentes aplicáveis a quase qualquer assunto.

– *Reconhecimento de predisposições naturais*: Burch assinalou que certos parâmetros parecem mais básicos que outros - as relações imagem/som, o espaço interior/exterior da tela, as alternativas de montagem, etc.

– *Reconhecimento da capacidade de canal limitada*: as capacidades do espectador não devem se ver soterradas por um conjunto de elementos estilísticos.

Na narração paramétrica, não se trata o estilo apenas como mera opção formal. O estilo se apresenta, durante a narrativa, segundo princípios distintos, e cabe ao diretor fazer estabelecer uma coerência interna ao longo do filme, criando um padrão estilístico reconhecível. Cabe ao espectador, então, reconhecer esses padrões, usando esse entendimento como chave para a compreensão da narrativa. Bordwell argumenta que são esses padrões

estilísticos que guiam a construção da narrativa, o que não poderia ocorrer no cinema clássico, onde tais padrões não aparecem, devido à invisibilidade do estilo. Então, a estratégia paramétrica é completamente oposta à clássica. Enquanto a segunda privilegia a invisibilidade do estilo, em favor da narrativa, a primeira constrói uma narrativa em função do estilo.

2. O VÍDEO

Esse capítulo tem como objetivo apresentar e discutir questões relativas ao vídeo e sua linguagem, isto é, suas possibilidades estéticas e narrativas. Faremos aqui uma análise da aproximação do cinema com o vídeo, abordando elementos comuns ou diferentes entre esses dois sistemas de imagem. Serão estudadas tanto as obras realizadas por videastas, tanto os filmes feitos em vídeo por cineastas que se destacaram por esse trabalho de convergência entre essas duas tecnologias.

2.1. A ESTÉTICA DO VÍDEO

Não são poucas as indagações a respeito da natureza do vídeo. Debates a respeito de seu uso e sua estética tentam localizá-lo em meio aos demais sistemas de imagens tecnológicas. O vídeo surgiu entre o cinema e a imagem infográfica, nasceu analógico, mas desde já pertencia ao mundo das imagens eletrônicas. Sempre transitou entre o real e a ficção, entre o filme e a televisão, entre a arte e a comunicação. Philippe Dubois apresenta em seu livro “Cinema, Vídeo, Godard” (no qual trata de questões relativas à natureza do vídeo e sua relação com o cinema) uma curiosa análise sobre a natureza do vídeo, começando suas indagações pelo seu nome, Vídeo. Segundo o autor, esse nome é mais usado como um complemento nominal do que como um substantivo. Fala-se em “videocassete”, “videoclipe”, “videogame”, “videoinstalação”, câmera de vídeo, etc. Parece, portanto, que esse sistema de imagens carece de uma identidade firmemente estabelecida, apresentando sempre como anexo ou complemento.

O termo “vídeo” acaba funcionando, em suma, como espécie de sufixo – ou de prefixo (sua posição sintática flutua) -, aparecendo antes ou depois de um nome. Em todo caso, sufixo ou prefixo, o termo “vídeo” não funciona nunca como o “fixo”, a raiz, o centro, mas sempre como um periférico, uma especificação, uma variante, uma das várias formas possíveis de uma entidade que vem de outro lugar e não lhe pertence (DUBBOIS, 2004, p.71)

Ainda sobre essa questão da identidade (ou falta de identidade) do vídeo, chama nossa atenção o fato de o vocabulário usado para se falar da imagem cinematográfica ser transposto, tal e qual, para o discurso videográfico, como se não houvesse diferença entre ambos. As imagens em movimento não funcionam todas do mesmo modo. Montar planos no cinema não corresponde a editar imagens em vídeo, e os enquadramentos, tanto no cinema quanto no vídeo, obedecem a certas regras bem específicas, tal como a profundidade de campo, o que confere significados distintos a cada tipo de imagem feita a partir de um suporte ou outro.

A noção de plano que fornecera ao cinema seu fundamento, perde toda pertinência e a problemática da montagem muda completamente de figura. O vídeo instaura novas modalidades de funcionamento do sistema das imagens. Com ele, estamos diante de uma nova linguagem, de uma nova estética (DUBBOIS, 2004, p. 15)

O discurso videográfico é impuro por natureza, uma vez que o vídeo é um sistema híbrido, que opera com elementos importados de outras estruturas, tais como o teatro, a literatura e a computação gráfica. Há também a questão fundamental da imagem videográfica, que se ajusta melhor ao primeiro plano, devido a sua baixa resolução.

Se há uma “linguagem” videográfica, essa não se apresenta tão firmemente estabelecida ou facilmente identificável como no caso do cinema. Devido ao seu caráter híbrido, o vídeo não estabelece uma linguagem universal, reconhecível em todas as obras realizadas nesse suporte, como afirma Arlindo Machado.

(...) trata-se de um sistema caótico, ou seja, um sistema que manifesta coerência em cada obra particular, mas não tem valor universal ou normativo, não pode ser reduzido a um conjunto de leis básicas de articulação; quando muito, apenas a um repertório geral de tendências. (MACHADO, 1997 p.193)

Segundo Dubbois, o modo discursivo dominante do vídeo não é o mesmo do cinema, embora ele se adapte perfeitamente a essa forma narrativa tão própria da sétima arte que é a ficção com personagens, ações e tempo organizado. Os principais modos de representação em vídeos são o que Dubbois chama “*modo plástico*” (localizando aqui a videoarte) e “*modo documentário*” (representação do real). Ao contrário do cinema, e principalmente da matriz clássica, no vídeo não se encontra uma busca pela transparência, mas sim um sentido ensaístico e inovador, assumindo-se como um lugar de experimentações.

(...) estes grandes modos de criação videográfica ajudaram a relativizar o modelo narrativo e a desenvolver em seu lugar modelos de linguagem de outra ordem. Uma linguagem (ou uma estética) particular (mas de nenhum modo exclusiva) que pertence a lógicas diferentes e põe em jogo questões de ordem muito diversas que as do cinema. (DUBBOIS, 2004, p.77)

Uma das principais características do vídeo (a principal, talvez) é a possibilidade de se mesclar imagens, onde se destacam três grandes procedimentos: a sobreimpressão, os jogos de janelas e, sobretudo, a incrustação (Chroma Key).

O objetivo da sobreimpressão é sobrepor duas ou mais imagens, criando um duplo efeito visual. Nessa forma de mixagem de imagens podemos ter, por um lado, efeitos visuais de transparência, onde “cada imagem sobreposta é uma superfície translúcida através da qual podemos perceber outra imagem” (DUBBOIS, 2004, p.78). Por outro lado, a sobreimpressão apresenta a possibilidade da multiplicação da visão, “efeito de espessura estratificada, de sedimentação por camadas sucessivas, como num folheado de imagens” (p.78). A proposta estética apresentada pela sobreimpressão em muito se assemelha à visão fragmentada e múltipla do cubismo.

As janelas têm como principal característica os recortes e as justaposições, e ao contrário da sobreimpressão, não trabalham com imagens sobrepostas umas às outras, mas sim lado a lado. As janelas também são um recurso ou procedimento de multiplicidade, mas

com objetivos diferentes da sobreimpressão. Segundo Dubois, o efeito de janela, a um só tempo, “reenquadra e desenquadra, retira e acrescenta, subdivide e reúne, isola e combina, destaca e confronta”. (p.82)

No caso da incrustação, muito bem representada pela técnica do Chroma Key, o objetivo é reunir em uma única tela duas ou mais tomadas que formem um único ponto de vista narrativo. Trata-se de uma técnica de processamento de imagens em que se elimina o fundo de uma imagem para isolar os personagens ou objetos de interesse que posteriormente serão combinados com outra imagem de fundo. Na incrustação, elementos advindos de diversas fontes distintas criam uma imagem composta, e esse tipo de composição da imagem desafia a escala de planos proposta pelo cinema. Numa mesma imagem podem coexistir diversos planos distintos. Philippe Dubois nos dá um exemplo da obra *Global Groove*, de Nam June Paik, em que há um casal dançando rock, evoluindo por incrustação num cenário-imagem, cujo fundo é constituído de outra imagem (deles mesmos, captada em outro momento). Temos nessa mesma imagem, ao fundo, um plano médio dos dançarinos em pé, e um plano aproximado de seus pés.

Ao realismo perceptivo da escala humanista dos planos no cinema, o vídeo opõe assim um irrealismo da decomposição/recomposição da imagem. À noção de plano, espaço unitário e homogêneo, o vídeo prefere a de imagem, espaço multiplicável e heterogêneo. Ao olhar único e estruturante, o princípio de agenciamento significante e simultâneo das visões (DUBBOIS, 2004, p. 84).

Outro ponto importante referente à incrustação é que ela se opõe à noção cinematográfica da profundidade de campo, uma vez que o vídeo não possui tal característica, sendo que o que o caracteriza é a espessura da imagem. Na incrustação não há uma imagem única, tampouco um espaço ou ponto de vista únicos. As imagens se apresentam embutidas umas sobre as outras, umas sob as outras, umas nas outras.

A maioria dos parâmetros usados para definir a imagem cinematográfica (escala dos planos, profundidade de campo, espaço off, montagem etc.) são objeto de tal deslocamento teórico no caso do vídeo que é preferível não só usar outros termos, mas sobretudo compreender a amplitude e a lógica desse deslocamento (DUBBOIS, 2004, p. 95)

Ainda sobre as questões relativas à identidade do vídeo, Dubbois aponta que o vídeo passou por um momento progressivo de descrença ao longo dos anos 80 e 90. A crença de que deveria haver um corpo próprio e um lugar estabelecido para o vídeo marcaram a busca por sua identidade. Mas não havia identidade nem especificidade, e a sobrevivência do vídeo esbarrava em seu caráter indefinível. O vídeo era visto como um sistema de imagens intermediário.

(...) um modo de passagem (menor) entre dois estados (maiores) da imagem: uma espécie de parêntese entre, de um lado, a grande imagem do cinema (emblema do século XX), que o precedeu e que construiu um imaginário insuperável (...) e, de outro, a imagem do computador, que veio depois e ocupou todo o terreno, ameaçando se tornar, numa reviravolta, a imagem do século XXI (DUBBOIS, 2004, p.99)

Na busca por essa identidade do vídeo, Dubbois propõe que o pensemos não como imagem, e que não o remetamos à classe das imagens, mas sim que percebamos o vídeo, para que possamos recebê-lo e senti-lo, mas não como objeto, e sim como um estado, o “estado-vídeo”. Para defender tal argumento, Dubbois recorre ao trabalho de Nam June Paik, intitulado *Global Groove* (1973). Este trabalho lançava mão de todos (ou quase todos) os efeitos visuais disponíveis na época. Dividiam o mesmo espaço sobreimpressões e janelas, Chroma Key e colorização eletrônica, decupagem acelerada, incrustações de muitas camadas, etc. Dubbois ressalta que, por ser uma imagem que não representa algo (um objeto, personagens, um tema, uma situação), *Global Groove* se afirma como uma instalação e, mais ainda, se afirma como um estado, e não como objeto. “Global Groove presentifica isto em sua estrutura de imagem, isto é, em e por sua concepção do espaço e seu senso de tempo: um

espaço saturado, fragmentado, móvel e flutuante (...) Eis o fundamental, eis “o vídeo” (DUBBOIS, 2004, p.102).

2.2. O VÍDEO E SUA LINGUAGEM

O vídeo é também um meio de comunicação e nele uma mensagem é transmitida de um produtor ou emissor para o consumidor ou receptor. O vídeo tende a se espalhar de forma processual e não-hierárquica no tecido social e confunde os papéis de produtores e consumidores onde acaba em um processo de troca e de diálogo pouco comum em outros meios.

Algo se transmite pelo vídeo, e esse algo só se transmite porque o vídeo deve operar com certas formas e certos modos de articulação que são comuns a todos os implicados no processo de comunicação. Isso que é transmitido é suficientemente sistemático para garantir a eficácia da comunicação e a introdução do meio como um canal de expressão dentro de uma sociedade.

O vídeo constitui-se como um sistema híbrido, operando com códigos variados que foram por ele incorporados de outras artes, tais como o cinema, a literatura e o teatro. Há também os recursos específicos do vídeo, mas que não são suficientes para, sozinhos, formarem um discurso ou uma obra completa. Portanto, o discurso videográfico é algo impuro na medida em que faz uso de formas de expressão disponíveis em outros meios, mas dotando-os de novos valores. Se há, então, uma especificidade do vídeo, esta reside na capacidade de mistura e síntese de outras técnicas e linguagens existentes.

A busca por uma linguagem videográfica esbarra na análise das obras produzidas a partir desse suporte. Ao contrário do cinema que, com Griffith, conseguiu se estabelecer a

partir de um tipo de construção narrativa baseado nos recortes da câmera e nas regras de continuidade, o discurso videográfico não pode ser entendido a partir de tendências gerais. A unidade e coerência de seu discurso se manifestam em cada obra particular e não há, portanto, um valor normativo ou conjunto de leis gerais de articulação.

A maneira mais adequada e mais comunicativa de trabalhar com a imagem videográfica é pela decomposição analítica dos motivos. A imagem eletrônica, por sua própria natureza, tende a se configurar sob a figura da sinédoque, onde o detalhe e o fragmento são articulados para sugerir o todo, sem que esse todo jamais seja revelado de uma só vez.

Dai o recorte mais adequado para essa imagem ser o primeiro plano. Pela baixa definição, impede-se o aproveitamento de quadros abertos e a ocorrência de paisagens amplas. Por conseqüência, o vídeo tem de limitar o número de figuras que aparecem a um só tempo na tela e trabalhar sempre em espaços pequenos. Os cenários não podem parecer excessivamente realistas nem ostentar preenchimentos minuciosos – eles devem apontar para a síntese ou para o esquema. Podemos então dizer que o vídeo tende a operar uma limpeza dos “códigos” audiovisuais, até reduzir a figura ao seu mínimo significante. Isso tudo quer dizer, que por suas próprias condições de produção, o quadro videográfico tende a ser mais estilizado, mais abstrato e, por conseqüência, bem menos realista do que seus ancestrais, os quadros fotográfico e cinematográfico. O campo visual bem fechado do quadro videográfico torna visível o recorte, suprime a profundidade de campo e faz desintegrar homogeneidade da cena perspectiva clássica.

Trata-se de um quadro que pouco dá a ver como significação “primeira”, como reflexo especular puro e simples e que, inversamente, estimula o trabalho de “leitura” da articulação dos planos e força a emergência daquilo que Einsenstein chamava de “olho intelectual”, o olho sensível às estruturas significantes. (MACHADO, 1997, p.194).

O vídeo solicita uma montagem capaz de produzir sentido por meio da justaposição de planos singelos. O ponto de partida da montagem intelectual de Eisenstein: uma montagem que, partindo do “primitivo” pensamento por imagens, consiga articular conceitos com base no puro jogo poético das metáforas (imagens materiais articuladas de forma a sugerir relações imateriais) e das metonímias (transferência de sentido entre imagens). Juntam-se duas imagens para sugerir uma nova relação não presente nos elementos isolados; e assim, por meio de processos de associação, chega-se à idéia abstrata e “invisível”.

Ao contrário do cinema moderno, que exige o concurso da sala escura como condição fundante do ilusionismo, o vídeo, em geral, recorre a espaços iluminados em que o ambiente concorre com a exibição da imagem na tela pequena, o que faz com que a atenção do espectador seja permanentemente solicitada por outros motivos. Também ao contrário do cinema, quando o espectador cumpre um ato voluntário de se deslocar para assistir a um filme, a exibição da imagem videográfica se dá, muitas vezes, de forma despropositada e ocasional. O espectador da imagem eletrônica é, em geral, um espectador involuntário, que se encontra “de passagem”, sendo que, muitas vezes, chega depois do início do espetáculo e retira-se antes de seu término.

A partir dessas distinções sobre a condição do espectador diante da experiência videográfica e cinematográfica, podemos entender porque o cinema consagrou uma forma narrativa próxima do romance literário e do teatro, enquanto o vídeo distanciou-se dessa tendência. Um produto videográfico é mais rico de conseqüências quando se mostra aberto à intervenção do espectador, seja essa intervenção de caráter simbólico ou até mesmo material, através da manipulação física dos equipamentos. Segundo Arlindo Machado, “a arte do vídeo tende a se configurar mais como processo do que como produto, e essa contingência reclama um tratamento semiótico fundamentalmente descontínuo e fragmentário” (MACHADO, 1997, p.199).

2.3. NEM CINEMA NEM VÍDEO: A REVOLUÇÃO HÍBRIDA

Na segunda metade da década de 90, a cultura da imagem em movimento passou por uma profunda mudança. O que antes eram mídias separadas – cinema, fotografia, animação computadorizada em 3-D, começam a ser combinadas de diversas formas. No fim da década, a “pura” mídia de movimento se tornou uma exceção, dando lugar às mídias híbridas que surgiam dessas combinações.

Há casos em que a justaposição de diferentes mídias se faz visível, sendo facilmente percebida, como no clipe da música “*Don`t Panic*”, da banda *Coldplay*, gravado em 2001. Em outros casos, uma sequência pode se mover entre mídias diferentes e tão rapidamente que essas mudanças se tornam quase imperceptíveis. A mídia híbrida, muitas vezes, não se apresenta como uma colagem que evidencia a justaposição de diferentes mídias ou técnicas. Lev Manovich, em seu artigo *Understanding Hybrid Media*, de 2007, aponta que “se na década de 90 os computadores eram usados para criar efeitos especiais espetaculares ou efeitos invisíveis, no fim da década pudemos ver algo emergindo: uma nova estética visual que vai “além dos efeitos” (MANOVICH, 2007, p.1). Os projetos realizados sob o domínio dessa estética não chamam tanto a atenção quanto os efeitos especiais usados no cinema, embora haja melhorias na ação.

É claro que as soluções estéticas variam de acordo com a intenção do artista, do diretor ou do designer, mas sempre seguindo a mesma lógica, que é a de apresentar simultaneamente, no mesmo *frame*, diversos tipos de mídia. Também não importa se essas mídias aparecem justapostas ou misturadas. Importa que elas estejam ali, juntas.

