

## IMAGENS, DO ANALÓGICO AO DIGITAL

Claudia Guimarães<sup>1</sup>

### Resumo

O texto aborda divergências e convergências entre estética e tecnologia, impressas nas práticas audiovisuais contemporâneas. Com base no postulado de que a globalização está intimamente ligada ao fenômeno da proliferação de imagens, o trabalho apresenta como eixo de investigação as narrativas hipertextuais contemporâneas, construídas sobre estruturas-teias, que carregam formas de desorganização caracterizadas pela interatividade, descentramento, fragmentação, simultaneidade e multilinearidade. Redimensionando o cinema como laboratório de realizações criativas das teorias pós-modernas, a reflexão contextualiza produtos audiovisuais que migram das grandes telas e ocupam espaços virtuais onde formas superpõem-se, embricam-se, misturam-se, articulam-se gerando a estética da saturação, do excesso, da instabilidade que configuram as sociedades da comunicação de vanguarda.

### Palavras-chave

Comunicação, Cinema, Estética, Tecnologia.

### Abstract

The research addresses differences and similarities between aesthetics and technology, printed on contemporary audiovisual practices. Based on the assumption that globalization is closely linked to the phenomenon of proliferation of images, this work presents an axis of research narratives contemporary hypertext, built-webs on structures, which carry forms of disorganization characterized by interactivity, decentralization, fragmentation, simultaneity and multilinearity. Resing the movie as a laboratory of creative achievements of postmodern theories, reflection contextualizes audiovisual products that migrate from the big screen and occupy virtual spaces where forms overlaps, embrication up, mingle, articulated the aesthetics of generating saturation, excess, instability that shape the societies of the communication lead.

### Keywords

Communication. Cinema. Aesthetics. Technology.

### Resumen

La investigación aborda las diferencias y similitudes entre la estética y la tecnología, impreso en las prácticas contemporáneas de audiovisuales. Partiendo del supuesto de que la globalización está estrechamente vinculada al fenómeno de la proliferación de imágenes, este trabajo presenta un eje de la narrativa hipertextual investigación contemporánea, integrada en las estructuras de redes que lleven a formas de desorganización se caracteriza por la interactividad, la descentralización, La fragmentación, la simultaneidad y multilinealidad. Cambiar el tamaño de la película como un laboratorio de los logros creativos de las teorías posmodernas, la reflexión contextualiza los productos audiovisuales que migran desde la pantalla grande y ocupar espacios virtuales donde los solapamientos formas, embrication arriba, se mezclan, articula la estética de la generación de saturación, el exceso, la inestabilidad que Dan forma a las sociedades del cable de comunicación.

### Palabras clave

Comunicación. Cine. Estética. Tecnología.

## Introdução

Partindo do pressuposto que os objetos visuais envolvem infinitos eixos de investigação, o mundo das imagens pode ser dividido em dois segmentos: o primeiro como representações visuais e o segundo ao seu domínio imaterial na mente humana. Ambos estão ligados já na sua gênese, afirma Lucia Santaella (1997).

A pesquisa discute as práticas audiovisuais contemporâneas, marcadas pelos diálogos entre estética e tecnologia, algumas vezes permeado pelas convergências e outras tantas caracterizado pelas divergências. Os indivíduos constroem universos sociais, políticos e tecnológicos onde se estabelecem relações impregnadas de significação, nas quais a representação é a marca da humanidade do ser. Quando se trata de imagem como representação, é impossível pensar a estética independente da intervenção tecnológica, aponta Arlindo Machado.

Jamais se pode ignorar o papel determinante jogado pelas técnicas de produção na realização dos fenômenos estéticos, sob pena de reduzir qualquer discussão estética a um delírio intelectualista completamente ignorante da realidade da experiência produtiva. Nenhuma leitura dos objetos visuais pode ser completa se não se considerar relevantes, em termos de resultados, a “lógica” intrínseca do material e das ferramentas de trabalho, bem como os procedimentos técnicos que dão forma ao produto final. Não nos esqueçamos que o termo grego original para designar “arte” era *téchne*, isso significa que, nas origens, a técnica já implicava a criação artística, ou que, em outros termos, havia já uma dimensão estética implícita na técnica (Machado, 2007: 223).