Manovich chama a atenção para o fato de que, ao contrário do que aconteceu com outras revoluções informacionais, tal como o crescimento e expansão acelerados da internet

na segunda metade da década de 90, essa revolução das imagens foi negligenciada pelas mídias populares e até mesmo pela crítica cultural. As atenções, então, estavam todas voltadas para o impacto das novas tecnologias na produção de filmes em Hollywood a partir de efeitos especiais de computador ou até mesmo para o barateamento do vídeo digital e as novas ferramentas de edição. Uma razão para isso é que nenhuma mídia foi criada sozinha nessa revolução. As imagens continuavam a ser criadas pelos designers do mesmo modo como eram feitas anteriormente, mas a linguagem visual dessas imagens havia sido alterada substancialmente, como assinala Manovich ao dizer que “De fato, isso era tão novo que, em retrospecto, as imagens pós-modernas dos anos 80, que na época pareciam notavelmente radicais, agora aparecem como uma pequena luz notada no radar da história cultural” (MANOVICH, 2007, p.3).

A maioria das obras narrativas, principalmente no cinema e na televisão, ainda não usa a nova linguagem híbrida das imagens, com algumas exceções. Também os vídeos feitos por consumidores e amadores com suas câmeras de vídeo comerciais e seus aparelhos celulares ainda são não-híbridos. No mais, segundo Manovich, tudo é híbrido. Desde comerciais de TV, videoclipes e gráficos de celulares até pequenos filmes experimentais e independentes não-narrativos, quase tudo do que é filmado segue a tendência híbrida.

Ainda que obras narrativas raramente recorram à mistura de diferentes estilos gráficos dentro do mesmo quadro, alguns filmes, principalmente no cinema Hollywoodiano, têm recorrido a essa estética. Filmes como *Sin City* (2005), de Robert Rodriguez, *300* (2007), de Zack Snyder ou a trilogia *Matrix* (1999-2003) dos irmãos Larry e Andy Wachowski, representa, uma tendência (ainda tímida, embora crescente) de gravar boa parte do filme usando um fundo digital a partir de uma tela verde. Assim sendo, a maioria, ou até mesmo todas as tomadas do filme são criadas pela composição entre cenários gerados por computadores e atores filmados em Live Action.

Esses filmes mostram a mesma lógica dos gráficos animados, o que à primeira vista parece ser bem diferente. Essa lógica é a mesma que observamos na criação de novos híbridos na biologia. O resultado do processo de hibridização não é simplesmente uma soma mecânica das partes existentes, mas sim uma nova espécie-um novo tipo de estética visual ainda inexistente. (MANOVICH, 2007, p. 4).

A partir do termo *remix*, cujo significado sempre esteve ligado à música, Manovich cunhou o termo “remixação profunda” para abordar isso que ele chamou “revolução híbrida”, mas não sem antes fazer a devida distinção entre um e outro. No caso da música, a partir de um de seus elementos (vocal, bateria, etc.), disponível em separado para manipulação, era possível remixar a música para alterar o volume de um dos instrumentos ou substituí-lo por outro. Aos poucos, o uso do termo *remix* foi sendo ampliado e hoje se refere a qualquer mistura existente em trabalhos culturais, sejam eles de quaisquer tipos. A remixação profunda dá um passo adiante na medida em que não agrupa apenas conteúdos, mas também técnicas e procedimentos. Uma vez que todas as mídias se encontram disponíveis no mesmo cenário digital, as técnicas particulares de uma mídia podem ser aplicadas não apenas à sua mídia original, mas também a outras mídias. A técnica que estava associada a um meio particular, como o cinema, por exemplo, agora pode ser aplicada em diferentes mídias. Essa relação entre as técnicas de mídia tornou-se crucial para compor o cenário cultural imagético atual. De acordo com Manovich “O que é remixado hoje não é apenas conteúdo de diferentes tipos de mídia, mas também suas técnicas fundamentais, métodos de trabalho, e jeitos de representação e expressão. Unidas dentro de um mesmo software, o cinema, as animações, as animações de computador, os efeitos especiais, o design gráfico e a tipografia se tornaram novas *metamídias*. Um trabalho feito nessa nova metamídia pode usar todas essas técnicas, ou qualquer subtipo dessas técnicas, que eram antes únicas para essas mídias diferentes” (MANOVICH, 2007, p.7).

3. CINEMA DIGITAL

Neste capítulo, buscaremos apresentar o conceito de cinema digital, bem como discutir quais são suas tendências gerais no cenário atual. Após essa apresentação, abordaremos, à luz das três matrizes de linguagem apresentadas no segundo capítulo desse trabalho, o modo como o cinema incorpora e se apropria da tecnologia digital em favor de cada uma delas, a partir de diferentes abordagens estéticas e políticas.

3.1. DEFINIÇÕES

Nesta seção, abordaremos as questões relativas à natureza da imagem digital, suas diferenças com relação à imagem fotográfica e as estratégias adotadas em favor de seu uso pelo cinema, apresentando tendências gerais em seu percurso histórico e no cenário atual.

3.1.1. O que é Cinema Digital?

O que exatamente a palavra “digital” ou um “vídeo digital” significa e como se difere tanto nos vídeos como nos filmes? A primeira resposta tem a ver com a distinção entre transcrição e conversão. Com uma câmera de cinema tradicional, o cinematógrafo simultaneamente captura e grava a luz como ela vem pela lente e ataca a emulsão de cada

quadro de celulóide, onde ativa cristais prateados, deixando o material impresso do evento na película. Para alguns teóricos do cinema, inclusive André Bazin, os filmes e essa relação direta com o mundo em frente às lentes diz respeito a uma questão filosófica sobre a habilidade do filme de reproduzir o mundo e também reforça a idéia de que podemos representar a realidade tal como ela se nos apresenta. Com o vídeo analógico, a gravação de imagens é um tanto quanto diferente. Além de emulsão, a luz ataca um sensor, como um raio de cátodos (CRT) ou uma máquina de carga (CCD), a qual momentaneamente captura uma representação da luz. A câmera então transmite um sinal analógico, que é composto por ondas de formas contínuas que criam padrões analógicos, que são coletados e colocados numa fita magnética.

O vídeo digital, sozinho, corresponde à metade da revolução da arte de se fazer de filmes. A outra metade fica a cargo da tecnologia dos computadores e do advento de ferramentas de edição de efeitos visuais que permitem aos artistas editar, animar e também alterar as tomadas digitais em seus próprios computadores, erradicando assim, a proibição que caracterizava a edição de vídeos e efeitos das décadas anteriores.

Os computadores Macintosh foram criados em 1984, e foram significativos por serem os primeiros computadores pessoais desenhados com uma interface de design gráfico. Alguns softwares como o *Adobe Premiere* (feito em 1991), e o *Final Cut Pro* (feito pela Apple em 1999) permitiam uma relativa facilidade de edição, mas mais significativamente, eles alteraram dramaticamente os modos com os quais os editores poderiam trabalhar as imagens. O *Adobe After Effects*, produzido em 1994, permitia aos autores a criação de efeitos especiais e seqüências de título. Não apenas essas ferramentas permitiram aquilo que foi chamado de filmagem de “desktop”, mas elas alteraram também a produção e a estética.

Realmente, ao examinar os filmes independentes americanos dos anos 90, é possível mapear uma mudança na ênfase da produção para a pós-produção, da cinematografia e luz para a edição e efeitos especiais. Os diretores podem agora filmar seus projetos por um preço muito menor, e com melhores condições para editar suas obras em

suas casas, em seus próprios computadores. O número de filmes produzidos ano a ano vem crescendo substancialmente, assim como o número de filmes curtos, tanto em animação quanto em ação ao vivo, bem como os videoclipes e projetos de design. (WILLIS, 2005, p. 15)

Por se tratar de algo relativamente novo, o cinema digital suscita debates ainda um pouco limitados às possibilidades da narrativa interativa. Na medida em que o cinema é, muitas vezes, associado à idéia de arte narrativa, a utilização dos meios digitais é imediatamente entendida como aquilo que vai permitir ao cinema contar histórias de formas distintas. Por mais empolgante que seja imaginarmos o espectador intervindo diretamente na história, decidindo por quais caminhos da trama seguir ou até mesmo contracenando com os personagens, estamos pensando apenas em termos de narrativa, e os meios digitais nos apresentam possibilidades muito maiores do que simplesmente interferir na história.

Os meios digitais redefinem a verdadeira identidade do cinema. Até então, a quase totalidade dos filmes consistia em gravações fotográficas inalteradas de ações reais, encenadas por personagens reais em espaços reais. Estava aí definida a especificidade do cinema no século XX. Os filmes, fossem eles Clássicos, Realistas ou Vanguardistas, guardavam entre si uma característica comum. Eram feitos a partir de imagens reais captadas pelas lentes das câmeras de cinema e sua matéria prima era a realidade.

Ao longo da história do cinema, um numeroso conjunto de técnicas (direção de arte, iluminação, tipos de filme e de lente) foi desenvolvida com o objetivo de modificar a gravação básica obtida pelo aparato fílmico. Com a chegada do digital, essa identidade do cinema se vê desafiada, e seu status de forma dominante de se registrar a realidade é posto em cheque, como explica Lev Manovich:

(...) aquilo que parecia ser a característica definidora do cinema se converteu em meras opções de último recurso, junto a outras muitas disponíveis. Quando se “entra” em um espaço virtual tridimensional, visualizar imagens planas projetadas na tela é apenas uma opção. Com tempo e conhecimento suficientes, praticamente tudo pode ser simulado em um computador, e filmar a realidade física é somente uma possibilidade. (MANOVICH, 2009, p.1)

Antes de apresentarmos a definição de cinema digital, o que consiste no objetivo deste item, faz-se necessário, a partir do artigo de Lev Manovich *Qué es el cine digital?*, apresentar uma breve arqueologia das imagens em movimento. Nosso objetivo é questionar o que acontece com a identidade indexical do cinema quando confrontado, nos dias de hoje, com a possibilidade de criar figuras “fotorealistas” a partir de animação 3-D, criar cenas completas com ajuda de programas de computador, enfim, fazer todo tipo de manipulação da imagem, a ponto de indagar sobre sua originalidade ou autenticidade.

Se entendermos o cinema, desde seu nascimento, como arte do movimento, uma arte capaz de criar uma ilusão correspondente à realidade dinâmica, perceberemos como técnicas anteriores foram sendo substituídas para dar origem à criação das imagens em movimento. Todas essas técnicas apresentavam imagens pintadas à mão e, mais ainda animadas também à mão. Até a última década do século XIX, a produção e a projeção das imagens ainda não estavam combinadas. Segundo Manovich, “o olho mecânico se uniu ao coração mecânico; o encontro da fotografia com o motor. Como resultado, se produziu o nascimento do cinema – um regime muito particular do visível.” (MANOVICH, 2009, p.03)

Anteriormente ao nascimento do cinema, o elemento em movimento estava visualmente destacado do plano de fundo, que permanecia estático. O movimento afetava unicamente uma figura definida, e não a totalidade da imagem.

A partir do momento em que se estabilizou como tecnologia, o cinema cortou todas as referências com os artifícios dos quais originou. Essas formas de imagem em movimento anteriores ao cinema foram relegadas a um lugar de complemento, marginal. Estava aí, nesse lugar, a animação. No século XX, a cultura da imagem em movimento definia-se a partir da oposição entre cinema e animação. Enquanto o cinema se esforça para fazer desaparecer qualquer indício de seu próprio processo de produção, fazendo-nos crer na realidade da

imagem filmada, a animação assume seu caráter artificial, admitindo que suas imagens não são nada mais do que meras representações.

Essas técnicas, até então afastadas durante boa parte do século XX, voltam a se misturar com o advento da tecnologia digital. O cinema vai incorporar todas as técnicas visuais disponíveis a partir da possibilidade proporcionada pela tecnologia digital de produzir e transformar imagens em diferentes suportes.

Um sinal bastante evidente das transformações geradas na produção cinematográfica em função do emprego da tecnologia digital é o novo espaço que os efeitos especiais encontraram na produção recente de filmes em Hollywood. Muitos dos grandes sucessos de bilheteria se devem à popularidade desses efeitos junto ao grande público de cinema. O fascínio e o interesse por esses procedimentos chegaram a tal ponto que Hollywood criou paralelamente à produção de filmes, diversos vídeos e livros que têm como objetivo explicar ao espectador como são criados esses fascinantes efeitos especiais, os chamados “Making Off”.

Manovich propõe, a partir da discussão do uso de efeitos especiais em recentes produções Hollywoodianas, discutir algumas das possibilidades do processo de filmagem digital. Até há poucas décadas atrás, apenas os estúdios de Hollywood possuíam os recursos necessários para poder custear a produção de um filme em que há o emprego de recursos digitais. No entanto, com o barateamento dessa tecnologia, toda a produção cinematográfica está sendo afetada. Segundo Manovich, “uma vez que a tecnologia fílmica tradicional está sendo universalmente substituída pela tecnologia digital, a lógica de criação do processo fílmico está sendo redefinida” (Manovich, 2009, p. 4).

Os novos princípios da criação fílmica digital são igualmente válidos tanto para as produções individuais quanto para as coletivas, independente de utilizarem os mais sofisticados e caros hardwares e softwares profissionais, ou seus equivalentes para amadores.

Atualmente, ao invés de filmar a realidade física, de modo direto, é possível reproduzir essa imagem a partir da animação em 3-D. Com isso, o estatuto da imagem obtida a partir da filmagem do real como o único material sobre o qual o filme pode ser construído perde seu valor. Uma vez que as imagens filmadas podem ser digitalizadas, ou até mesmo capturadas diretamente em formato digital, perdem sua relação indexical com a realidade, tal como se apresentava no processo fotográfico. Nos meios digitais não importa a origem da imagem. Ela pode ser obtida através de uma lente fotográfica, criada em um programa de animação ou sintetizada em um conjunto de gráficos 3-D. Segundo Manovich, “todas elas são formadas por um mesmo material-pixel. E os pixels, independente de sua origem, podem ser facilmente alterados, substituídos uns por outros. As sequências filmadas de ação fílmica se limitam a ser um simples gráfico, sem nenhuma diferença com respeito às imagens que foram criadas manualmente” (MANOVICH, 2009, p. 4).

As imagens que se mantiveram intactas no processo fotográfico de filmagem agora servem de matéria prima para, posteriormente, serem transformadas. Com essa possibilidade de manipulação das imagens, o filme pode aproximar-se da pintura ou da animação na medida em que a plasticidade torna-se uma característica das imagens digitais. Trata-se daquilo que Manovich chama *realidade elástica*, uma nova forma de realismo em que a aparência pretende dar uma sensação de verossimilhança. Vejamos o exemplo da cena de abertura de *Forrest Gump* (Robert Zemeckis, Paramount Pictures, 1994), cujos efeitos especiais foram realizados pela empresa Light and Magic. A câmera segue o voo de uma pluma, de forma completa. Para criar esse plano, a pluma foi filmada de diversos ângulos, em diversos planos, à frente de um fundo azul. Posteriormente, essas imagens foram animadas e inseridas sobre distintas tomadas de paisagens. Como resultado desse processo, tem-se uma imagem que faz crer no voo real de uma pluma, tal e qual se dá na natureza. Uma imagem convincente, verossímil. Muitas das cenas do filme *Gladiador* (Gladiator – de Ridley Scott, Universal

Pictures / DreamWorks SKG, 2000) também foram desenvolvidas a partir desse recurso. O ator Russel Crowe, que dá vida ao protagonista do filme, encenou grande parte de suas cenas (principalmente as de luta) também em frente a fundo azul, em estúdio.

Outro momento importante do processo de produção de um filme foi afetado com o advento dos meios digitais. Anteriormente, a montagem era feita por um profissional especializado, e os efeitos especiais ficavam a cargo de outro departamento. Cabia ao montador apenas cortar e colar as imagens ordenando-as de acordo com as orientações do diretor. Qualquer intervenção que se fizesse na imagem era realizada por profissionais especializados. Com a entrada do computador nesse processo, essa divisão não faz mais sentido. “(...) reorganizar temporalmente sequências de imagens, agrupá-las em um mesmo espaço, modificar fragmentos de uma imagem individual e trocar pixels individuais se converte em uma mesma operação tanto prática quanto conceitualmente” (MANOVICH, 2009, p. 5).

Manovich define o cinema digital do seguinte modo: Um filme digital é resultado da soma de sequências filmadas de ação fílmica, pintura, processamento da imagem, composição, animação por computador em 2-D e animação por computador em 3-D. O material de ação dinâmica pode ser gravado em vídeo, película ou em formato digital. Os outros processos, a pintura, os processamentos das imagens e as animações em 2-D e 3-D se referem ao processo de modificação das imagens gravadas, mas também são responsáveis pela criação de outras imagens. No entanto, no cinema digital, não há uma clara distinção entre os processos de criação e manipulação das imagens. Cada imagem, independente de sua origem, é tratada por uma série de programas de computador, e isso faz parte do processo de criação do filme. O cinema digital é um tipo particular de animação que usa a filmagem ao vivo como um de seus elementos.

As sequências filmadas de ação fílmica em certos momentos são simplesmente a matéria prima que vai ser submetida a um tratamento manual: animada, combinada com cenas criadas em 3-D e pintadas. As imagens finais são construídas manualmente a partir de distintos elementos; todas elas, ou se criam completamente desde o princípio, ou se modificam a mão. (MANOVICH, 2009, p.5)

Do ponto de vista da história das imagens em movimento, podemos dizer que o cinema digital recupera modos de construção e animação de imagens das quais o cinema se originou, mas que se situaram à sua margem desde seu nascimento. A relação do cinema “tradicional” com os efeitos especiais pode ser entendida desse mesmo modo, uma vez que, sempre relegando à sua periferia qualquer tipo de intervenção humana nas imagens gravadas, o cinema agora vê essas intervenções converterem-se na norma da cinematografia digital. O cinema também sempre se empenhou em alterar a realidade física do espaço que seria filmado (daí os cuidados com direção de arte, iluminação, etc.) para que não fosse necessário qualquer tipo de alteração na imagem posterior ao momento da filmagem. No cinema digital, a filmagem não será o último estágio de criação das imagens, mas sim o material base para ser manipulado em um computador, onde se dará a verdadeira construção da cena.

Animações em 3-D, retoques de imagem, composição de cenários virtuais são procedimentos empregados no cinema comercial, na maioria das vezes, com o objetivo de resolver problemas de ordem técnica, sendo que a linguagem cinematográfica tradicional se mantém intacta. O objetivo é de que o procedimento de transformação da imagem passe despercebido pelo espectador, isto é, que ele não se dê conta de que a imagem de um céu azul, por exemplo, tenha sofrido retoques com o objetivo de deixá-lo mais ou menos azul (dependendo do efeito dramático que se quer), ou que os pássaros que ele vê cruzar os céus tenham sido inseridos digitalmente na imagem, no momento de pós-produção, e não filmados “de verdade”. O cinema narrativo comercial continua seguindo o modelo característico do estilo realista, onde as imagens funcionam como gravações fotográficas, sem alterar os

acontecimentos que se deram diante da câmera, privilegiando um cinema que depende da forma narrativa, do efeito de realidade.

Os meios eletrônicos digitais trouxeram consigo, a partir da década de 80, novas formas cinemáticas. Formas que não são narrações lineares e que abandonam o realismo cinemático. Um bom exemplo desse novo tipo de forma audiovisual é o videoclipe. Não por acaso, esse gênero surgiu no mesmo momento em que os aparatos eletrônicos do vídeo invadiram as salas de montagem. Podemos dizer que os videoclipes funcionaram como um local de experimentação de um incontável número de novas técnicas e possibilidades de manipulação de imagens. Manovich aponta também para outra forma cinemática não-narrativa: Os jogos em CD-ROM, que diferentemente dos videoclipes, se baseiam desde o princípio nos computadores, seja para a criação, armazenamento ou distribuição das informações. Ao contrário dos artistas que trabalham nos videoclipes, os desenvolvedores de CD-ROMs criaram uma nova linguagem visual tentando imitar o cinema tradicional. Eles produziram um encontro entre o gráfico e o cinemático na medida em que, sendo conhecedores das técnicas de filmagem e edição utilizadas em todo o século XX, tiveram que adaptar essas técnicas a um formato interativo e às limitações dos hardwares até então existentes. Como resultado, as técnicas do cinema moderno e das imagens em movimento características do século XX se fundem, criando uma nova linguagem, um meio híbrido. O CD-ROM possibilita trocas de ângulos de câmeras, nos levando de uma imagem à outra, também podendo acelerar ou retardar o tempo, umas das principais técnicas de montagem nos filmes.

Por fim, vale dizer que o cinema digital tem como principal característica a reutilização e reapresentação de técnicas que foram abandonadas no início do século XX, quando o cinema começa a dominar a cultura moderna da imagem em movimento. Essa

cultura está sendo redefinida, e o realismo cinematográfico abandona seu lugar privilegiado de única forma dominante para converter-se em uma opção entre outras tantas.

O rol privilegiado que desempenha a construção manual de imagens no cinema digital é só um exemplo de uma tendência muito mais ampla: a volta às técnicas pré-cinematográficas de imagens em movimento marginalizadas pela consolidação do cinema de ação dinâmica narrativa no século XX e relegadas ao domínio da animação e dos efeitos especiais, estas técnicas renascem como fundamento da realização fílmica digital. O que era suplementário para o cinema se converte em sua norma; o que eram suas fronteiras se converte em seu centro. Os meios digitais nos devolvem aquilo que do cinema havia estado escondido durante tanto tempo. (MANOVICH, 2009, p.10)

3.1.2. Tendências Gerais do Cinema Digital

Tentaremos, aqui, esclarecer algumas tendências gerais observadas no uso da tecnologia digital em favor do cinema. Usaremos, como principal referência, as idéias de Holly Willis para apontar diferentes procedimentos que vão de exemplos do cinema independente até a indústria Hollywoodiana. Feito esse mapeamento, nossa abordagem se voltará para o estudo de procedimentos referentes à presença das três matrizes com as quais estamos trabalhando no cenário do cinema digital.

A tecnologia digital trouxe para o campo do cinema diversas possibilidades artísticas e mercadológicas. Sua utilização se deu das mais diferentes formas, seja por produtores de Hollywood ávidos pela produção de filmes baseados, sobretudo, em efeitos especiais de computação ou por produtores independentes em busca de realizar filmes com baixo orçamento

Vejamos primeiro, alguns exemplos de como a indústria de Hollywood se apoderou da tecnologia digital para criar mundos fantásticos e imaginários. Alguns diretores americanos começaram a incorporar imagens de computador em filmes de Hollywood com o objetivo de

criar mundos tanto reais quanto falsos. O objetivo era recriar mundos através de artifícios, e fazer do uso das imagens de computador algo o mais transparente possível.

Tron de Steve Lisberger, feito em 1982 foi outro marco na evolução da imagem criada por computador, e como em *Alien*, ajudou a estabelecer outro padrão. Em algumas sequências, o espectador segue uma viagem da personagem por um computador; essas cenas foram feitas para parecerem videogames antigos, e foram criadas a partir da vestimenta dos atores em roupas brancas com vários pontos pretos; os atores eram fotografados em frente a uma parede preta, e então os quadros daquela tomadas eram transferidos para transparências e eram animadas num stand de animação, onde as faces dos atores eram deixadas intactas enquanto seus corpos pareciam de desenho animado. No total, o filme tem 16 minutos de imagens de computador.

Em *The Abyss* de 1989, James Cameron (o mesmo Cameron do recente *Avatar*), que viria a se tornar um dos maiores entusiastas dos efeitos de computador em Hollywood com a fundação de sua companhia, a *Digital Effects* em 1994, usou a computação para deixar mais lenta a semente que se move pelo mundo aquático subterrâneo que compõe o principal cenário do filme. Cameron continuou com seu uso de efeitos de computador em seu clássico “*O Exterminador do Futuro*” de 1991 quando a mutação foi usada para criar uma suave transição entre o corpo de um robô e seu exterior humano. *Jurassic Park*, dirigido por Steven Spielberg em 1993 levou a questão ainda mais além fazendo dinossauros digitais que causavam morte de destruição no mundo “real” da história. Vale lembrar que *Toy Story* de 1995 se tornou o primeiro filme de animação feito inteiramente por computador.

Seguindo os incrementos digitais que ocorreram durante os anos 90, muitos diretores ilustraram ou fomentaram as rápidas esperanças culturais e ansiedades propostas pela interseção dos computadores, a produção de imagens e o real. Em *Forrest Gump* de 1994, o diretor Robert Zemeckis, por exemplo, misturou tomadas do passado e ações do presente em

que o personagem de Tom Hanks, o protagonista da história, é digitalmente inserido em vários momentos históricos, ficando lado a lado com figuras como John Kennedy e Richard Nixon. O filme arrecadou aproximadamente U\$\$ 300mi nos EUA e esteve em cartaz por mais de 18 meses, ganhando o Oscar de melhor filme, melhor diretor e melhor ator.

Mas havia também algumas desconfianças da indústria de Hollywood, que no meio dos anos 90 encararam uma mudança massiva de tecnologia digital gradualmente crescente para os produtores, distribuidores e exibidores. “Não apenas uma transição total para a tecnologia digital seria muito custosa, mas todos os aspectos da indústria estavam sendo ameaçados por uma transformação dramática” (WILLIS, 2005, p.21). A popularização e o barateamento dos computadores, somado ao crescente número de consumidores de câmeras de vídeo e ferramentas de edição não lineares fez eclodir uma realidade em que estava disponível para o público, a um custo relativamente baixo, os meios de produção de um filme, o que começou a afetar o cinema no que diz respeito às produções caseiras de produtores independentes.

É também importante notar que em 1995, 91% das casas americanas possuíam vídeos cassetes e dois terços possuíam TV a cabo. As bilheterias de cinema começavam cair em todo o mundo, numa clara demonstração de insatisfação do público com a qualidade dos filmes. Nesse cenário, a filmagem independente se desenvolveu quando os produtores começaram a descobrir ferramentas de filmagem e a importância da internet, não apenas para trocar informações, mas mais importante ainda, para distribuir e exibir seus trabalhos.

É impossível pensar em mudanças nas filmagens recentes sem situá-las num grande grupo da “Nova Hollywood”, que se refere ao reavivamento econômico dos filmes americanos que começou no início dos anos 70. O movimento foi liderado por uma geração de diretores como Steven Spielberg, Francis Ford Coppola, Martin Scorsese e George Lucas. Essa era inaugurou novas estratégias de marketing no mercado cinematográfico, com o

lançamento de filmes *Blockbuster* altamente rentáveis. Os anos 80 foram marcados por mudanças radicais na posse dos estúdios de Hollywood, e a consolidação das posses e do poder por parte das grandes empresas, juntamente com a queda das regras que permitiram aos estúdios possuírem todos os aspectos cinematográficos. Esses fatores combinados fizeram os anos 80 se tornarem a “Era da Corporação”.

Uma resposta alternativa a esse modelo veio de diretores como Jim Jarmusch, Richard Linklater, Wayne Wang e Spike Lee, que iniciaram um movimento de filmes independentes que iria crescer e se destacar consideravelmente nos anos 90. Os filmes desses autores revigoraram tanto um estilo visual, que se opunha aos *Blockbuster* das grandes corporações, quanto um estilo narrativo, centrado em situações cotidianas. Uma onda de filmes independentes o seguiram, e por quase uma década houve um crescente fluxo de filmes que evitaram o estilo *Blockbuster* hollywoodiano, contribuindo também com uma nova onda de distribuidoras alternativas e espaços de exibição. A filmagem independente funcionou em parte pela exploração de temas mais realistas, assim como fazia uso de uma estética também realista. Porém, a estética e as alternativas eram rapidamente incorporadas pelos estúdios, e o movimento começou a se dissipar enquanto os produtores cediam aos interesses dos estúdios que iriam distribuir os filmes. Esses filmes se tornaram aspirantes a comerciais, e o cinema independente ficou conhecido como “Indiewood”.

Em 1997, o movimento independente de filmes americanos estava segundo muitos críticos, em declínio. Com a chegada de novas ferramentas tecnológicas veio um novo tipo de artista e pessoas de diferentes áreas e formações começaram a produzir filmes. Artistas do mundo das histórias em quadrinhos, escultura, gráficos, designers e desenhistas poderiam trazer seus conhecimentos para a produção de filmes. Ao mesmo tempo, produtores que nunca tinham usado efeitos especiais ou que nunca tiveram qualquer experiência com animação podiam, agora, experimentar e inovar com essas novas técnicas. Em termos de

exibição, o número de festivais de filmes nos EUA cresceu incrivelmente, revigorando os filmes regionais e os circuitos de filmes alternativos. A distribuição regional também estava envolvida.

A locação de vídeo e DVDs também mudou bastante o panorama de exibição e distribuição. O número de locadoras aumentou substancialmente e em 2003 a *Consumer Electronics Show* constatou que o rápido crescimento desse segmento se deveu ao aperfeiçoamento de imagem e som nos equipamentos domésticos (tais como os Home Theaters, por exemplo), apontando para um desejo crescente de criar espaços específicos dentro de casa para a exibição de filmes. Finalmente, temos o crescimento de filmes on-line, tanto curtos quanto longos, a partir da criação de sites como o *Ifilm* e o *Atom Films* que permitem aos espectadores o download de filmes.

Os filmes e os vídeos também ressurgiram como componentes centrais de museus e galerias pelo mundo. Em 2002, um filme de 13 minutos de Bill Viola chamado *Five Angels for the Millenium* arrecadou U\$\$ 700.000 quando foi comprado pela companhia *The Whitney Tate Modern e Pompidou*; Viola também aproveitou as numerosas exposições na última década, com mostras no *Guggenheim*, Museu de Arte Moderna de São Francisco e outras várias exposições internacionais, fazendo dele alguém muito mais preparado para abraçar o vídeo e seu espetáculo.

Em 1976, o cineasta francês Jean-Luc Godard sonhava com uma câmera de 35mm que poderia ser pequena o suficiente para caber num porta-luvas, como ele mesmo dizia. Godard queria uma câmera, em outras palavras, pequena e leve o suficiente para ser carregada e usada para captar imagens instantâneas, ao invés de carregar equipamentos grandes, pesados e desengonçados que determinavam o tempo e à hora de cada filmagem. Por décadas, cineastas ao redor do globo dividiram esse sonho com Godard, fantasiando o que recentemente era uma utopia cinematográfica: câmeras leves e portáteis com alta qualidade de imagem. Em 1982,

Francis Ford Coppola acrescentou um novo elemento à fantasia dos filmes quando realizou “*One From Heart*”, uma narrativa produzida no estúdio de Coppola (*Zoetrope*) e feito simultaneamente em filme e vídeo, permitindo ao diretor a possibilidade de ver imediatamente o que ele estava fazendo, além de, inclusive, poder iniciar a edição de forma instantânea, ali mesmo no local das filmagens. Coppola também usou diversas quantidades de imagens compostas, como também luzes e efeitos exagerados. O filme, um romance no qual atuaram Teri Garr, Raul Julia, Natassia Kinski e Frederic Forest, e que contrastava nitidamente com sua obra anterior, o clássico “*Apocalypse Now*” (1979), foi um fracasso comercial.

A aventura de Coppola foi documentada exaustivamente na imprensa, com Coppola aparecendo em vários programas de TV para defender um novo jeito de se fazer filmes, que o permitiria construir espaços falsos, fazendo com que sua história não se desenrolasse apenas contra um fundo, mas que a imagem em si fosse uma construção em camadas, e o processo do filme iria se expandir para incluir a criação de espaços híbridos e a possibilidade de trabalhar com imagens em tempo real. “*One from heart's*” principalmente reforça e inclui sua anti-naturalística imutabilidade de design de luz que sublinha emoções e a interseção de espaços que são deliberadamente não reais com aqueles que parecem ser reais (WILLIS, 2005, p. 16).

Os experimentos de Coppola com representação espacial apontaram para um dos elementos chave dos experimentos de filmes em vídeos digital que iriam ocorrer apenas duas décadas depois. Além disso, ao articular suas intenções para o projeto, Coppola descreveu um “estúdio eletrônico” do futuro, um espaço que ele imaginava ser o local onde os cineastas poderiam criar mundos além das restrições de Hollywood e da demanda por uma estética realista. Coppola também vislumbrou uma forma democrática de se fazer filmes que iria possibilitar aos cineastas amadores acesso a câmeras e ferramentas de edição mais baratas. O sonho de Coppola de um estúdio eletrônico se tornou realidade num curso de 15 anos. Mas ganhou mais força com o advento da câmera miniDV e outras ferramentas de tecnologia semelhante. Enquanto muito cineastas anseiam pela transparência do DV, gravando um vídeo

barato mas que apresente boa resolução de imagem depois de ela ser devidamente tratada, há também aqueles que trabalham na direção oposta, usando o DV para ir contra a realidade.

Alguns autores aceitam perfeitamente a degradação da qualidade visual do MiniDV por um senso crescente de intimidade e imediatismo, enquanto outros incorporam ou até celebram a degradação da imagem, fazendo disso parte integrante de suas histórias. Alguns incorporaram equipamentos de baixa tecnologia em favor de uma dramaturgia mais forte e verdadeira, sempre vinda de atores amadores, tomando vantagem da possibilidade de realizar um longa metragem com baixo custo financeiro (WILLIS, 2005, p 18).

A tecnologia DV também tem sido usada para alterar a trajetória padrão da produção, continuando a tradição inaugurada por Coppola na criação do estúdio eletrônico, o que permite um *feedback* instantâneo. A DV também encoraja a sobreposição, quadros dentro de quadros e a construção de espaços que misturam ação com animação. Há ainda outros cineastas que fizeram uma ruptura nas noções tradicionais de filmagem e distribuição, distribuindo seus filmes na internet, no sentido de espaçar suas histórias e também criar formas de se contar a história que divergem brutalmente do modo tradicional. E finalmente, outros realizadores tiram vantagem da internet e de suas imagens abundantes para criar uma forma de “fonte aberta” na qual os filmes são feitos a partir das imagens disponíveis na rede.

É impossível ver esses desenvolvimentos na evolução da filmagem digital sem situá-lo diante da Hollywood dos anos 90, já que constituíram uma clara mensagem de oposição ao formato dominante de “corporatização” da indústria dos filmes.

Nesse cenário, cineastas independentes moveram-se em duas direções, conforme aponta Holly Willis, a partir do trabalho de Peter Hanson. “A primeira foi a que Peter Hanson definiu como o “cinema da geração X”, nomeando o grupo de cineastas nascidos entre 1961 e 1971, dividindo várias experiências importantes: eles cresceram durante um período tumultuado que incluíram não só mortes decorrentes das drogas e o assassinato de John Lennon e também as tentativas de assassinato contra o papa João Paulo II e o presidente Ronald Reagan. Além do

mais, essa geração foi inundada com cultura pop mais do que qualquer geração anterior e experienciaram intensas mudanças sociais (incluindo níveis de divórcio jamais vistos)” (WILLIS, 2005, p 21). De acordo com Hanson, os jovens responderam com a criação de uma cultura caracterizada pela ironia, apatia e um desapego geral. Cineastas importantes da Geração X são Quentin Tarantino, Steven Soderbergh, Robert Rodriguez, Paul T. Anderson e Richard Linklater, e os autores desse cinema produziram múltiplas histórias de violência e humor irônico, além de um intenso interesse pela cultura pop. Enquanto Hollywood revelou seu profundo mal-estar diante das mudanças promovidas pela tecnologia DV, muitos diretores independentes naquele mesmo momento celebravam as tecnologias que apareciam enquanto uma ação, um papel do “faça você mesmo” (herança da cultura punk dos anos 70), que se expandia exponencialmente. “Consumidores podiam não só programar suas próprias TVs com seus Tivos e programar músicas com seus iPods, mas criar seus filmes, fazer seus próprios CDs e DVDs”. (WILLIS, 2005, p. 23)

Se o *Dogme 95* e o lançamento de “*Festa de Família*” são considerados momentos chave na inauguração das filmagens em DV e da tentativa de repensar o cinema, *A Bruxa de Blair* de 1999 apresentou um jeito americano peculiar do potencial desse movimento, graças, também, ao grande desempenho dos trabalhos de marketing que ajudaram a transformar um filme que custou U\$40.000 em um lucrativo produto que rendeu U\$ 140mi. *A Bruxa de Blair* colocou seu baixo custo como uma carta na manga, apresentando-se como um documentário gravado em Hi-8 e 16mm por três estudantes enquanto eles andam pela floresta na busca pela tão falada *Bruxa de Blair*. Os co-diretores Daniel Myrick e Eduardo Sanchez guiaram o trio de atores (Heather Donahue, Joshua Leonard e Micheal Williams) usando a tecnologia GPS e informações sobre a direção exata para cada um dos atores, que não tinham um roteiro, e por isso não sabiam o que esperar de seus colegas. A gravação durou oito dias, tempo suficiente para o elenco, isolado do resto do mundo, demonstrar nervosismo e cansaço

acima do normal. Os diretores anunciaram o projeto pela internet, muito antes de chegar aos cinemas. O sucesso do filme é geralmente atribuído em parte a essa manobra, e realmente, desde então a internet se tornou um essencial meio de se divulgar trabalhos em processo.