Experiências cinemáticas proliferam; jogos eletrônicos, telefonia, internet, telas de tv como também entre inúmeras outras possibilidades tecnológicas. Meios e formas de transmissão se ampliam e são aperfeiçoados para acomodar uma nova geração de produções. Malhas de satélites, cabos de fibra óptica, redes infoeletrônicas garantem a interconexão do planeta em tempo real. Interligar e integrar são procedimentos pertinentes aos complexos de difusão que concatenam partes das totalidades procurando unificá-las em torno de determinadas significações.

Conformados em diferentes formatos, os conteúdos imprimem sintaxes dos elementos visuais marcados por transformações advindas do avanço tecnológico. Novas formas de organização possibilitam associações e articulações através de remissões. Entendendo cinema como a escrita do movimento, estamos diante de um sistema dinâmico, que reage às contingências de

sua história e se transforma em conformidade com os novos desafios que lhe lança a sociedade. A sétima arte vive um momento de ruptura com as formas e as práticas fossilizadas e busca soluções inovadoras para reafirmar sua modernidade. Machado afirma que a incorporação da eletrônica vem se dando desde os anos 1970; alguns realizadores mesclam tecnologias descobrindo novas possibilidades e uma outra maneira de produzir algo diverso.

A transformação por que passa hoje o cinema afeta todos os aspectos de sua manifestação, da elaboração da imagem aos modos de produção e distribuição, da semiose à economia. (Machado, 2007: 213).

### **Do Analógico ao Digital**

A globalização não é um fato novo; transmitir mensagens através de extensas faixas de espaço tampouco é uma prática nova. O nascimento do fenômeno acompanhou à expansão do mercantilismo nos séculos XV e XVI, firmando-se nos séculos XVII, XVIII e XIX e obtendo algumas das características que mantém até hoje, afirma Thompson. Mas um dos aspectos fundamentais da comunicação no mundo moderno é acontecer numa escala cada vez mais global. A raça humana, principal agente de transformação e manutenção da biosfera, está se tornando um superorganismo a construir sua unidade através do ciberespaço, aponta Lévy, que define o fenômeno como

o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infra-estrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto ao neologismo “cibercultura”, especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço. (Lévy, 1999:17)

A fase da comunicação e da informação digital ou ubiqüidade pós-moderna é marcada pelo surgimento da tecnologia digital, afirma André Lemos. A telepresença, os mundos virtuais, o tempo instantâneo, a abolição do espaço físico e todos os demais poderes de transcendência e de controle simbólico do espaço e do tempo entram em jogo. (LEMOS, 2008, pág. 53). A evolução humana é fruto do movimento perpétuo e infindável onde a técnica torna-se responsável pela criação da cultura; o meio natural sofre transformações impondo limites às atividades técnicas. As novas tecnologias, presentes em todas as práticas contemporâneas, tornam-se vetores das experiências estéticas, no sentido de arte, do belo, promovendo a comunhão e o compartilhamento de emoções. (Lemos, 2008: 17).

Para Morin, o tema comunicação só faz sentido quando abordado em conexão com outros fenômenos sócio-culturais e políticos. Na era da mundialização ou da globalização, o papel exercido pelo desenvolvimento dos meios de comunicação e das tecnologias digitais é essencial. A comunicação não existe isoladamente, está sempre em relação com outros segmentos assim como a linguagem exige o exame da interface da comunicação com outras áreas do conhecimento. A carência de conhecimento, gerada pela insuficiência de organização na construção de mensagens, decorre do excesso de informação. Enquanto o discurso eufórico anuncia que “tudo comunica”, o autor afirma que quanto mais avançados são os meios de comunicação, menos há compreensão. A compreensão não está ligada à materialidade da comunicação mas, ao social, ao político, ao existencial. Há que se estabelecer diferenças entre comunicação, informação, conhecimento e compreensão, sugere o autor.