O sucesso do filme da Bruxa de Blair ajudou a aumentar o interesse em torno de filmes digitais, no momento em que várias companhias eram fundadas no fim da última década ou nos anos 2000, todas elas dividindo a regra de se fazer filmes digitais com baixo custo para expandir o movimento independente que tinha ganho força no início dos anos 90. Invariavelmente, os fundadores dessas empresas, junto com muitos cineastas e especialistas, insistiam que o DV iria mudar pra sempre o modo de se fazer filmes (WILLIS, 2005, p. 28)

Entre os trabalhos feitos para promover filmes em DV durante o fim da década de 90 estão filmes como os do diretor Gary Winick, que criou a “Independent Digital Entertainment” (InDigEnt) em 1999. Ele levaria vantagem de algumas características do miniDV . Os projetos dessa empresa incluem o aclamado e premiado filme de Rebecca Miller “*Personal Velocity*” de 2002, um projeto interessante no que diz respeito à separação do modo tradicional de se fazer filmes. O filme foi gravado por Ellen Kuras, que trabalhou com Miller em seu primeiro filme, “*Ângela*” de 1995, que ganhou o prêmio de melhor filmagem em Sundance. Em “*Personal Velocity*”, Miller adaptou três histórias de sua coleção com o mesmo título. No primeiro, Kyra Sedgwick faz uma mãe com um passado difícil e perigoso tentando proteger a si mesma e seus três filhos de um marido violento e instável. Miller e Kuras decidiram capturar essa força do roteiro usando câmera na mão , de modo quase documental. A segunda história é sobre Greta (Parker Posey), uma intelectual editora de livros de Nova York. Para essa história, Miller e Kuras usaram um tripé coreografado cuidadosamente dentro do quadro, enquanto na terceira história, na qual Fairuza Balk interpreta uma mulher chamada Paula numa história de perturbações emocionais e descobertas abruptas. Aqui, as cineastas optaram por lentes grandes, “para dar uma sensação de miopia e intimidade.” (p. 25). O filme é talvez ainda mais significativo por ter ganho os

prêmios mais importantes do festival de Sundance, o que é um feito para um filme gravado com um par de câmeras Sony PD150.

Enquanto os filmes do *Dogma 95*, narrativas de pouco orçamento e documentários oferecem caminhos bem sucedidos na recente história dos filmes em DV, também existem muitos outros. Em seu ensaio “O que é o cinema digital?” (já citado anteriormente nesse trabalho), Lev Manovich nota que os cineastas digitais trabalham com o que ele chamou “realidade elástica” graças à habilidade de compor, animar, e metamorfosear imagens. Usando tal elasticidade, expandem-se os espaços do cinema, tanto dentro do quadro, com criação de novos espaços, quanto fora do quadro, no que diz respeito à revisão da exibição e distribuição de filmes.

Primeiro, há o já citado hibridismo de mídia, um misto de filme, vídeo e fotografia, com uma fácil possibilidade de mistura de ação e animação. Na verdade, os filmes experimentais não são tão relacionados ao momento da captura de imagens como o cinema narrativo. Referem-se mais à coleta de um variado corpus de imagens que serão manipuladas à exaustão, pixel por pixel, se necessário.

Segundo, a produção de mídia digital, até no mundo dos filmes convencionais, tende a ser muito referencial. “Talvez devido ao fato de que muito do processo envolve coleta e agrupamento, as imagens resultantes são geralmente colagens de novos e apropriados materiais” (WILLIS, 2005, p. 29).

E em terceiro lugar, o vídeo digital contribuiu para a possibilidade de levar os filmes para fora dos limites do cinema, seja na internet ou em galerias onde as histórias são re-propostas e re-espaçadas.

Um exemplo de hibridismo é evidente na obra de Richard Linklater “*Waking Life*” de 2001, um filme feito com colaboração de Tommy Pallotta e Bos Sabiston, que são conhecidos por uma série de filmes curtos nos quais usam um software próprio para desenhar e animar o

vídeo; em “*Waking Life*” eles gravaram um filme inteiro, cortados, e então engajados por mais de trinta artistas, cada um escolheu seu papel no filme, e animaram os mesmo.

Eric Rohmer insiste também que nós tenhamos identificação com a imagem construída. Muito conhecido por seu trabalho nos anos 60 com a Nouvelle Vague Francesa, Rohmer alcança uma forma híbrida única em seu filme “*The Lady and the Duke*” de 2002. O filme se passa no final do século XVIII, e descreve a vida de Grace Elliot (Lucy Russel), que defende com paixão um antigo amor durante a revolução francesa. O que distingue o período é que Rohmer, desapontado com outros filmes de época feitos em Paris que são gravados em cidades ao redor, queria que seus espectadores vissem no Sena não apenas um rio, mas o Sena real- e as ruas de verdade que Elliot descreve em suas memórias. Então ele decidiu colocar as personagens em panos de fundo pintados para ser o mais fiel possível à Paris da época da revolução francesa. O pintor Jean-Basptist Marot levou dois anos fazendo 37 panos de fundo diferentes, que foram digitalizados. “O resultado parece menos um vídeo do que uma pintura em movimento, um figurino de drama que é ao mesmo tempo achatado e estático.” (WILLIS, 2005, p. 37)

Tanto “*Walking Life*” como “*The Lady and the Duke*” foram essencialmente criados por computador, o que serviu como um cenário temporário para as fontes de imagem. Em ambos os filmes é sutilmente sugerida uma visão fotográfica de mundo; ao invés disso, ambos apresentam o mundo como uma construção de imagens, o que pode ser semelhante a uma fotografia, mas na qual a imagem fotográfica é essencialmente transformada.

Steven Soderbergh semelhantemente distinguiu duas diferentes histórias de mundo em “*Full Frontal*” de 2002, vendido como uma seqüência de “*Sex, lives and videotape*” de 1989. O filme foi gravado com uma câmera miniDV e com um orçamento de U\$\$ 2mi, a ser filmado em 18 dias. O próprio diretor operou a câmera e se juntou a seus editores na edição de mais de 50 horas de gravação utilizando o programa Final Cut Pro 3. A história contém um

filme dentro de um filme e usa tanto 35mm quanto miniDV para diferenciar os mundos da trama.

Soderbergh destaca as diferenças entre os dois formatos, explicando que ele estava interessado na estética de ambos. O diretor queria que “*Full Frontal*” tivesse um olhar bastante peculiar, com as cores de um Xérox ou, em suas palavras, “*tomadas processadas em gasolina*”. Interessantemente, para alcançar esse efeito, Soderbergh não se virou para a imagem digital, mas sim para a manipulação fotográfica, trabalhando com um laboratório para inventar uma seqüência de impressão que degradasse a imagem até o ponto desejado (WILLIS, 2005, p. 38)

Outros autores misturaram filmes e vídeo, incluindo Jean-Luc Godard, que dividiu seu filme *Eloge de L’Amour* de 2001 em duas metades, a primeira metade feita no formato preto e branco 16mm e a outra em DV e colorida. “*I Coul Read de Sky*” de Nichola Bruce, feito em 1999 misturou DV e o formato 35mm para fazer a distinção entre passado e presente.

Em todos os casos, independente da motivação narrativa, a mudança significa uma disposição a abandonar a continuidade da narrativa tradicional em favor de chamar a atenção para os registros da realidade, da memória ou da consciência, aqui mostrados pelas diferentes mídias. O que faz das mudanças algo tão interessante é que elas chamam atenção para o fato de que estamos desconfortavelmente cientes da dispersão desses registros (WILLIS, 2005, p. 39)

Mike Figgis é outro cineasta que “enfrenta” os limites das regras do cinema com o objetivo de criar um “cinema virgem”, aquele que iria permitir ao espectador a experiência de uma relação com a produção de filmes de um jeito simples e leve. Seu primeiro esforço para isso veio em “*Timecode2000*” de 2000, um filme que foi gravado com 4 câmeras, todas ligadas e gravando quatro visões diferentes de uma única história. A narrativa segue em algumas horas, com as personagens em partes da cidade de Los Angeles que eventualmente se colidem em escritórios de uma pequena produtora de Hollywood. Enquanto todos os atores conheciam os elementos básicos da história, eles eram incentivados ao improviso, então os 93 minutos de filme são muito teatrais. Figgis levou seu experimento além, entretanto, ao mostrar todos os pontos das câmeras na tela simultaneamente; a tela é dividida em quatro

quadrantes, que variam os níveis de som para ajudar a atenção do espectador. Figgis “fez” o filme várias vezes, mixando o som ao vivo na frente do público, direcionando e redirecionando o curso da narrativa em combinações diferentes.

Num projeto que continua a performance teatral da obra citada acima, o cineasta russo Aleksandr Sokurov criou “*Russian Ark*” de 2002, um filme feito em conjunto com o cinegrafista Tilman Büttner. O filme é uma espécie de passeio pelo famoso “Hermitage Museum” em St. Petersburg. Foi gravado numa única tarde, em um único plano-sequência, usando uma câmera Sony HDW-F900 equipada com um HD especial capaz de armazenar 100 minutos de imagens em alta definição. A dupla andou mais de 1200 metros pelo museu e filmou mais de 800 atores, passando por três orquestras ao vivo e contando 300 anos de história num espaço de 87 minutos.

3.2. AS TRÊS MATRIZES NO CINEMA DIGITAL

Dentro do cenário geral apresentado por Willis, destacaremos, à luz das matrizes de linguagem trabalhadas no primeiro capítulo, como o cinema faz diferentes usos do digital, configurando um cenário de amplas possibilidades estéticas a partir dessa tecnologia.

3.2.1. A Matriz Clássica no cinema digital e o uso dos DVFX

Nesse momento do trabalho, nosso objetivo é discutir o modo como Hollywood se apoderou dos efeitos digitais proporcionados pelas novas tecnologias em favor da indústria cinematográfica e da narrativa clássica apresentada no início desse trabalho.

A atenção para o uso do DVFX não é única na história do cinema. Quando o som e a cor foram introduzidos, foram muitos os argumentos contrários a essas tecnologias. Uma reclamação em particular foi que os espetáculos proporcionados por esses efeitos tiram o foco da narrativa, desviando-o para a contemplação dos efeitos empregados. Ao considerar esse caso, algumas distinções têm que ser levadas em consideração. Os críticos de cinema dizem que o uso do DVFX se apresenta como substituto da arte de se contar “boas” histórias. Alguns comentários sugerem que o modo de contar histórias costumava ser melhor antes do advento dos DVFX e que o uso desses efeitos é um mal sintoma para Hollywood. Conforme nos diz Shilo McClean, em seu livro *Digital Storytelling*, “Alguns roteiristas me disseram que uma trama não é mais necessária, pois os efeitos visuais já são suficientes. Isso não é necessariamente uma reclamação contra os efeitos digitais. É mais como falar da doença de um morto – um epitáfio para as histórias enquanto os efeitos digitais dançam sobre esse túmulo.” (McCLEAN, 2007, p.11).

Alguns teóricos abordam a questão de outra maneira, concentrando-se muito mais nas especulações e suas relações com a narrativa. Alguns entusiastas em gêneros como, por exemplo, a ficção científica, olham para esses efeitos com um interesse particular, argumentando que eles são úteis para esse tipo de filme. Alguns vão mais longe, ao dizerem que os efeitos são mais importantes do que o filme em si.

Dentro das teorias de cinema existe uma crença antiga indicando que a integridade da narrativa é sacrificada pelo espetáculo causado pelos efeitos visuais. Até os entusiastas dessas

práticas discutem-nas, embora num tom de admiração, a partir da idéia de que os efeitos não prejudiquem a narrativa. Assim, como os efeitos digitais estão sendo cada vez mais incorporados por diferentes tipos de filmes, e porque a abrangência dessa prática é tanta que se tornou virtualmente impossível detectar a presença desses efeitos, há uma necessidade crescente de reconsiderar o efeito disso nos filmes contemporâneos e de como os efeitos visuais chegaram a esse ponto.

Teorias sobre o impacto do espetáculo na narrativa vêm antes dos DVFX , a partir do termo “efeitos especiais”. Esse termo geralmente é usado como referência a várias práticas de filmes. É importante fazer uma distinção entre efeitos especiais e efeitos visuais, pois os críticos dos DVFX geralmente sugerem que o seu uso é um fenômeno contemporâneo que vem de um passado glorioso de narrativas muito melhores. Quase todo livro de história do cinema cita o primeiro uso de efeitos especiais. Em 1897 os filmes de Meliès usavam efeitos de câmera, e também os impressionistas franceses, ao usarem truques óticos, tentaram ilustrar a impressão das personagens: sonhos, memórias, visões e pensamentos. Essa prática mais tarde foi usada por Hollywood e se tornou ainda mais expressiva com o advento dos DVFX.

O efeito digital não é a primeira técnica que teve que buscar espaço em Hollywood. Em sua análise sobre essa prática no cinema, Bordwell observou que houve, por exemplo, alguns ângulos de câmera que, de início, não foram muito bem aceitos por Hollywood, mas que foram incorporados aos seus filmes em um momento posterior. Então, ele observa que onde há transgressão às normas tradicionalmente estabelecidas e facilmente aceitas, o cinema Hollywoodiano rapidamente as adota, adaptando as técnicas experimentais e de vanguarda em favor da narrativa clássica. Bordwell também descreve a polêmica em torno do impacto do som nas filmagens. Em particular, o olhar da câmera numa posição estática e a introdução dos diálogos foram motivos de argumentações sobre os efeitos dessas técnicas, no sentido de que essas mesmas seriam um passo atrás na história do cinema. Levando-se em conta os mais de

cem anos do cinema, os últimos 20 anos representam um significativo período de influência, aquele que permitiu o uso de efeitos digitais (que começaram em filmes dos anos 80) para estabelecer suas próprias normas e caminhos para os cineastas.

Então, a história dos efeitos especiais é útil por dois motivos. Primeiro, porque permite a consideração de como os DVFX causaram impacto nas estruturas narrativas ao prover uma oportunidade de comparar os usos dos efeitos visuais com a prática de efeitos especiais. Em segundo lugar, oferece uma oportunidade de mostrar como a colocação tradicional dos efeitos especiais, em particular os argumentos sobre espetáculo e gênero, nos é útil para o nosso entendimento sobre o impacto do uso dos efeitos visuais. (McCLEAN, 2007, p. 11)

Essa visão do evidente impacto dos DVFX nas histórias reflete o medo apresentado pelos roteiristas. Implícito nessas críticas está o argumento de que os fenômenos comerciais, especialmente os que abusam dos DVFX, são filmes que não oferecem uma boa proposta no que concerne à qualidade da história, o que deveria ser o objetivo de qualquer criação.

Podemos dizer que os cineastas têm agora as seguintes opções para a captura de imagens: uma locação ou um estúdio digital. Cada uma dessas opções traz uma qualidade própria, nível de controle, e uma variedade de possibilidades estéticas. Cada uma tem suas vantagens, e cineastas mais experientes podem manipular essas opções a um ponto que se torna difícil para qualquer um que não seja da produção do filme a identificação do método de criação das imagens. No caso dos DVFX, o uso das imagens digitais nos filmes está bastante avançado, enquanto os caminhos de produção são facilitados pelo uso crescente das câmeras digitais e das ferramentas de edição de som e imagem. O uso dos DVFX para a criação de imagens se mantém como uma área de particular interesse e deve ser entendida como um aspecto específico da produção como um todo.

(...) o uso de efeitos digitais é considerado um artefato de objetivo único que é parte fundamental da produção, não da pós-produção. Essa função dá mais precisão às tarefas do papel dos efeitos digitais dentro de uma produção. Os efeitos digitais atuam na captura da imagem e na criação, e estão progressivamente entrando na

parte de desenvolvimento da narrativa no que era tido antes como um processo de pré-produção de um filme (McCLEAN, 2007, p. 13).

Na medida em que a capacidade dos computadores e das ferramentas digitais seguia crescendo, acompanhados por um barateamento dos custos dessa tecnologia, o volume dos trabalhos foi aumentando, tornando o filme digital cada vez mais atrativo. Erros como explosões nas gravações, reflexos de pessoas da produção em janelas e problemas de continuidade foram sendo resolvidos com uma simples manobra digital. Com essas práticas infiltradas na produção, a criatividade foi sendo expandida. Por exemplo, composições e extensões usando um fundo azul se tornaram um ótimo meio de economizar verbas. Para produções de médio e baixo custo, os elementos do roteiro que em certo tempo eram descartados, pois exigiam verbas além daquelas disponíveis, como cenas de batalhas ou naufrágios, por exemplo, poderiam ser usadas graças aos efeitos digitais. Uma lista de filmes que usaram efeitos especiais inclui *Star Wars* (1977), *Tubarão* (1975), e os filmes da série *Exterminador do Futuro* (1984, 1991, 2003). Filmes como *Cidadão Kane* (1941), *E o Vento Levou* (1939) e *Rainha Africana* (1951), todos usaram efeitos óticos.