A sabedoria é a capacidade de integrar, incorporar conhecimentos à vida cotidiana. Estamos vivenciando uma degradação do conhecimento na/pela informação, acarretando uma degradação da arte de viver no/pelo conhecimento. Precisamos separar todas essas noções para melhor compreendê-las e praticá-las. A compreensão humana é um tipo de conhecimento que necessita de uma relação subjetiva com o Outro, de simpatia, o que é favorecido, talvez, pela projeção, pela identificação, como ocorre quando vamos ao cinema e simpatizamos com os personagens. A compreensão, mais do que a comunicação, ou em consequência desta, é o grande problema atual da humanidade. (Morin, 2003: 8)

Para o autor, a comunicação depende de meio; os fins podem estimular a decodificação das mensagens. Já a compreensão pode estar aquém ou além disso tudo, podendo vir da compaixão, de uma simpatia ou do um amor, já que o componente afetivo é aí fundamental. Ao se falar exageradamente em nossa época da hegemonia da mídia, instaura-se uma concepção que, segundo ele “não compreende bem o fenômeno e isola o papel dos meios de comunicação, dando a estes uma autonomia exagerada. É um clichê que atravessou o século XX e, apesar dos esforços de pesquisa, não foi dissipado” (Morin, 2003: 8).

O cinema digital é um processo em aperfeiçoamento. As últimas décadas foram marcadas pelo surgimento de novas tecnologias responsáveis pela aquisição, processamento e finalização de imagens. Sensores ocupam o papel do negativo cinematográfico nas cameras digitais e respondem por formatos, enquadramentos, pontos eletônicos, fotossensibilidade e, conseqüentemente, latitudes de contraste.

O processo de vanguarda transforma as imagens em sinais eletrônicos enquanto no suporte tradicional, o negativo é sensibilizado, as imagens estão impressas no acetato. Softwares e ferramentas digitais estão integrados no tratamento de imagens. Plataformas com estruturas hardware modulares destinam-se ao mercado do restauro e cópia/conversão de produtos audiovisuais onde a intermediação digital está também inserida. Ferramentas de visualização e anotação acrescentam capacidades de análise de pixels, histogramas e curvas de correção de cor, permitindo reverter instantaneamente operações já aplicadas. Clássicos como “O Mágico de Oz”, “Dr. Strangelove”, “King Kong” e “O Poderoso Chefão” são exemplos de obras restauradas.

Etapas de produção, captação de imagens e som, edição e finalização sofrem transformações para atender as mídias contemporâneas. As moviolas utilizadas nas montagens cinematográficas concorrem com as ilhas de edição não-lineares dotadas de ferramentas capazes de agregar inúmeros recursos aos materiais audiovisuais.

Atualmente, as grandes telas exibem histórias construídas sobre estruturas-teias. Narrativas hipertextuais contemporâneas carregam uma forma de (des)organização caracterizada pela interatividade, descentramento, fragmentação, simultaneidade, anti ou multilinearidade. O cinema torna-se laboratório de realizações criativas das teorias pós-modernas sobre texto e imagem. Fatores econômicos, tecnológicos e políticas de mercado fazem com que a indústria cinematográfica abrace mais dois segmentos: o cinema eletrônico (E-cinema) e o cinema digital (D-cinema). Aspectos de ordem estética e de natureza técnica entram em questão.

Nas estruturas inovadoras as imagens reinventam-se, exibindo a capacidade ímpar de recriar-se a cada fotograma. Fotoquímico, eletrônico e digital dialogam intimamente porque o mercado busca redução nos orçamentos, otimização nos processos de produção, armazenamento, distribuição do produto final e democratização dos meios de produção. As obras audiovisuais apropriam-se das facilidades e vantagens que os processos híbridos proporcionam. Fatores tecnológicos e estéticos são avaliados nas etapas de captação, processamento e finalização nas práticas de vanguarda. Com a disseminação de equipamentos digitais a produção de imagens aumenta consideravelmente. O universo da cibercultura está ligado intimamente ao fenômeno atual da proliferação de imagens. Fortalecido pelos poderosos dispositivos de transmissão, oferece um espaço destinado a produção de conteúdos para

displays de pequeno formato que exigem uma linguagem diferenciada daquela das TVs e cinemas.

As formas expressivas deste final de século estão sendo definidas em primeiro lugar, pela inserção de tecnologias da informática na produção, na distribuição e no consumo de bens audiovisuais e, em segundo lugar, pelos progressos no terreno das telecomunicações, com o consequente estreitamento do tempo e do espaço em que se move o homem contemporâneo. Ao lado dessas motivações de caráter infra-estrutural, relativas aos meios de produção, devem-se associar também outras de caráter cultural mais amplo e que poderíamos resumir como a consciência de uma complexidade cada vez maior do pensamento e da vida, a descoberta recente do comportamento instável e caótico do universo e o esfacelamento das dicotomias clássicas na divisão social e política do planeta (Machado, 2007: 236).