Ao manter a longa tradição estabilizada pelo uso dos efeitos óticos e dos efeitos especiais, os DVFX não se tornaram exclusividade de um tipo de filme específico. A adição dos DVFX aumentou o número de técnicas nas filmagens tradicionais, abrindo ainda mais o leque de ferramentas que poderiam ser utilizadas em um filme qualquer.

Apesar de muitas técnicas *in câmara* ainda serem as preferidas, os DVFX logo substituíram a maioria dos efeitos óticos e técnicas fotográficas. Os efeitos visuais digitais estenderam técnicas tradicionais e permitiram que elas fossem usadas com grande flexibilidade. Similarmente, os filmes em 3-D fizeram o mesmo pelas animações, criando novas imagens. Agora os cineastas manipulam as imagens retirando elementos, manipulando-os ou amarrando e graduando imagens. Eles também permitem a criação de imagens praticamente indistinguíveis das imagens fotográficas tradicionais. Além disso, as imagens

criadas por computador permitiram uma adição de movimentos simulados de câmera, efeitos de lentes, luzes digitais e outros detalhes.

Os DVFX podem ser usados para alcançar uma gama de propósitos narrativos, alguns mais discretos e outros deliberadamente espetaculares. Efeitos tradicionais (óticos e fotográficos) serviram a propósitos narrativos desses mesmos modos, porém o controle e a invisibilidade de muitas técnicas de efeitos visuais digitais, cada vez mais aprimoradas, estenderam seu caráter espetacular.

No nível mais básico, correções simples de imagens, assim como o reparo de alguns negativos do que antes eram imagens fotográficas estão entre as mais comuns práticas invisíveis proporcionadas pelos efeitos visuais digitais. Geralmente, essas técnicas recuperam uma imagem danificada, tornando-a “útil”, e sua aplicação é invisível. Esses tipos de tratamento preservam o mundo da narrativa e revisam imagens para usos comerciais e legais.

É cada vez maior o número de filmes que usam composições com centenas de imagens e camadas de efeitos, um nível de complexidade que seria impossível até para os mais capacitados técnicos óticos. Avaliar o uso das composições requer uma análise de contexto para determinar seu papel nos gêneros das narrativas. O ponto importante para nossa discussão é que as composições são tão capazes de passarem despercebidas quanto de parecerem espetaculares.

Efeitos visuais digitais podem também envolver o uso de computação gráfica com a finalidade de criar ambientes totalmente computadorizados. O uso narrativo desses elementos precisa ser analisado contextualmente, pois até personagens totalmente computadorizados podem “atuar” em filmes sem que o espectador perceba. Enquanto personagens como Gollum, da trilogia *O senhor dos Anéis* de 2001, 2002, 2003, dirigido por Peter Jackson, celebram as conquistas dos animadores e a animação de uma personagem humana, muitos

filmes tem personagens sintéticos interpolados por atuações humanas, como no caso de Hulk, de Ang Lee.

Para os teóricos e cineastas, a câmera virtual é um dos artifícios mais significativos dos efeitos digitais. A câmera virtual é uma câmera gerada por computador que pode simular movimentos de câmera e efeitos de lente. Segundo McClean, “de acordo com Alvy Ray Smith, o autor dos efeitos de *Star Trek II* ganhou a aprovação de George Lucas porque compôs um movimento de câmera virtual de sessenta segundos que simplesmente não poderia ser copiado por uma câmera comum. A habilidade de ir de um nível subatômico até o espaço, e fazer isso num único take, sem nenhuma edição tradicional e constrições na duração da cena por causa de limitações físicas, transcendem o cinema padrão e oferece um grupo de benefícios narrativos” (McCLEAN, 2007, p.15).

A aceitação desse tipo de câmera virtual é condicionada pela similaridade com o cinema tradicional. Até a chegada dos DVFX, o movimento da câmera era realístico até o ponto de que havia uma relação entre a câmera e o objeto filmado, mas era limitado pela realidade física. Com o advento das câmeras virtuais, visões microscópicas e telescópicas, raios X e pontos de vista (POV) onipotentes, a estética do cinema foi radicalmente incrementada. Nesse sentido de proporcionar uma liberdade narrativa que até então a câmera de cinema tradicional não alcançava, McClean nos dá um bom exemplo de como a câmera virtual pode explorar espaços até então inexploráveis, conservando a idéia de invisibilidade tão cara à decupagem clássica.

Um outro exemplo de história que usa uma câmera virtual pode ser encontrado no filme *O quarto do Pânico* de 2002. Enquanto a mãe e a filha preparam-se para dormir sua primeira noite na nova casa, a câmera vai de um andar para o outro, indo para fora da casa para mostrar os intrusos tentando entrar. A câmera segue lentamente pelos andares e paredes, dentro de fechaduras, e volta para o telhado, não sendo limitada pelo mundo físico. Esse ponto de vista onipotente deixa o contador da história mais livre, permitindo que as imagens se movam lentamente, desenhando um ponto de vista narrativo sem limites (McCLEAN, 2007, p.42).

Então, num nível prático, quase todo tipo de cena difícil e criativa agora poderia ser feita pelas câmeras virtuais. Cenas subaquáticas, subterrâneas, ângulos extraordinários, transições de diferentes pontos de vista, e links visuais entre as filmagens.

É importante ressaltar aqui que o cinema hollywoodiano incorporou os efeitos digitais em prol de uma narrativa e decupagem clássicas. As imagens detalhistas e espetaculares proporcionadas pelas novas tecnologias não passam de uma poderosa ferramenta a serviço da narração e do roteiro. Ainda que se possa contar uma história com imagens mais espetaculares, com movimentos de câmera impossíveis de se conseguir no mundo físico e com personagens que tomam vida a partir de nossa imaginação, Hollywood não abre mão de seu formato narrativo e visual já consagrado. Em Los Angeles, agora é possível contar as mesmas histórias de sempre, mas a partir de imagens até então impossíveis de serem produzidas.

3.2.2. Vanguardismo no cinema digital

Existe um cinema desterritorializado, influenciado, hibridizado com outras formas de imagem em movimento, como o vídeo e a televisão. Libertado do conceito de cinema, é a imagem em movimento pura, que pode tanto contar histórias como criar telas pintadas ou conceitos. Esse cinema é defendido pelo cineasta e artista multimídia Peter Greenaway, em seu artigo intitulado “O Cinema está morto, vida longa ao cinema?”, que consiste em uma versão reduzida de uma palestra ministrada por ele em 2003, na Holanda.

Greenaway será visto aqui como um exemplo, um caso privilegiado de uso criativo dos recursos digitais dentro do cinema contemporâneo, com a vantagem adicional de ter

escrito sobre o seu trabalho, nos proporcionando um rico material reflexivo tanto prático quanto teórico. Ele considera o cinema um meio de comunicação passivo que pode muito bem ter atendido aos anseios de nossos pais ou avós, que estariam dispostos a se sentar diante de uma tela iluminada, numa sala escura, e deixar-se levar pelo ilusionismo do cinema, tendo com a história narrada uma relação de pura expectatorialidade, sem qualquer interesse de interferir na história. Acontece que, para as gerações mais recentes, Greenaway defende que esse modelo não é mais o suficiente, uma vez que as novas tecnologias criaram diferentes tipos de espectador.

Todos sabemos que há diferentes tipos de público hoje em dia, formados não apenas pela geração televisão, mas também por uma geração pós-televisão, na qual as características do laptop são muito persuasivas, criando novas expectativas e novos padrões de excelência (GREENAWAY, 2007, p. 89)

Greenaway aponta o ano de 1983, mais especificamente o dia 31 de setembro, como sendo a data da “morte do cinema”, devido à popularização do controle remoto. E como desde 1983 as tecnologias da imagem evoluíram muito, o cinema teve de aprender a agir num mundo totalmente novo de atividades multimídia, provocando profundas transformações na arte do cinema. Não se trata, evidentemente, da primeira crise ou desafio da história do cinema, que no passado teve que se adaptar à tecnologia do som, superando quase que do dia para a noite uma tradição de muitos anos que já havia estabelecido uma linguagem própria. Greenaway aponta que o mesmo pode acontecer como cinema sonoro. Lá se vão mais de cem anos de cinema e, segundo ele, o que temos hoje é uma arte que nada apresenta de novo, chata e previsível, além de empregar uma tecnologia obsoleta. Essa morte do cinema seria, então, uma reinvenção do cinema, levando em conta o leque de atividades multimídia disponíveis hoje em dia.

O cinema não é, atualmente, uma arte tão popular quanto costumava ser. A frequência do público de cinema caiu consideravelmente, muito em razão do advento de novas

tecnologias da imagem. Peter Greenaway apresenta dados informando que, nas décadas de 1930, 1940 e 1950 as famílias européias assistiam a dois filmes por semana em salas de cinema, o que será raro de encontrar nos dias de hoje. Até mesmo a maior indústria cinematográfica do planeta, Hollywood sofre com a queda de público. Segundo estatísticas referentes ao mercado norte americano, apenas 5% das pessoas assistem a filmes em salas de cinema, enquanto 20% compram filmes em DVD e os outros 75% assistem a filmes na televisão. Greenaway aponta para uma monocultura do cinema, alegando que os filmes são feitos a partir de um modelo único em todo o mundo, o que acusa um sinal de exaustão que resulta em filmes banais e repetitivos.

Talvez possamos dizer que o cinema da edição, da narrativa, do enredo cronológico, da ilustração de texto e do ilusionismo se exauriu. Se você acredita que ele ainda está vivo, pense no que é dito dele, um dinossauro vagaroso, herbívoro e não muito inteligente, que recebeu um tiro na cabeça na segunda-feira e ficou com o cérebro morto por uma semana, mas que pode ainda abanar o rabo até a sexta-feira, antes que o último suspiro deixe o seu corpo. A sexta feira vai chegar logo. (GREENAWAY, 2007, p. 91).

Peter Greenaway aponta para uma exaustão do modelo atual de cinema quando sugere que a última mudança radical em sua linguagem foi apresentada pelo cinema alemão dos anos 1970, com Herzog, Straub, Fassbinder e Wim Wenders. Depois disso, ele aponta que houve pouca ou até mesmo nenhuma experimentação radical no cinema, principalmente devido à consolidação da televisão nos lares de todo o mundo. Outro dado importante é que pouco se investiu em pesquisas na área do cinema nas últimas décadas. Os recursos financeiros que sempre acompanharam o cinema estariam, agora, sendo empregados em outros lugares para os quais as mentes criativas da imagem em movimento também estariam migrando. Esses lugares seriam as experimentações em vídeo, os videoclipes, a animação.

Indo mais adiante em suas investigações sobre o “fracasso” do cinema, Greenaway sugere quatro principais tirarias às quais o cinema estaria submetido. A tirania do texto, do quadro, do ator e da câmera.

O cinema tradicional se baseia no texto. Quando assistimos a um filme, o que vemos é o diretor trabalhando a serviço de um texto, tentando transformá-lo em imagens. No entanto, segundo Greenaway, nós não precisamos de um cinema baseado no texto e que seja um anexo da livraria, algo que apenas ilustre a literatura. Precisamos, portanto, de um cinema de cineasta, um cinema de imagens, em que estas não se apresentem sob a tirania do texto.

Todas as artes tradicionais se apresentam dentro de um quadro rígido. O cinema, assim como o teatro, a fotografia, a televisão e a pintura, moldaram-se para se encaixar dentro de quatro ângulos retos. Mas essa moldura não existe no mundo natural. Greenaway propõe um cinema que extrapole os limites do quadro, uma imagem livre das amarras criadas por essas quatro bordas. “Se a moldura é um dispositivo criado pelo homem, então, assim como foi criada, ela pode ser “descრიada”. Não precisamos do paralelogramo” (GREENAWAY, 2007p. 97).

Quanto à tirania do ator, Peter Greenaway supõe que o cinema não deve ser um espaço criado para a exibição de um ator ou atriz. Essa supremacia do ator no espaço visual é uma herança trazida do teatro, onde é necessário que seja assim. Mas o cinema não deve seguir esse modelo, não deve ser apenas um teatro gravado, e o ator deve abrir mão dessa centralidade para que outros elementos possam aparecer. Greenaway não defende um cinema onde não haja atores, mas sim um cinema em que o “ator tem de compartilhar o espaço cinemático com outras evidências do mundo de maneira vigorosa, tem de ser, em essência, uma figura na paisagem que possa permitir atenção para espaços, idéias, inanimação, arquitetura, luz, cor e textura propriamente ditos” (GREENAWAY, 2007, p. 97).

Por fim, vem a tirania da câmera. Para Greenaway, a câmera nos dá uma imagem do mundo que é mimética, isto é, um aparato de registro que apenas reproduz aquilo que está sob o alcance da sua lente. A câmera cria um cinema que é, portanto, uma arte de mera reprodução do mundo conhecido, o que limita nosso poder criativo e imaginativo.

Esse item propôs expor, a partir da argumentação de Peter Greenaway, uma crítica ao modelo tradicional de cinema. Não se trata da morte do cinema, mas sim da reinvenção de uma arte que já não apresenta nenhuma inovação em termos de linguagem. Diante das novas tecnologias da imagem, o cinema deve assumir uma posição vanguardista de romper com a tradição e fazer uso dessas novas ferramentas para criar uma nova arte que supere os modos estéticos e narrativos que estavam atrelados à tecnologia consagrada pelo cinema ao longo de mais de em anos. Cabe aqui uma última citação de Greenaway a respeito dos novos rumos que o cinema pode e deve tomar, se quiser sobreviver em meio às demais tecnologias da imagem.

Minha resposta, portanto, às atuais circunstâncias da moribunda tecnologia-estética chamada cinema, impulsionado pela necessidade de aceitar as novidades da interatividade e as possibilidades revitalizadas da multimídia, é que nos livremos dessas tiranias do texto, do quadro, do ator e da câmera, e tentemos posicionar um produto na linha de fogo dessas polêmicas (GREENAWAY, 2007, p. 99).

3.2.3. O Realismo no cinema digital: Dez, de Kiarostami, e a eliminação do diretor

Aqui, mais uma vez, trataremos de um caso exemplar em favor de nossa argumentação, abrindo mão de outros possíveis exemplos em favor de um estudo mais aprofundado de um objeto bastante ilustrativo de nossas idéias.

Em nossa abordagem sobre a manifestação da matriz realista no contexto do cinema digital, usaremos o filme 10 (Dez / Ten), 2002, de Abbas Kiarostami como exemplo norteador de nosso argumento.

Dez pode ser entendido, por um lado, como um filme experimental, de sondagem dos limites da representação cinematográfica, assim como outros filmes de Kiarostami, que filme a filme explora as possibilidades expressivas do próprio cinema. O filme é constituído de dez blocos, apresentados em contagem regressiva. Em cada um desses segmentos, uma atriz (Mania Akbari) dialoga, dentro de um carro, com diferentes personagens. Mania está sempre dirigindo o veículo, enquanto seus passageiros se alternam a cada bloco. Todos os diálogos têm um núcleo em comum, mesmo que não apresentados de forma explícita, que é a situação da mulher na sociedade iraniana. São apenas duas câmeras digitais, instaladas no painel de um carro, uma voltada para a motorista e a outra direcionada para seus passageiros. Não há movimento de câmera e os planos se alternam entre o quadro fixo da mulher ao volante e o do passageiro. Em alguns momentos, temos variações de luz entre os planos, uma vez que a iluminação é natural, podendo estar coberto pela sombra um lado ou outro do carro, bem como pode haver também excesso de luz em um ou outro quadro. No plano de fundo, pelas janelas laterais do carro, vemos o movimento do trânsito e da cidade, conforme a motorista vai cumprindo seu percurso.

É esse caráter minimalista e quase documental, porém, que nos interessa em DEZ, como ilustração de uma abordagem cinematográfica realista caracterizada por uma despreocupação com as qualidades estéticas das imagens do ponto de vista convencional. Há também um caráter não narrativo muito próprio do cinema realista, na medida em que podemos apontar que o filme não nos conta uma história, não se baseando em relações de causa e efeito.

O título “Dez” guarda uma distância com relação ao enredo e aos personagens. “Dez” se refere ao dispositivo do filme, que é rigoroso e deve ser respeitado do princípio ao fim. Tudo o que ocorre durante as filmagens deve ser registrado tal como se deu, sem que nada seja alterado durante sua realização. Jean-Claude Bernardet aponta semelhanças entre esse “filme-dispositivo” e os *Structural Films* norte-americanos dos anos 60 e 70.

... um cinema de estrutura no qual a forma do filme inteiro está predeterminada e é simplificada, e essa é a impressão primordial que se tem do filme. O *Structural Film* insiste na forma, e o conteúdo, qualquer que seja, é mínimo e subsidiário à idéia geral (...). É cinema da mente, mais que dos olhos (BERNARDETT, 2004, p. 15)

Além do rigor de se estabelecer um filme em função do dispositivo, outra característica marcante no filme de Kiarostami é a “eliminação” do diretor do processo de filmagem. Atrás das duas câmeras de Dez não há diretor, não há fotógrafo, as câmeras não se movimentam, não há reenquadramento e tampouco marcação de cena. Uma vez instalado o dispositivo, o diretor se apaga o quanto pode no momento da captação das imagens e dos sons. Kiarostami defende a idéia de minimizar o quanto for possível a interferência da técnica no momento da filmagem. Em entrevista a Stéphane Goudet, em 1997, em trecho reproduzido por Jean-Claude Bernardet em “Caminhos de Kiarostami”, o cineasta iraniano afirma: “Meu grande desejo é um dia poder fazer cinema sem câmera, sem microfone, sem equipe; ou então encontrar um meio definitivo de fazer o ator esquecer a onipresença desse instrumento constantemente apontado para ele” (BERNARDET, 2004, p. 100).