O processo tecnológico da convergência desmistifica a retórica da revolução digital nos anos 1990 que anunciou a substituição dos meios passivos pelos interativos, dos impérios monolíticos dos meios de comunicação de massa pelas forças combinadas entre tecnologia e natureza humana geradoras da pluralidade. Jenkins refere-se à convergência como

um fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais (Jenkins, 2008: 27).

O emergente paradigma presume que novas e antigas mídias irão interagir de forma cada vez mais complexa. Produtores e consumidores de informações constroem conteúdos a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídas do fluxo midiático. Ferramentas como celulares são utilizadas nas produções, estratégias de lançamento e exibições de filmes o que não decreta a morte das grandes salas. A indústria cinematográfica anuncia os jogos eletrônicos como meio de expandir a experiência narrativa. A convergência é, nesse sentido, um conceito antigo assumindo novos significados, que opera como força constante pela unificação, mas sempre em dinâmica tensão com a transformação.

Os “algoritmos de visualização”, nos produtos gerados e processados em computadores, permitem restituir sob forma visível o universo de pura abstração das matemáticas, ao mesmo tempo em que possibilitam descrever numericamente as propriedades da imagem. Enquanto o processo fotoquímico preocupa-se em exibir qualidade técnica, a produção imagética

computadorizada volta-se para a virtualidade, a baixa definição, instabilidade cromática e anamorfoses de suas figuras, afirma Machado.

A intervenção do computador compreende, portanto, uma certa margem de ambigüidade: o fato dele dispensar inteiramente a mediação da câmera para enunciação da imagem, de um lado, e as imensas possibilidades de manipulação e metamorfose que ele abre, por outro, relativizam bastante o seu apetite de realismo fotográfico. Pode-se, com o computador, simular a fotografia, se é isso o que se quer, mas pode-se também criar mundos absolutamente irreais, mundos regidos por leis arbitrarias, até o limite da abstração total. Pode-se também desintegrar imagens anteriormente enunciadas por câmeras, de modo a aproximar a imagem digital dos processos formativos de natureza anamórfica, mais típicos do vídeo (Machado, 2007: 232).

Espaços virtuais apresentam imagens, textos e sons que podem ser manipulados de diferentes maneiras em quantidades infinitas. A disponibilidade instantânea pertinente às possibilidades articulatórias que a interatividade agrega propõe uma redefinição do papel do espectador que passa a atuar como co-autor da obra que está sempre em construção. Produtos audiovisuais apropriam-se das bifurcadas estruturas combinatórias da hipermídia para firmar suas características de imprevisibilidade, multiplicidade e abertura. Estéticas, por excelência, da metamorfose, o vídeo e a computação gráfica permitem manipulações transgressivas e interferências desarticuladoras sobre o registro bruto efetuado pelas câmeras. Procedimentos de pós-produção congregam novos elementos que transformam significativamente a matéria prima.

Fluidas, ruidosas, escorregadias e infinitamente manipuláveis, as imagens eletrônicas, processadas digitalmente já não autorizam um tratamento no plano da mera referencialidade, do registro puro e simples. Nelas, o efeito do real não se dá com a mesma transparência e inocência com que ocorre no cinema. As anamorfoses e as dissoluções de figuras, os imbricamentos de imagens umas nas outras, as inserções de textos escritos sobre as imagens, os efeitos de edição ou *collage*, os jogos das metáforas e das metonímias, a síntese direta da imagem no computador não são meros artifícios de valor decorativo, eles constituem, antes, os elementos de articulação do quadro fotográfico como sistema de expressão (Machado, 2007: 248).

Imagens migram das grandes telas para ocupar espaços virtuais onde as formas se superpõem, se embricam, se misturam, se articulam, caracterizando as poéticas da contemporaneidade. Nasce a estética da saturação, do excesso, da instabilidade, monitorada em tempo real, que configuram as sociedades da comunicação de vanguarda.

## **O Cinema**

Entendendo cinema como a arte da reprodução do movimento, a partir da reconstrução dos conceitos de espaço e tempo, percebe-se que a idéia habita no imaginário do homem há muito mais que um século. Desenhos produzidos por homens das cavernas representavam animais e seus movimentos; para visualizá-los utilizavam a luz das tochas. Mais tarde, animações produzidas em fitas transparentes eram projetadas com luz de velas; seqüências de desenhos vistos por uma fresta num mecanismo giratório, criavam a ilusão do movimento bem como a sucessão de chapas de projeção da lanterna mágica e o teatro de sombras chinês. Realizar um filme e projetá-lo é o que se convencionou chamar de cinema.

Novos realizadores buscam novos temas e outras formas para contar histórias, inspiram-se no romance e no teatro fazendo surgir a narrativa e a linearidade. A linguagem autenticamente nova e inerente ao cinema surge com o advento da montagem. A inovação oferece a possibilidade de trazer ao espectador um novo significado através da alternância entre planos.

A entrada do século XX é marcada pela liberação formal, um rompimento radical com a tradição. Em Zurich surge o dadaísmo na Rússia e na Itália o futurismo louva a velocidade do mundo moderno. Duas décadas depois, o cinema é aclamado como a mais recente forma de arte, desobedecendo leis estabelecidas pelo cinema clássico. Os soviéticos, contaminados pela revolução russa e inflamados pelo desejo de construir uma nova sociedade, buscam tentativas de elaborar um cinema a serviço da reconstrução da nação e do projeto político vitorioso nesta revolução. Kulechov trabalha no processo de montagem, realiza experimentações relacionando planos que geram diferentes significados. Trata-se de um método de exercitar ritmo, gerar e exprimir significados onde o todo é maior que a soma das partes; a montagem passa a caminhar com a idéia que analisa, critica, une e generaliza. Outros diretores também se destacam como Pudovkin e Vertov.

Eisenstein afirma que arte é conflito; é a escritura dos sonhos sonhados pelo artista... é o conflito entre a lógica da forma orgânica e a lógica da forma racional (EISENSTEIN, 1990, pág. 7). Em suas produções, fortemente apoiadas em metáforas, pratica a montagem conceitual decorrente de colisões entre planos, imagens e sons. Fortemente ligado à música e ao teatro, o diretor cria relações que resultam a obra como uma síntese que traz em si mecanismos presentes em todas as outras artes. Para Eisenstein o cinema tem como base o conflito, espaço da fusão entre o pensar e o sentir, um convite à reflexão.

(...) o dever do mundo dos sonhos, o afloramento do fantasma, a emergência do imaginário e o que ele tem de gratuito, excêntrico e desejanete, tudo isso, enfim, que constitui o motor do movimento invisível que conduz ao cinema (Machado, 2007: 15).

Imagens que falam através do olhar. Uma linguagem universal e realizadores em busca do específico cinematográfico filmes que interiorizavam desejos e conquistas de vanguarda, marcados pela poesia do surrealismo com dosagem experimental, formalista e anti-burguesa. Leger, Duchamp, Cocteau e Buñuel assinam as produções desta época.

Hollywood domina o mercado; a indústria acolhe profissionais do mundo inteiro gerando grande intercambio cultural. Avanços tecnológicos no som e transformações na imagem surgem nos filmes de diretores como John Ford e Alfred Hitchcock. Orson Welles explora a profundidade de campo em planos abertos e ininterruptos; constrói cenas mais realistas e objetivas onde o mundo é representado em dimensões espaciais e temporais de forma inteira, maciça e plena proporcionando liberdade de fruição ao espectador que deixa de ser um prisioneiro da decupagem e da montagem.

O cinema moderno, assinado por Antonioni, Bertolucci, Fellini e Pasolini, é marcado pelo neo-realismo italiano de diretores como Rossellini, Visconti e Vittorio De Sica, O impacto nas grandes telas é ocasionado por imagens que exercem a função de compor o mundo e não mais construí-lo. A montagem deixa de desempenhar seu papel discursivo passando a ser até proibida em inúmeras obras. Como consequência deste momento significativo nos anos 60, novos realizadores retomam regras do cinema clássico, recuperam experiências de vanguarda como Vertov e Eisenstein, fazendo nascer uma identidade diferente daquela hegemônica criada pelos norte-americanos.

Em 1970 uma nova fase da história do cinema toma o poder, liberdade estilística, narrativa e temática trazem vontades de renovação a serviço do espetacular e do efeito das tecnologias avançadas. Coppola, Spielberg, De Palma, Friedkin produzem obras com especularizações exacerbadas e imersões sensoriais que antecedem dinâmicas de individuação e de globalização que subvertem a ordem do mundo a partir dos anos 80 (Lipovetsky, 2009: 22).