O diretor trabalha, então, antes das filmagens, no planejamento do filme, e volta a atuar na montagem e na sonorização. Portanto, o diretor é também, num certo sentido, espectador de seu próprio filme.

Por causa tanto dos atores, que não devem ser perturbados pelo equipamento e pela equipe, como das descobertas que o diretor-espectador pode fazer no seu próprio filme – a que se deve acrescentar o uso da câmera digital e a exiguidade do interior

do carro -, quando Kiarostami chegou a Dez tudo estava pronto para a “eliminação” do diretor (BERNARDET, 2004, p. 101)

Essa característica da câmera em “Dez”, estática e mantendo sempre o mesmo enquadramento, uma câmera “imparcial”, lembra muito, como ressalta Bernardet, as câmeras de vigilância que encontramos facilmente em aeroportos, supermercados, agências bancárias, enfim, câmeras absolutamente presentes no nosso cotidiano. A questão é que no filme de Kiarostami essa câmera não tem função de controle policial ou exercício de poder. O cineasta iraniano capta as imagens, em princípio, com a mesma técnica, mas as insere num contexto que lhes dão significação e valor simbólico. Jean-Claude Bernardet nos chama a atenção para o plano de abertura de “Dez”. O menino Amin (filho de Mania e um de seus passageiros) é focalizado sem nenhum corte aparente, sem nenhum movimento de câmera ou reenquadramento por mais de dez minutos. Isso provoca uma sensação de estranheza no espectador, mesmo aquele mai acostumado com planos cinematográficos mais longos. Além da duração, destaca-se o fato de a cena ser basicamente um diálogo, e só muito tempo depois de iniciado o plano é que nos é apresentada a figura de Mania, de quem até então ouvíamos apenas a voz. Essa decisão de Kiarostami permite ao espectador construir, logo de saída, uma relação com o filme. Faz com que ele entenda o procedimento que vai nortear toda a projeção, e permite também que ele se concentre nos personagens e em seus discursos.

Diante desse minimalismo, dessa redução tanto da técnica quanto da linguagem a elementos básicos, cabe aqui uma longa citação de Jean-Claude Bernardet.

Acredito que seja seu caráter (aparentemente) tosco, sua brutalidade – no sentido de material bruto, que não teria sido manipulado, não teria sido reelaborado, mas entregue ao espectador tal qual foi captado. Embora gerado por técnicas digitais, nos agarramos a esse material (aparentemente) bruto em resposta a dúvidas que hoje provocam em nós a multiplicidade das imagens que nos cercam e nas quais confiamos. Vão longe os tempos em que aceitávamos a fotografia, fixa ou cinematográfica, como prova de realidade, e em que a certeza de que o que víamos tinha realmente estado na frente da câmera. Tantas foram as transformações pelas quais passaram nos últimos anos a produção de imagens e sua reprodução que ficamos numa insegurança constante quanto a tudo que vemos. O material bruto de

Kiarostami como que nos tranquiliza: vemos e ouvimos o que de fato vemos e ouvimos. Resistimos a uma dissolução na virtualidade. (BERNARDET, 2004, p. 119/120)

Talvez essa possibilidade de vermos e ouvirmos o que de fato vemos e ouvimos, esse rigor na construção e no uso do dispositivo cinematográfico e a “eliminação” do diretor do processo de filmagem presentes no filme de Kiarostami sejam o melhor exemplo de como a estética realista pode se apropriar da tecnologia digital em seu favor.

3.3. O DOGMA 95 NO CONTEXTO DO VÍDEO DIGITAL

Um dos principais exemplos de como a tecnologia digital pode ser usada criativamente no cinema, o movimento Dogma 95 adquiriu uma considerável atenção internacional praticamente desde seu início. Escrito em março de 1995 e apresentado no cinema Odeon, em Paris, por Von Trier e seu co-inspirador Thomas Vinterberg, o Manifesto começava com uma crítica à Nouvelle Vague, embora ressaltasse também sua importância política no momento de seu surgimento. Segundo eles, a “Nova Onda” foi se tornando um movimento burguês, pois, eles dizem, “a fundação sobre a qual suas teorias são baseadas era a concepção burguesa de arte”. Criticando esse “conceito inovador”, o Manifesto vai ainda mais longe, insistindo que a arte de fazer filmes não pode ser atribuída ao indivíduo, e não pode ser usada para criar ilusão. O Dogma 95 combate o filme de ilusão pela apresentação e proposição de um conjunto inegável de regras conhecido como “O voto de Castidade”. O grupo de “votos” inclui 10 regras (ver Capítulo 5), sendo as principais a relativa ao uso da câmera na mão e ausência de iluminação artificial.

Para Hillis Willis, o Manifesto e o próprio Dogma 95 remontam a um outro movimento, o chamado Terceiro Cinema:

Enquanto von Trier e Vinterberg mencionam a “Nova Onda Francesa” e um cinema inovador, o movimento que estão descrevendo, se levado a sério, é mais parecido com o Terceiro Cinema, descrito por Fernando Solanas e Octávio Gettino, que no ensaio “Para um Terceiro Cinema”, reivindicam um cinema que não será o Hollywoodiano, nem um segundo cinema, oposto ao de Hollywood pela inovação estilística, mas composto de filmes que “o sistema não consegue assimilar e que têm necessidades diferentes das suas, ou seja, encarar direta ou explicitamente esse sistema” (SOLANAS APUD WILLIS, 1997, p.43)

Um dos objetivos centrais do Terceiro Cinema era o de criar uma prática colaborativa que tornasse o fazer artístico um ato e um processo coletivo e, mais adiante, dismantlar as estruturas do cinema tradicional e mesmo os modelos de autoria e controle. O que realmente ocorreu nas produções do *Dogme 95* é negligenciado; na verdade, nós geralmente nos referimos aos vários esforços pelos nomes de seus diretores.

Apesar de a regra n° 9 dizer que o filme tinha de ser realizado em 35mm Vinterberg, trabalhando com o cinegrafista Anthony Dod Mantle, gravou *Festen*, o primeiro projeto do *Dogma 95*, em miniDV, usando uma antiga câmera Sony. O projeto foi posteriormente transferido para 35mm para que pudesse ser lançado nos cinemas. Devido à excelência tanto do roteiro quanto do trabalho de câmera, tratando-se de um filme vibrante e instigante, *Festa de Família* inspirou cineastas do mundo todo, muitos dos quais, incluindo Soderbergh, Jordan Melamed e Harmony Korine, iriam citar o filme como inspiração para seus esforços em DV.

A história de Vinterberg traça os resultados explosivos para uma família no dia do aniversário de seu patriarca. Segredos do passado são revelados pelo filho Cristian, fazendo com que a já frágil estabilidade familiar se desmantele. O filme ganhou o prêmio do júri em 1998 no festival de Cannes, e foi indicado para a Palma de Ouro.

Festa de Família, apenas por suas qualidades cinematográficas, já mereceria atenção. No entanto, o filme foi além, e seu desempenho no mercado foi tão significativo quanto sua

narrativa e conquistas formais. Na verdade, muitos viram como principal feito do movimento *Dogma 95* a rejeição dos altos gastos normalmente imprescindíveis para a realização de um filme, conforme o modelo de Hollywood, que demanda dos filmes um alto investimento de produção e um projeto de marketing não menos custoso. No mesmo ano em que Vinterberg completou *Festa de Família*, Lars Von Trier criou sua obra *Dogma 95*. Com o nome *Os Idiotas*, de 1998, o filme é a segunda obra do que Von Trier chama de “Trilogia da boa mulher”, que também inclui *Breaking the Waves* de 1996 e *Dancer in the Dark* de 2000. Todos os três filmes são centrados numa mulher, sempre guiada pela “bondade” para fazer escolhas que invariavelmente terminam em tragédia. Em “Os Idiotas”, a figura central é uma participante de um grupo de pessoas que decidem agir como deficientes mentais, vivendo juntos e sem autorização numa casa (de propriedade de parentes de um deles), desafiando as leis “burguesas” da moral e da família. O filme é literalmente um caminho imprevisível, assim como outros confrontos perturbadores que ocorrem na tela, fazendo do filme algo interessante, e muitas vezes desconfortável. Von Trier encoraja seu elenco para se explorar emocionalmente, dirigindo ele mesmo sem roupas muitas das cenas de nu às quais seu elenco estava submetido. Na leitura de Willis:

Além da própria evolução de Von Trier como diretor, o filme é uma alegoria para a relação entre os “irmãos *Dogme*” e Hollywood, com os “idiotas” sendo aqueles que evitam a sabedoria dos filmes convencionais para alcançar uma conexão com algo supostamente muito mais autêntico (WILLIS, 2005, p. 28)

No momento em que Von Trier e seu parceiro Peter Aalbaek Jensen já possuíam uma companhia de produção chama Zentropa, em 1999, o diretor remodelou várias casas em Avedore, na zona rural de Copenhagen, como uma cidade “dinamarquesa de filmes”, onde produziu vários outros longas.

O trabalho seguinte de von Trier, *Dancer in the Dark*, não foi uma produção ligada ao movimento *Dogma 95*, mas empregou câmeras MiniDV. Algumas cenas foram gravadas com

mais de 100 pequenas câmeras, e Von Trier operava a “câmera principal”. Contando com um elenco que incluía a cantora islandesa Bjork como Selma, uma jovem mãe e operaria com a visão progressivamente sendo perdida, e Catherine Deneuve como sua amiga, o filme é um musical, com seqüências de dança interrompendo a narrativa trágica.

“Dogville” de 2003, protagonizado por Nicole Kidman, também incorpora varias câmeras DV para auxiliar a narrativa. O filme foi gravado num cenário quase vazio, com luzes de teatro e algumas câmeras suspensas.

Os filmes seguintes incluem o drama familiar “Mifune” de Soren Kragh-Jacobsen, o terceiro filme do *Dogma 95*, que ganhou o Urso de Ouro no festival de Berlim de 1999. Seguem ainda “*The King is Alive*” de Kristian Levring de 2001, o quarto filme desse movimento, que foi gravado no deserto da Namíbia num período de seis semanas, e o romance cômico de Long Schefrig “*Italian for Beginners*” de 2000.

O movimento Dogma 95 teve um tremendo impacto nos cineastas de todo o mundo. O diretor americano Harmony Korine, diretor dos filmes “Gummo” de 1997 e “Julien Donkey-boy” de 1999, foi inspirado por um desejo do movimento dinamarquês de assentar o fazer cinematográfico numa essência de autenticidade. “Gummo” é uma narrativa livre que traça bagunçados caminhos de várias crianças de Zenia, Ohio; a cidade havia sido devastada alguns anos antes por um tornado, o que é explicado pelo narrador, deixando um clima predominante de isolamento. “Julien Donkey-boy”, que é um “dogma oficial” (o sexto de toda a série), similarmente evita uma linha tradicional, ao invés de seguir as explorações egoístas da personagem título, um esquizofrênico interpretado por Ewen Bremner. O filme foi gravado por Anthony Dod Mantle com o desejo de que a imagem fosse semelhante a-uma fotocópia. Ambos os filmes seguem a linha feita por Von Trier em “Os Idiotas” ao celebrar um estado de caos durante o processo ao fomentar uma trajetória narrativa fundamentalmente complicada,

enquanto minimiza as intensidades das emoções na tela; ambos os filmes também provocaram reações violentas entre público e também os críticos.

4. DOGMA 95

4.1. A PROPOSTA DO DOGMA 95

Em 20 de março de 1995, o movimento Dogma 95 foi apresentado pelo diretor Lars Von Trier ao público presente em um simpósio internacional sobre cinema organizado pelo Ministério da Cultura da França. Essa apresentação se deu apenas uma semana após Trier e outros importantes diretores de cinema dinamarqueses lançarem o Manifesto Dogma 95, um documento oficial datado de 13 de março daquele mesmo ano.

Assinado por Lars von Trier e Thomas Vintenber, o Manifesto se apresenta como um protesto contra aquilo que consideravam uma “cosmetização” dos filmes, isto é, a dependência cada vez maior dos meios financeiros de produção na realização de um filme, bem como a superficialidade dos roteiros, todas essas características personificadas no cinema Hollywoodiano. Há também uma crítica à questão da autoria na obra cinematográfica, indo de encontro às idéias dos realizadores da Nouvelle Vague.

Posteriormente à exposição de seu manifesto, os cineastas do Dogma 95 passaram a certificar, em seu escritório em Copenhague, filmes produzidos em todo o mundo sob as regras estabelecidas no Voto de Castidade, que era constituído de um conjunto de dez regras que deveriam ser seguidas à risca por quem quisesse realizar um filme sob a chancela do movimento.

O Voto de Castidade:

- As filmagens devem ser feitas em locações. Não podem ser usados acessórios ou cenografia (se a trama requer um acessório particular, deve-se escolher um ambiente externo onde ele se encontre).
- O som não deve jamais ser produzido separadamente da imagem ou vice-versa. (A música não poderá ser utilizada a menos que ressoe no local onde se filma a cena).
- A câmera deve ser usada na mão. São consentidos todos os movimentos - ou a imobilidade - devidos aos movimentos do corpo. (O filme não deve ser feito onde a câmera está colocada; são as tomadas que devem desenvolver-se onde o filme tem lugar).
- O filme deve ser em cores. Não se aceita nenhuma iluminação especial. (Se há muito pouca luz, a cena deve ser cortada, ou então, pode-se colocar uma única lâmpada sobre a câmera).
- São proibidos os truques fotográficos e filtros.
- O filme não deve conter nenhuma ação "superficial". (Homicídios, Armas, etc. não podem ocorrer).
- São vetados os deslocamentos temporais ou geográficos. (O filme se desenvolve em tempo real).
- São inaceitáveis os filmes de gênero.
- O filme final deve ser transferido para cópia em 35 mm padrão, com formato de tela 4:3. Originalmente, o regulamento exigia que o filme deveria ser filmado em 35 mm, mas a regra foi abrandada para permitir a realização de produções de baixo orçamento.
- O nome do diretor não deve figurar nos créditos

Nas oito primeiras regras do voto de castidade, fica evidente o repúdio ao que os criadores do Dogma 95 chamavam “cosmetização” dos filmes. O Dogma 95 entende que os filmes não devem utilizar elementos que o distanciem da realidade. Na exploração das cenas não deve haver, por exemplo, qualquer trilha sonora que sugira determinado “clima”, bem como fica proibido a locução off de um narrador, uso de efeitos especiais, cenografia ou truques de fotografia, além de técnicas que não estejam de acordo com a “verdade” da representação. O Cinema, quando foi elevado ao status de arte, mesmo sendo, indiscutivelmente, um trabalho resultante de um esforço coletivo, passou a reivindicar uma autoria em suas obras, uma assinatura, como acontece em qualquer outra forma de expressão artística. Portanto, se o filme é uma obra de arte, alguém deve assinar por ele. O Dogma 95 pretende questionar este conceito quando institui como décima regra do voto de castidade, que o nome do diretor não deve figurar nos créditos. Uma ruptura com a “concepção burguesa de arte” - conforme o texto do Manifesto - herdada do “romantismo burguês”. No que diz respeito a algumas dessas regras, Richard Kelly destaca.

As regras que me parecem mais criativas são as mais concretas: ter que filmar com a câmera na mão. Não poder colocar inutilidades no cenário. Porém, a de não poder fazer filmes de gênero ou ter de abrir mão de seu gosto pessoal, resulta quase impossível (KELLY, 2001, p.217)

São cinco os filmes representantes do Dogma 95 lançados comercialmente no Brasil:

- _ *Dogma #1*: Festen (Festa de Família - Dinamarca). Dirigido por Thomas Vinterberg e produzido por Numbus Film Production.
- _ *Dogma #2*: Idioterne (Os Idiotas – Dinamarca). Dirigido por Lars Von Trier e produzido por Zentropa Entertainments
- _ *Dogma #3*: Mifunes Sidste Sang (Mifune – Dinamarca). Dirigido por Soren Kragh-Jacobsen e produzido por Numbus Film Productions

_ *Dogma #4: The King is Alive* (O Rei está vivo – Dinamarca). Dirigido por Kristian Levring e produzido por Zentropa Entertainments

_ *Dogma #12: Italiensk For Begyndere* (Italiano para principiantes -Dinamarca). Dirigido por: Lone Scherfig e produzido por IB Tardini e Zentropa Entertainments

Ainda nesse capítulo, faremos uma análise mais detalhada de dois desses filmes: Festa de Família e Os Idiotas.

4.2. O VANGUARDISMO DO DOGMA 95

4.2.1 Dogma, Vertov e Neo Realismo Italiano: Tão longe, tão perto!

Nesse momento do trabalho, debateremos o caráter vanguardista do Dogma 95 em comparação com outros movimentos cinematográficos ou conjunto de filmes, ora aproximando-os ou distanciando-os em seus aspectos estéticos e políticos.

O Movimento Dogma 95 resgata uma história de manifestos presentes na história do cinema desde os anos 1910, quando surgiram movimentos como o surrealismo francês, o futurismo italiano e o expressionismo alemão. É característica desse tipo de manifesto a apresentação de novos princípios políticos, artísticos e ideológicos. No campo do cinema, um dos primeiros manifestos que propôs a realização prática de filmes a partir de um conjunto de regras a serem seguidas foi apresentado por Dziga Vertov, com sua proposta de um cinema engajado com as questões sociais, em caráter revolucionário. Em 1922 Vertov cria, com sua mulher Svilova e seu irmão Mijail, o "Conselho dos Três", denominando-se kinoks - um

composto das palavras russas kino (cine) e oko (olho). Em 1923 o grupo publica seu primeiro manifesto teórico com o título "A revolução dos kinoks". Desse momento em diante, Vertov desenvolve uma intensa atividade tanto prática, de realizações de documentários, quanto teóricas. Suas principais construções teóricas partem das seguintes noções. A montagem de registros visuais e sonoros; o cine-olho (Kino-glaz) como um meio de registrar a vida, o movimento e os sons e organizá-los através da montagem; a vida de improviso, rodada sem nenhum tipo de direção.

“Sua série de textos e seus “filmes-propaganda” não-narrativos postulavam contra o cinema “romantizado”, teatralizado ou burguês, considerado o “ópio do povo”. A partir de uma dimensão reflexiva e de uma filosofia socialista, Vertov defendeu a arte como construção da vida, construção do “homem novo” e de uma sociedade industrial. Filmando a “vida de improviso” com sua “câmera-olho”, Vertov focalizou uma militância antiilusionista, contrária ao cine-drama burguês”. (Altmann, ELISKA). Esse era o manifesto de Dziga Vertov:

"Eu sou um cine-olho. Eu sou um construtor. Eu te coloquei num espaço extraordinário que não existia até este momento. Nesse espaço tem doze paredes que eu registrei em diversas partes do mundo. Justapondo a visão dessas paredes e alguns detalhes consegui dispô-las numa ordem que te agrada e edifiquei, da forma adequada, sobre os intervalos, uma cine-frase que é, justamente, esse espaço. Eu, cine-olho, crio um homem muito mais perfeito que aquele que criou Adão, crio milhares de homens diferentes segundo desenhos distintos e esquemas pré-estabelecidos. Eu sou o cine-olho. Tomo os braços de um, mais fortes e hábeis, tomo as pernas de outro, melhor construídas e mais velozes, a cabeça de um terceiro, mais bonita e expressiva e, pela montagem, crio um homem novo, um homem perfeito."

Então, nesse aspecto de criar um manifesto opondo-se a um cinema burguês e propondo uma relação mais íntima com do cinema com a realidade, encontramos semelhanças entre o Dogma 95 e o cinema de Dziga Vertov.

Passemos agora a uma leitura sobre as proximidades e distanciamentos entre o Dogma e o Neo-Realismo Italiano. No período pós-segunda grande guerra, surgiu na Itália um grupo liderado por cineastas como Vittorio De Sica e Roberto Rossellini. Era o Neo-Realismo

Italiano, que num momento de crise econômica e social apostou no registro fiel da realidade, um registro próximo do documental, opondo-se ao glamourizado cinema Hollywoodiano. Os neo-realistas apostaram num cinema anti-dramático, filmado em locações e discutindo temáticas relativas a seu próprio universo e contexto histórico. O Dogma se aproxima dos neo-realistas no aspecto político que envolve a produção de seus filmes, isto é, fazendo um cinema independente da indústria cinematográfica. No entanto, o “realismo” do Dogma não é o mesmo proposto pelos neo-relistas. Enquanto os italianos propunham um cinema documental, quase mesmo “acidental” (na medida em que o imprevisto e a interferência dos aspectos urbanos eram bem vindos), os dinamarqueses apostavam num cinema de ator, encenado, abordando outros aspectos da realidade, mais íntimos e menos coletivos (sociais).

Outro aspecto que os distancia diz respeito ao caráter coletivo do Dogma 95, com sua proposta de um manifesto, assinado por alguns diretores se comprometendo a realizar filmes sob determinadas regras. Não encontramos esse caráter coletivo entre os realizadores neo-realistas.

4.2.1.1. Debate com a Nouvelle Vague

O movimento Dogma 95 sofreu forte influência da Nouvelle Vague. Entretanto, existem algumas fortes divergências entre esses dois movimentos, principalmente na questão referente à idéia de um cinema de autor presente na Nova Onda francesa e explicitamente repudiada pelos dinamarqueses do Dogma (inclusive, uma das regras do voto de castidade se refere a essa questão). Para que possamos entender as aproximações e os distanciamentos

entre esses dois significativos movimentos cinematográficos, faremos uma breve análise e revisão histórica do movimento capitaneado por Godard e Truffaut.

Após o término da Segunda Guerra Mundial, com a derrota dos nazistas e a polarização da geopolítica mundial entre capitalismo e comunismo, ocorre um processo de liberação da cultura francesa, e as idéias de pensadores como Jean Paul Sartre vão influenciar a adolescência daqueles jovens que seriam os autores da Nouvelle Vague. Diante da formação de cinematecas e cineclubes, bem como da consolidação de publicações sobre o cinema (Cahiers Du Cinema, por exemplo), a sétima arte torna-se a principal forma de comunicação e entretenimento da época.

Laboratório por excelência de uma estética do fragmento, da incorporação do acaso na filmagem, da polifonia narrativa e do uso de formas até então atribuídas ao documentário, às artes visuais, ao ensaio e à literatura, a Nouvelle Vague fez chegar ao cinema a sua juventude tardiamente, com um pé na maturidade, compondo uma observação autocrítica dos imaginários urbanos, antropologia radical oposta à vocação de “vulgaridade e comércio” do cinema e das mitologias da sociedade de consumo (MASCARELLO, 2008, p. 221)

Em 1957, os autores da Nouvelle Vague, também conhecidos como “jovens turcos”, associam-se à Cahiers, e dão início a uma profícua produção literária e crítica sobre o cinema. Dois anos depois, surgem os primeiros filmes dirigidos por esses jovens críticos. Godard dirige *Acochado*, Alain Resnais apresenta seu *Hiroshima, meu amor* e Truffaut lança *Os Incompreendidos*.

Ambos os movimentos (Dogma 95 e Nouvelle Vague) ultrapassaram as fronteiras de seus países de origem, embora isso tenha ocorrido de maneiras distintas. Enquanto a nova onda francesa foi apreendida e assimilada por realizadores estrangeiros com o objetivo de dar às suas próprias cinematografias o mesmo impulso que os filmes dos jovens turcos deram ao cinema francês, o Dogma, com seu caráter coletivo, foi adotado por diversos realizadores ao

redor do planeta que tinham como objetivo juntar-se aos diretores dinamarqueses, em nome do fortalecimento do movimento.

Os protestos sociais e políticos dos dois movimentos tinham o mesmo alvo. A sociedade burguesa. Para ambos, era essa sociedade a responsável pela decadência do cinema, representada pelo cinema hollywoodiano.

Há, no entanto, uma diferença crucial entre os dois movimentos. A Nouvelle Vague tinha como objetivo passar de um cinema feito coletivamente para um cinema de autor, centrado na figura do artista que concebia toda a obra, o que conferia ao filme uma marca autoral e fortemente subjetiva. Assim sendo, os filmes se distanciavam da linha do entretenimento (grande característica hollywoodiana) e assumiam um status de obra de arte livremente moldada pelo seu diretor. O Dogma 95, apesar de também querer “salvar” o cinema do mero entretenimento, não aceita a idéia de autor em seus filmes, obrigando os realizadores a abrir mão do gosto pessoal ou de individualidades artísticas em nome do coletivo. Para eles, o cinema não é individual, como explicita o voto de castidade.

As diferenças entre os dois movimentos são muito mais marcantes, pois referem-se à sua estrutura, à sua organização, aos seus fundamentos. Embora ambos reclamem um mesmo desafio contra a ordem estabelecida, contra o cinema conformado e confortável, o caráter coletivo impregnado no Dogma se opõe violentamente à idéia de autor proposta pelos franceses. Qualquer cineasta pode adotar as regras do Dogma 95 para realizar um único filme e, em seguida, abandoná-las, conforme ocorreu com os próprios fundadores do movimento. “Os princípios do Dogma estão aí também para serem aplicados e transgredidos” (ELISKA Apud Trier, 2001).

O Dogma 95 não tinha as mesmas aspirações ou inspirações políticas do Neo-Realismo ou das vanguardas dos anos 20, por exemplo. Tampouco propunha um cinema de autor, como a Nouvelle Vague. Era muito mais um movimento provocador, uma tentativa de “sacudir a

poeira” cinematográfica naquele determinado momento. Essa duplicidade presente no Dogma, uma tênue linha entre a seriedade e a ironia, entre a proposta política e a provocação artística talvez seja sua característica mais peculiar, conforme admitem os próprios realizadores do movimento.

Existe uma duplicidade implícita no manifesto Dogma 95. Por um lado, ele contém uma profunda ironia, e por outro é uma séria intenção. Ironia e seriedade estão interligadas e são inseparáveis. O que nos preocupamos foi em fazer uma série de regras. Nesse caso, foi um tipo de jogo chamado “fazendo regras”. Seriedade e jogo vão de mãos dadas. Um claro exemplo disso é que o rigoroso e sério manifesto foi escrito em 25 minutos sob ataques de risos divertidos... Apesar disso, mantemos nossa seriedade. Dogma não é para diversão. É, no entanto, ao mesmo tempo libertador e divertido trabalhar sob regras tão estritas. É essa duplicidade que é a magia do Dogma” (KELLY, 2001, p. 280).

4.2.1.2. A separação do cinema clássico

O manifesto Dogma 95, logo no início, declara que tem o compromisso formal de levantar-se contra uma “certa tendência” do cinema atual. Mais adiante, afirma que o movimento é um ato de resgate. Mas qual seria essa “certa tendência”? E, se é um ato de resgate, o que querem resgatar, afinal? A resposta a essas questões demonstram uma nítida oposição entre as proposições do Dogma e o cinema clássico Hollywoodiano.

Primeiramente, devemos destacar a crítica dos dinamarqueses aos roteiros dos filmes americanos. Segundo eles, suas histórias tratam de assuntos superficiais a partir de uma abordagem também superficial. “A previsibilidade (a dramaturgia) tornou-se o bezerro de ouro em torno do qual dançamos. Usar a vida interior dos personagens para justificar a trama é muito complicado, não é a "verdadeira arte". Mais do que nunca, são os filmes superficiais de ação superficial que são levados às estrelas. O resultado é estéril. Uma ilusão de pathos, uma ilusão de amor”. (Manifesto Dogma 95).

Como vimos no segundo capítulo desse trabalho, ao abordarmos a narrativa clássica, o cinema Hollywoodiano consagrou um modo de narração fundamentada em um roteiro previsível, com a finalidade de obter um alto grau de comunicabilidade com o espectador. Para tanto, apresenta personagens com os quais ele deve se identificar, e os objetivos traçados por esse personagem ao longo da trama devem ser claramente definidos, assim como seus obstáculos na jornada pela solução de seu problema. Assim sendo, não há espaços vazios na trama a serem preenchidos pela audiência, e é a essa passividade gerada no espectador que o Dogma vai se opor. Não nos identificamos com os personagens dos filmes desse movimento, e até diria o contrário, eles nos causam repulsa e estranhamento, talvez por serem tão imprevisíveis e contraditórios, assim como nós, o público. Os “personagens clássicos” são aqueles que queríamos ser. Os “personagens Dogma”, os que somos de fato.

As “certas tendências” contra as quais lutava o Dogma dizem respeito, principalmente, àquilo que eles chamaram “cosmetização” dos filmes. Por esse termo, o Dogma 95 compreende qualquer filme que faça uso de elementos artificiais, fora da realidade para explorar a cena, como cenografia e truques de fotografia, trilha sonora com o objetivo de suscitar determinado “clima”, locução em off, efeitos especiais, além de técnicas que escondam a verdade da representação, como maquiagem, composição de cenário e marcações de cena para os atores.

Como deixa claro, Dogma 95 execra a banalização da Sétima Arte, e o que se convencionou chamar de “cinema de entretenimento” desvitaliza o que o cinema em sua procedência tem de mais original: a transgressão, a busca pela verdade. Banalizar os filmes, repetir fórmulas à exaustão, criar clichês fáceis seriam para os fundadores do Dogma 95 a excrescência de um veículo trabalhado por muitos anos com o status da arte, expressão da subjetividade humana (LEITE, 2007, p. 20)

Essa visão dos cineastas do Dogma 95 é reflexo do impacto causado pelos efeitos digitais na produção cinematográfica. Conforme nossa discussão no item 4.2.1, a ploriferação de novas técnicas digitais fez surgir um tipo de cinema calcado apenas na qualidade e no rigor

técnico e na exibição de ferramentas capazes de criar imagens até então impossíveis de se ver no cinema. O debate proposto pelos fundadores do Dogma 95 denuncia a formação de um tipo de cinema “cosmetizado”, distanciando-se assim da realidade, algo inaceitável para Trier e seus “irmãos”.

Hoje em dia, arma-se uma tempestade tecnológica. Elevam-se os "cosméticos" ao status de deuses. Utilizando a nova tecnologia, qualquer um pode - em qualquer momento - sufocar a última migalha de verdade no estreito canal das sensações. As ilusões são tudo aquilo atrás do qual pode esconder-se um filme. Dogma 95, para erguer-se contra o cinema de ilusões, apresenta uma série de regras estatutárias: o Voto de Castidade (Manifesto Dogma 95)

4.2.2. Os Idiotas: As regras do voto de castidade como parâmetros narrativos

Os Idiotas é o segundo filme realizado sob os mandamentos do Dogma 95. Dirigido por Lars Von Trier, na Dinamarca, em 1998, apresenta um grupo de pessoas que decidem viver juntos, em uma casa, praticando o que eles chamam de “paranóia”, comportando-se como deficientes mentais. Nenhum dos membros desse grupo é, de fato, deficiente, e a decisão de viverem dessa forma representa uma crítica à sociedade burguesa, o que fica claro na fala de alguns personagens.

Logo no começo do filme, somos apresentados a Karen (Bodil Jorgensen), que está em um restaurante, tentando escolher o prato que vai pedir de acordo com a quantia de que dispõe na carteira. Ela observa uma mulher que cuida de dois deficientes mentais que ameaçam perturbar a ordem do ambiente. Um deles, Stoffer (Jens Albinus), se aproxima de Karen, acaricia seu rosto e ela, por fim, resolve ir embora de táxi com os três desconhecidos. Ainda no táxi, revela-se a farsa. Deixam de se comportar como idiotas e riem, em tom de deboche. A seguir, temos a primeira cena “documental”, em que integrantes do grupo de idiotas falam

sobre Karen e sua chegada à casa. Os depoimentos ocorrem num tom claramente retrospectivo, evidenciando que o grupo fora desfeito tempos atrás.

Quando chegam à casa, Karen faz uma ligação. No entanto, não diz nada, e ouve uma voz, do outro lado da linha, chamar por seu nome. Karen desliga. O grupo convida Karen a passar a noite na casa, e ela aceita. É através dela que o espectador vai conhecer o mundo dos “idiotas”, é o elemento externo que, simultaneamente ao espectador, terá de decifrar esse ambiente. A partir da chegada de Karen, acompanhamos a rotina desse grupo, o que inclui visitas a fábricas vizinhas e a piscinas públicas, sempre se passando por deficientes mentais. A narrativa segue até a dissolução do grupo, e nesse percurso, depois de certo tempo de convivência, Karen tem sua primeira experiência de “paranóia”, ela “pira”, como dizem os idiotas do filme.

Em *Os Idiotas*, Lars Von Trier fez uso de uma série de procedimentos para reforçar a idéia crítica contida no manifesto a respeito do cinema de autor. Ele rejeita o modo coerente e organizado de se contar uma história, assumindo até mesmo um caráter amador na produção. Assim sendo, os procedimentos adotados por ele resultam em saltos constantes no som (uma vez que o áudio deveria ser captado “in loco” e juntamente com a imagem), e em cenas noturnas com a imagem extremamente “suja” e “granulada”, devido ao impedimento de se usar iluminação artificial nas cenas, conforme um dos dez mandamentos do Dogma. Muitas das cenas noturnas são iluminadas apenas por velas acesas no próprio ambiente. Por outro lado, reforçando o aspecto amador e incoerente, Trier opta por mostrar alguns microfones usados durante as filmagens, assim como coloca a equipe (ou ele próprio) visível no quadro em alguns momentos do filme, além de “revelar” uma série de falhas na continuidade. Os “erros” de continuidade não parecem ser fruto de despreocupação da equipe, mas sim uma atitude programada, com o objetivo de provocar o espectador. Um exemplo é a cena em que Karen, tentando “pirar” diante da família, baba, alternativamente, café e bolo. Von Trier

monta três ou quatro imagens de uma boca suja de café com três ou quatro imagens de uma boca suja de bolo. Em outras sequências, um personagem abandona um diálogo, saindo da sala, e no plano seguinte o diálogo segue, com o personagem agora sentado junto aos demais.

É através desses procedimentos citados que buscamos apresentar o aspecto vanguardista do filme. No caso de *Os Idiotas*, a narrativa está evidentemente submetida aos procedimentos de filmagem e à técnica empregada. Tal como dissemos no início desse trabalho, a narração paramétrica prevê que a narrativa se apresente em função do estilo e da forma do filme, e não o contrário, como ocorre no cinema clássico. Talvez essa oposição ao cinema clássico seja tão fundamental em *Os Idiotas*, que não bastou a Von Trier escancarar o procedimento de filmagem apenas com as regras do voto de castidade. Ele precisaria ir além, deixando a equipe de filmagem aparecer em algumas cenas, assim como microfones e outros objetos, como dissemos logo acima.

Essa idéia que diz “veja, estamos fazendo um filme, o que você está vendo não é real, você não deve crer nisso” está em conformidade com a temática abordada. Isso porque, pelo menos em algum momento, no início do filme, acreditamos que aquelas pessoas são retardadas, de fato, mas logo o truque nos é revelado. Nos sentimos traídos, enganados, assim como no momento em que “flagramos” um microfone ou um operador de câmera na cena. O truque, então, é fingir-se de idiota, de ator, de diretor, mas não todo o tempo, deixando-se revelar em alguns momentos.

4.3. FESTA DE FAMÍLIA E O REALISMO DO DOGMA 95: A CÂMERA DIGITAL E A CORPOREIDADE

Festa de Família foi apresentado ao público no festival de Cannes de 1998, impressionando a crítica e surpreendendo por ter sido totalmente realizado com uma câmera digital. Mais tarde, ganharia o prêmio do júri nesse mesmo festival. Um dos aspectos que mais impressionou a crítica foi a unidade entre o tema ali retratado e o suporte utilizado (uma leve e pequena câmera digital).

Helge (Henning Moritzen), o patriarca da família, recebe parentes e amigos para a celebração de seu aniversário de 60 anos. Logo no início do longa, somos apresentados aos três filhos de Helge. Michael (Thomas Bo Larsen), um homem de temperamento difícil e explosivo, Christian (Ulrich Thomsen), filho mais velho e dono de dois restaurantes em Paris, e Helene (Paprika Steen), que nos informa do suicídio de sua irmã Linda (gêmea de Christian) poucos meses antes.