A mutação hipermoderna se caracteriza por envolver, num movimento sincrônico e global, as tecnologias e os meios de comunicação, a economia e a cultura, o consumo e a estética. O cinema obedece à mesma dinâmica. É no momento em que se afirmam o hipercapitalismo, a hipermidia e o

hiperconsumo globalizados que o cinema inicia, precisamente, sua carreira de *tela global* (Lipovetsky, 2009: 23).

Imagens-sensação, citações, empréstimos formais fazem dos filmes testemunhas de uma estética do *excesso*. A busca dos extremos, a multiplicação dos planos, a montagem, o prolongamento e a saturação da faixa sonora caracterizam a lógica de *desregulação* e de *complexificação formal* do espaço-tempo fílmico. Estrutura, narração, gênero, personagens e demais referências coabitam cada vez mais com o atípico, gerando modos de narrativa diversificados, multiformes, híbridos, plurais.

A expressão do extremo tende a se separar do julgamento moral em favor da crítica social de um tempo ele mesmo patológico e extremo. A imagem-excesso não se constrói mais sobre um fundo metafísico ou como figura humana imemorial: ela quer ilustrar a situação de uma sociedade em que os indivíduos são vítimas ou escravos de um universo desestruturado, feito de liberdades e de estímulos múltiplos. O excesso arquetípico, dionisíaco ou satânico, cedeu lugar ao excesso de uma época histórica patogênica, a da hipermodernidade individualista. É nesse contexto que se proliferam os temas e imagens das anomalias paroxísticas (Lipovetsky, 2009: 81).

Parafraseando Umberto Eco, o cinema é a mais poderosa mentira já criada pela humanidade (GERBASE, 2003, pág. 48). Novas formas de produção, de espetáculo, de fruição, de propostas estéticas, gêneros e escolas pulverizam os complexos sistemas de significação de vanguarda. A linguagem cinematográfica vive a hibridação entre tecnologias analógicas e digitais porém, os produtos audiovisuais continuam sendo manipulações de instrumentos que permitem captação, armazenamento e a distribuição de imagens em movimento e sons sincronizados, reconhecíveis como rearranjos dos velhos elementos de 1929. Transitoriedade, movimento, devir são conceitos inseparáveis da condição humana. As tecnologias materializam pensamentos, possibilitando novas formas de representar o mundo. As imagens digitais, advindas da aceleração de um movimento que tem origens na idéia de Modernidade, experimentam momentos culminantes de seus equivalentes analógicos.

“Buena Vista Social Club”, documentário dirigido por Win Wenders, foi realizado em Havana, Amsterdã e Nova York; um grupo de velhos músicos cubanos ganham as telas em 1999. Filmar inteiramente com tecnologia digital, viabilizou o projeto que, aclamado pela crítica especializada, ganhou o prêmio de melhor documentário no European Film Awards. Desencadeou uma verdadeira febre de produtos audiovisuais com tecnologia digital como

“Moro no Brasil” e “Brasileirinho” do finlandês Mika Kaurismäki como também a série “The Blues” produzida por Martin Scorsese.

O sistema chamado *5D Colossus* foi especialmente desenvolvido para a colorização do longa metragem “O Senhor dos Anéis” pelo colorista Peter Doyle na etapa inicial do filme em parceria com a 5D, fabricante londrino de sistemas para efeitos especiais. Doyle e os engenheiros da empresa New Line criam ferramentas específicas para atender as necessidades do projeto; promover mudanças na textura da imagem, transformando a realidade em fantasia. Áreas específicas no espaço de cor, como o azul lavanda das cenas do *Lothlorien*, o azul esverdeado da seqüência no vale *Weathertop* e o magenta da cidade de *Rivendel* foram alteradas. As cores do prólogo do filme, desenhadas justamente para insinuar cenas antigas de guerra, fogem dos clichê de filmes em preto e branco. Tons de pele e armaduras douradas com preto neblina e brancos fluorescentes são realçados e acrescidos de suavidade.