No início do filme, Christian anda por uma estrada em direção ao local da festa. Nós o vemos através de uma câmera inquieta, nervosa, que o acompanha em seu percurso. Num certo momento, seu irmão Michael passa por ele de carro. Ao reconhecê-lo, pára e retorna, oferecendo carona ao irmão e obrigando sua mulher e filhos a descerem do carro e seguir a pé. Ao chegarem ao hotel, Michael é informado de que seu nome não está na lista de convidados, e entendemos o porquê quando Michael e Helene discutem sobre sua ausência no enterro da sua irmã, Linda.

Após receberem os convidados, vemos os irmãos acomodando-se em seus quartos. Christian está acompanhado de uma das empregadas, e podemos deduzir, pelos diálogos, que são velhos conhecidos. Michael, após um ataque de raiva, culpando sua mulher por ter

esquecido seus sapatos pretos, faz sexo com ela. Helene se instala no quarto da irmã suicida, acompanhada de um dos funcionários. Ela acha uma carta deixada pela irmã, seguindo pistas que remetem a uma antiga brincadeira de criança do tipo “ta quente, ta frio”. Helene se emociona ao ler a carta, mas não comenta nada com o funcionário.

Começa o jantar. O mestre de cerimônias pede a Christian para, na condição de primogênito, fazer o primeiro discurso em homenagem ao pai. Após pedir ao pai que escolha entre o discurso escrito no papel verde e no amarelo, Christian dá início à leitura do discurso escolhido. O do papel verde. No texto chamado “Os banhos de Papai”, o filho conta que, ainda crianças, ele e seus irmãos mudaram-se para aquela mansão, e descreve a rotina de estupro a que eram submetidos, ele e sua irmã suicida, Linda. O autor de tal violência, segundo Christian, era o aniversariante Helge, seu pai. Instala-se um terrível mal estar, que todos logo tentam contornar. Seguem mais alguns discursos de Christian, culpando também sua mãe por omissão, revelando a todos que ela já havia flagrado o marido em tais circunstâncias. Christian é expulso do hotel e amarrado a uma árvore, no bosque ao lado, por seu irmão e outros membros da família. Quando consegue retornar, toma conhecimento da carta de despedida deixada por sua irmã, que fora encontrada por Helene. Quando o mestre de cerimônias pede a Helene que leia uma carta em homenagem ao pai (o que parece ser uma tradição de família), ela lê em voz alta a carta deixada por Linda, confirmando as acusações de Christian. O pai admite os estupro e se retira da sala de jantar. A partir daí, todos se voltam contra o patriarca, inclusive os funcionários, que se recusam a obedecer a suas ordens. Após Michael agredir Helge violentamente com socos e chutes, o filme termina com o pai se retirando da sala onde todos tomavam o café da manhã, atendendo a uma ordem do filho agressor.

Após essa breve descrição do filme de Thomas Vinterberg, discutiremos questões relativas ao papel da câmera em *Festa de Família*, na busca por um forte efeito de realidade.

Laurent Roth, ao analisar esse filme, defende a presença da câmera DV em favor de uma forte corporeidade, isto é, a câmera como parte do corpo dos atores, bem próxima a eles, registrando todos os seus movimentos e sensações, inclusive os mais bruscos. Há um momento, quando os irmãos estão recebendo os convidados para a festa, em que Michael tenta se aproximar de sua mulher (a quem deixara a pé com os filhos na estrada). Ela, ressentida, tenta se livrar de sua presença. Nesse momento, a câmera está tão próxima dos atores que Michael dirige seu braço violentamente contra ela, causando um impacto enorme na imagem. A câmera registra, fisicamente, o embate entre os corpos dos atores. É interessante notar que essa pequena cena poderia ter sido filmada novamente, e esse “encontrão” do ator com a câmera seria algo recusado pelo diretor. No entanto, essa cena está no filme, no corte final, e esse “incidente” passa a ser mais do que aceito pela direção, mas sim incorporado à estética do filme. A respeito dessa cena, falou Anthony Dod Mantle, diretor de fotografia de *Festa de Família* e também de outros filmes do *Dogma 95*.

Sim. Houve um momento em que Thomas golpeou a câmera. É uma cena curta, está no começo do filme e foi uma das primeiras a serem filmadas. (...) Eu andava fazendo esses movimentos estranhos por todos os lados. Disse a Thomas que não se preocupasse com a câmera (...) Logo é uma questão de excluir na mesa de montagem ou conservar. (KELLY, 2001, p. 157)

Segundo Roth, em *Festa de Família*, o ponto de vista da câmera, pequena e leve, remete a uma visão fragmentária do mundo, constituindo um cinema do corpo, em sintonia com aquilo que o filme diz através do roteiro. O autor cita duas séries de planos do filme para ilustrar seu argumento e que, segundo ele, “podem ser vistos como liberdades bastante excepcionais no que concerne à linguagem clássica do cinema” (p. 31). Primeiramente, Roth destaca aquilo que chama de “ponto de vista na altura dos órgãos” (p.31), que são tomadas feitas em contra-plongée na altura da cintura ou na altura do falo, o que remete claramente à temática abordada pelo filme. Essas tomadas são realizadas quando os filhos estão cada um

em seu quarto, logo após sua chegada ao hotel. Christian está sendo assediado por uma das funcionárias (uma antiga conhecida), Michael transita entre um ataque de fúria a uma cena de sexo com sua mulher e Helene percorre o quarto de sua irmã Linda. Essa série de planos se encerra com uma tomada do pai em contra- plongée, exatamente do mesmo modo como havia sido feito com os irmãos. Mais adiante, Laurent Roth chama atenção para uma outra série de planos feitas em plongée, semelhante às imagens de câmera de vigilância. Esses planos caracterizam um cinema distante do cinema clássico, em que o ponto de vista hegemônico é o ponto de vista do homem, na altura do olhar do homem. Diante dessas duas características que identifica nesses diferentes planos de *Festa de Família*, Roth afirma:

No fundo, acredito que apareçam nesse filme todas as ambigüidades do cinema digital. A utilização desse tipo de câmera nos deixa diante de uma dupla postulação : seja uma câmera totalizadora numa tomada em plongée – a câmera de vigilância - , seja uma câmera incestuosa que induz profundamente ao tema do incesto, do estupro dos filhos pelo pai (ROTH, 2005 p.34)

Roth fala de uma imersão do homem no mundo, a partir de uma câmera pequena e leve como a câmera DV. Diante de uma câmera com essas características, a mediação técnica entre o homem e o mundo desapareceria, propiciando um cinema no qual estaríamos entregues às nossas paixões, sendo mais realista do ponto de vista do acesso aos corpos dos atores e propiciando a eles uma interpretação mais “verdadeira”, devido a sua relação natural com o aparato técnico.

5. CONCLUSÃO

De início, foi necessário apresentar as três matrizes de linguagem cinematográfica com as quais trabalharíamos ao longo de todo o texto. Essa definição foi importante porque nos possibilitou, num momento posterior, analisar tais matrizes a partir de sua relação com os meios digitais. Vimos que a matriz Clássica tem como marca principal a invisibilidade do procedimento de filmagem, isto é, valendo-se de uma série de recursos de montagem e decupagem, propõe uma relação mediada do cinema com a realidade a partir de técnicas que façam o espectador crer na imagem como algo verossimilhante, naturalizando procedimentos que, no fundo, são convencionais. Assim, as regras de continuidade, a construção dos personagens e a estruturação do roteiro a partir de relações de causa e efeito são pontos principais desse modelo.

Por outro lado, a matriz Realista dispensa os recursos de “ilusão” e aposta numa relação direta com a realidade, evitando grandes artifícios tanto na decupagem quanto na construção do roteiro. No que diz respeito às suas características visuais, podemos encontrar nesse modo de narração tanto uma imagem que remete diretamente à passagem do tempo, com planos fixos e longos, em que os personagens representam ações cotidianas tal e qual elas se dão na realidade, bem como uma estética ligada ao corpo, às paixões humanas, a partir de uma câmera que explore os sentimentos mais profundos dos personagens, mas agora não pela observação distante, mas sim pela proximidade com os personagens, colocando-se entre eles, em sua intimidade, ou até mesmo apresentando-se como extensões de seus corpos. Ainda na matriz Realista, observamos que o roteiro se estrutura em função não da narração e de relações causais, mas sim em função dos personagens, de seus sentimentos e de sua relação com a natureza e a realidade, opondo-se claramente à narração clássica.

Ainda na análise das três matrizes, apresentamos a matriz Vanguardista, discutindo o modo como a narração paramétrica influencia na construção do filme. Trata-se de um cinema em que a história se desenvolve a partir de certos parâmetros narrativos e, sobretudo, estilísticos, e toda a sua “lógica” se desenvolve a partir deles. Então, a narração paramétrica ou matriz Vanguardista também apresenta clara oposição ao cinema clássico, na medida em que constrói uma narração em função do estilo visual, e não a partir da invisibilidade desse estilo.

Logo em seguida, propusemos uma discussão a respeito da tecnologia do vídeo a partir da exposição de certas características inerentes à sua natureza e que, portanto, determinam seu uso no mundo das artes visuais. Vimos que o vídeo, por comportar uma baixa resolução de imagem, se ajusta melhor ao primeiro plano, opondo-se à noção cinematográfica da profundidade de campo. Uma de suas principais características é a capacidade de mesclar imagens, onde se destacam procedimentos como a incrustação, a sobreimpressão e os jogos de janelas. Identificamos também algumas tentativas de aproximação do cinema com o vídeo, ainda nas décadas de 60 e 70, quando o vídeo ainda era analógico, e diversos e importantes cineastas se aproximaram desse meio para contar histórias. Pudemos, então, compreender os pontos de aproximação e distanciamento entre o cinema e o vídeo.

Mais adiante, agora considerando a presença e a influência da tecnologia digital no mundo das artes visuais, destacamos sua relação com o cinema e vimos como tanto a indústria de Hollywood quanto os cineastas independentes se apoderaram dessa tecnologia em favor de suas narrativas. Concluímos que a indústria Hollywoodiana se apoderou nessa nova tecnologia em favor da mesma estratégia que sempre adotou, ou seja, favorecendo um cinema de ilusão, de mero entretenimento, fazendo com que mais uma nova tecnologia fosse usada para ilustrar sua tradicional forma de narração previsível, com roteiro baseado nas relações de causa e efeito e de grande sucesso comercial. Ficou a cargo dos cineastas independentes da

grande indústria se apoderar dos meios digitais e explorar outras de suas potencialidades, onde se destaca seu baixo custo financeiro.

Diante dessas diferentes atitudes em relação ao digital, tivemos como objetivo discutir, a partir das três matrizes apresentadas, como o cinema digital reincorpora cada forma de narração, seja a Vanguardista, a Clássica ou a Realista. É nesse cenário que surge o movimento Dogma 95, objeto de nosso estudo. Concluimos, a partir do estudo de dois filmes emblemáticos desse movimento, *Festa de Família*, de Thomas Vinterberg (1998); e *Os Idiotas*, de Lars Von Trier (1998), que o Dogma 95 situa-se entre o vanguardismo e o realismo, ora aproximando-se de um, ora de outro.

No que diz respeito ao seu impulso iconoclasta e à sua manifesta posição de combate ao cinema Hollywoodiano, o Dogma 95 se apresenta como um movimento vanguardista, assim como outros movimentos artísticos que propuseram um manifesto para, a partir dele, se opor ao cenário hegemônico.

Se, por outro lado, levarmos em conta os aspectos referentes ao nível dos temas abordados e da construção dos personagens, concluimos que esse movimento se aproxima do realismo, na medida em que aborda assuntos diretamente ligados a questões humanas e familiares, tanto do ponto de vista social quanto existencial. Os personagens são constituídos, assim como qualquer pessoa, de razões e sentimentos contraditórios e se apresentam em desarmonia com o mundo, com a realidade. Dogma 95 explora essas características internas do personagem e não o compreende como mero executor de ações e cumpridor de tarefas em favor da narrativa.

Esse aspecto do Dogma 95, ora próximo ao vanguardismo e por vezes intimamente referido ao realismo se destaca também no nível da decupagem. Quando um filme como *Festa de Família* faz uso de uma leve e pequena câmera dv, fazendo com que ela explore aspectos da intimidade dos personagens, colocando-se sempre muito próxima a eles (o que

acarreta, por vezes, um contato físico direto entre câmera e ator), temos uma evidente marca do realismo nesse movimento, na medida em que o objetivo é criar um cinema em que haja uma relação direta do homem com a realidade, numa proximidade tamanha que podemos falar de imersão desse homem no mundo e que a partir dessa imersão, possamos explorar as sensações e os sentimentos mais íntimos dos personagens. Por outro lado, um filme como *Os Idiotas*, ao recorrer a uma montagem que privilegia a descontinuidade e a quebra de eixos através de *jump cuts*, se aproxima do cinema vanguardista, opondo-se deliberadamente às regras estabelecidas pelo cinema clássico.

Resta dizer que um dos principais aspectos do Dogma 95 é sua proposta de retorno às origens do cinema, da realização de filmes fora do modelo industrial e a partir do uso do menor número de elementos técnicos possível, privilegiando o trabalho dos atores e a construção do roteiro. Nesse aspecto, o voto de castidade tem papel fundamental, na medida em que obriga o realizador, diante do estabelecimento de regras proibitivas, a explorar aquilo que há de mais caro ao cinema, sua linguagem.

É interessante pensar também na escolha pela câmera dv em detrimento da câmera de cinema (contrariando, inclusive, uma das regras do voto de castidade que dizia que o filme deveria ser realizado em 35mm). Essa escolha reforça a idéia de que aquilo que caracteriza o cinema é sua linguagem, e não o suporte tecnológico ao qual está vinculado. Discussões dessa natureza ganham força nos dias de hoje, quando os debates em torno, por exemplo, da utilização da tecnologia 3D ganham força e destaque no ambiente cinematográfico.

Propomos então, a título de conclusão, a seguinte discussão: Será o cinema uma arte vinculada diretamente a um meio, a uma tecnologia, e, portanto dependente dela? Pensamos que é isso o que a indústria cinematográfica quer fazer tornar uma verdade, mas com o único objetivo de retomar a hegemonia de outrora, quando uma enorme parte da bilheteria mundial correspondia aos *blockbusters* de Hollywood. Algo como o 3D teria, então, a missão de

concentrar novamente a produção de filmes nas mãos dos grandes estúdios. Por outro lado, não será o cinema uma arte da imagem em movimento, não estando atrelada a um suporte específico, uma expressão artística que transcende os limites da técnica e da tecnologia? Defendemos aqui essa segunda hipótese, e tomamos como objeto o Dogma 95 devido à excelência das obras realizadas sob seus ideais, demonstrando que ainda seguem vivos os ideais de um Glauber Rocha (uma câmera na mão e uma idéia na cabeça) e de um Jean-Luc Godard (“Quer fazer cinema? Então pegue uma câmera”).

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADRIANO, Carlos. **Um guia para as vanguardas cinematográficas**. Disponível em: <<http://p.php.uol.com.br/tropico/html/textos/1611,1.shl>>. Acesso em: 20 fev. 2009.

ALVARENGA, Nilson & LORENA, Dimas. **Matrizes da Linguagem Cinematográfica, Tecnologias Digitais e o Cinema como Fenômeno Pragmático**. Trabalho apresentado no Núcleo de Comunicação Audiovisual do Intercom 2009.

AUMONT, Jacques & MARIE, Michel. **Dicionário Teórico e Crítico do Cinema**. Lisboa, Edições Texto e Grafia, 2008.

BAZIN, André. **Cinema - Ensaios**. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BERNARDET, Jean-Claude. **Caminhos de Kiarostami**. São Paulo, Companhia das Letras, 2004.

BORDWELL, David. **La narración en el cine de ficción**. Buenos Aires, Editorial Paidós, 1996.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, godard**. Cosac Naify, 2004.

GREENAWAY, Peter. **O cinema está morto, vida longa ao cinema?** In Caderno VídeoBrasil, 2007.

KELLY, Richard. **El título de este libro es Dogma 95**. Barcelona, Alba Editorial, 2001.

LEITE, Sávio. **Dogma 95: Tudo é Angústia**. Dissertação pela Escola de Belas Artes, UFMG, 2007.

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

MANOVICH, Lev. **Understanding Hybrid Media**. Disponível em <http://www.manovich.net/DOCS/ae_with_artists.doc>. Acesso em: 13 jan. 2010.

MASCARELLO, Fernando. **História do Cinema Mundial**. Campinas, Papirus, 2008.

McCLEAN, Shilo. **Digital Storytelling: The narrative Power of Visual Effects in Film**. London, Massachusetts Institute of Technology, 2007.

RAMOS, Fernão Pessoa. **Teoria Contemporânea do Cinema Vol II**. São Paulo, SENAC, 2005.

ROTH, Laurent. **A câmera dv: Órgão de um corpo em mutação**. In: MOURÃO, Maria Dora; LABAKI, Amir (org) **O Cinema do Real**. Cosac Naify, São Paulo, 2005.

STEVENSON, Jack. **Dogme Uncut: Lars Von Trier, Thomas Vinterberg, and the Gang That Took on Hollywood**. Santa Monica Press, 2003.

VON TRIER, Lars; VINTERBERG, Thomas. Manifesto Dogma 95. Disponível em <www.dogme95.dk> Acesso em: 10 mai. 2009.

WILLIS, Holly. **New Digital Cinema: Reinventing the Moving Image**. Great Britain, Wallflower Press, 2005.

XAVIER, Ismail. **O Discurso Cinematográfico: A opacidade e a transparência**. Rio de Janeiro, Ed. Paz e Terra, 1977.

ZAVATTINI, Cesare. **Algumas idéias sobre cinema**. Disponível em: <<http://www.gonzomatic.com/writing/zavattini.html>>. Acesso em: 13 fev. 2009.