O sistema permite o acesso instantâneo de qualquer imagem em vários formatos, possibilitando a inserção de efeitos visuais de pós-produção para cinema, cinema digital, HDTV e SDTV, combinando ferramentas de processamento de imagens avançadas, em ambientes flexíveis e extremamente interativos. (Guimarães, 2008: 135). A interface e ferramentas possibilitam interconectividade com outras plataformas, ferramentas avançadas de recorte, correção de cor, pintura, rotoscopia, estabilização de imagens, captura de movimento de câmera e *TimeTwister*, que modificam a velocidade das imagens de forma progressiva estão disponíveis.

Hoje, o produto audiovisual inclui a telefonia e a internet, graças aos avanços tecnológicos e mudanças nos hábitos de consumo. O produto tem autonomia em relação ao próprio suporte. O acesso à produção mundial é imediato. Entretanto, a matéria prima filme não deixou de ser um protótipo, portanto sem a garantia de um resultado eficaz. O alto risco faz parte da natureza do cinema.

### **Os Cinemas**

O produto audiovisual é um processo que intenciona trocas comunicacionais, trabalha com estímulos sensoriais da audição e da visão. Formas clássicas de expressão rendem-se à subversão radical dos seus próprios elementos constitutivos. Meio e linguagem evoluem cotidianamente abrindo espaço para as novas mídias.

As novas tecnoloxías de comunicación e de información, ou as novas mídias, abríranse tamén para as posibilidades de contar historias. Assim como no caso do cinema, no período inicial do contar historias através das novas mídias, as historias eram mais simples. Porém, agora, elas são contadas de maneira complexa, isto é, graças aos recursos das novas mídias, podem ser apresentadas por diversos pontos de vista, com histórias paralelas, com possibilidades de interferência na narrativa, com opções de continuidade e descontinuidade da narrativa e muito mais (Gosciola, 2008: 17).

Vídeos e cinemas digitais, ambientes virtuais, sites, games, telefonia, animações com imagens reais e sintéticas, instalações contam histórias através de narrativas audiovisuais não-lineares e interativas gerando as matrizes da hipermídia. O espaço de representação é ocupado pelos recursos inovadores das poéticas tecnológicas. Texturas sonoras, imagens simultâneas e textos pactuam e embatem-se para compor um tecido de rara complexidade. A permuta dos aspectos unitários e sistemáticos pelas categorias pluridimensionais, instáveis e mutáveis, evidencia a máxima concentração de informações num mínimo de espaço-tempo e a ausência quase absoluta de qualquer integridade estrutural ou de sistematização temática ou estilística.

O universo hipermidiático é uma conciliação de meios, onde cada apresentação de um novo conteúdo provoca rompimento na linearidade de expressão. O cruzamento e a hibridização de conteúdos produzem potencializações comunicacionais dos meios. As relações estruturantes de sentidos na mídia digital são mecanismos de comunicação e linguagem. A digitalização também permite a organização dos fluxos informacionais, por isso outro grande poder da hipermídia está na capacidade de armazenamento de dados. Infinitas versões virtuais brotam na medida em que o usuário atua como co-autor. Isso só torna-se possível devido à estrutura de caráter hiper, não-seqüencial e multidimensional (Santaella, 2001: 393).

É a hipermídia que, principalmente, se materializa e se organiza pelo uso que se faz dela por intermédio de seu usuário, agente importante e imprescindível para o seu desenvolvimento. A hipermídia é um processo comunicacional que depende do relacionamento entre seus diversos conteúdos e seu usuário. A hipermídia que não está em uso por alguma pessoa ou um grupo delas é apenas um banco de dados, um repositório de conteúdos (Gosciola, 2008: 21).

As redes digitais e seus produtos são veículos e programas de comunicação diretamente estruturados por recursos tecnológicos. Conteúdos que se organizam, relacionam-se e são compartilhados, formam um sistema de conexões que fomenta troca de informações. As telas convertem-se em espaços que exibem diálogos entre imagens marcadas por eventos simultâneos de procedimentos diversos e seus aficionados. O hibridismo decorrente da

amálgama analógica-digital, das sintetizações geradas pela hipertecnologia e a sofisticação e miniaturização dos equipamentos transfiguram o cenário audiovisual.

Em 1995, a Disney, que reinava sozinha no mundo da animação tradicional desde os anos 1930, teve que se associar, para não perder a liderança, à Pixar, mestre das novas tecnologias, para produzir o primeiro longa-metragem inteiramente realizado em computador, *Toy Story*. Desde então, a máquina informática de produzir imagens animadas não cessou de progredir, chegando a técnicas como a *motion capture*, experimentada em 2004 em *O expresso polar* de Robert Zemeckis, que registra através de captores a ação de verdadeiros atores para retranscrevê-la informaticamente sob forma animada, ao infinito (Lipovetsky, 2009: 51).

Trocas, referências, formas culturais se multiplicam e deslocam-se através de circunvoluções. O trajeto das práticas, em vias polissêmicas, das grandes telas para as pequenas e vice-versa, contribui para a construção das linguagens cinematográficas e hipermediáticas. Ambas congregam elementos que ora se coadunam ora não diante do espectador. Testemunhas que direcionam olhares para um único ponto luminoso onde imagens são projetadas dentro de uma sala escura, diferenciam daquelas cujas condições de recepção são outras.

Os *Cinemas* tendem a se configurar mais como processos do que como produtos e, essas contingências reclamam um tratamento fundamentalmente descontínuo e fragmentário na construção das narrativas. Enquanto o *Cinema* assume condições lineares, progressivas, com efeitos de continuidade rigidamente amarrados, a produção destinada às pequenas telas é tanto mais rica de conseqüências quanto mais sua estrutura se mostra aberta à intervenção do espectador, quanto mais solicita o concurso deste último para colocar em ação a máquina articulatória de sentidos, até mesmo com a manipulação física de equipamentos (Machado, 2007: 199).

Em 1995, foi lançado o filme *Mr. Payback* considerado o primeiro cinema interativo. Escrito e dirigido por Bob Galé, esse filme foi distribuído e produzido pela Interfilm, Inc. e pela Sony News Technologies, em 25 salas da Interfilm, cujas poltronas (aproximadamente 80 por sala) tinham botões e *joysticks* para controlar a história – que correspondia à decisão da maioria – durante os 20 minutos de duração da obra, bastante criticada pela ausência de enredo (Gosciola, 2008: 58).

A década de 1990 foi marcada por experiências procedentes dos produtos de entretenimento e informação. Curiosos investigam a interação entre meios aproximando-os significativamente. Em 1996, nos Estados Unidos, iniciam as transmissões de TV digital em HDTV e o lançamento da tecnologia Set-top Box que permite ao espectador navegar na Web pelo

aparelho de TV. Em meados de 2000, acontece a primeira veiculação do cinema digital pela Internet; a animação “Titan, After Earth” utiliza desenhos feitos à mão e computação gráfica em seus 94 minutos de duração realizados por Don Bluth e Gary Goldman.

Em 2000, a CBS canadense transmitiu a série *Drop the Beat*, que possuía uma trama fixa, mas oferecia acesso a outras informações pela Web como making of e *chats*. No fim do mesmo ano, foi exibido o *D-dag*, um drama interativo, dirigido por Soren Kragh-Jacobsen, Kristian Levring, Thomas Vinterberg e Lars von Trier, transmitido simultaneamente pelas sete emissoras de TV dinamarquesas. Os espectadores acompanhavam um dos quatro personagens, cada qual dirigido por um dos diretores. Os vídeos foram transmitidos em tempo real. O espectador poderia mudar de um canal para o outro e acompanhar as histórias quantas vezes e quando quisesse ou para outros canais para conhecer melhor os personagens e as relações entre eles. Configurava-se, assim, o espectador/editor e, certamente, naquela noite ninguém viu o mesmo vídeo (Gosciola, 2008: 65).

O adjetivo “usuário” agrega-se ao substantivo “espectador” que interage, cada vez mais, com ambientes de imersão audiovisual. Em 1998, “The X-Files” de Chris Carter, migra dos episódios televisivos para as grandes telas e para os games. O processo de produção da obra hipermediática, composta por sete CD-ROMs, envolveu uma equipe de roteiristas, programadores, designers gráficos, editores além dos profissionais que também assinam a ficha técnica de um filme como diretor, produtores, diretor de fotografia e outros. Em 2001, o vídeo-instalação “Deine Welt in meinen Tränen” de Jan Speckenbach e Birk Weiberg apresentou no C3-Center for Culture & Communication em Budapeste, imagens capturadas digitalmente por quatro fotógrafos. A cada dia, durante dois meses, uma nova edição da mesma história sempre contada de forma diferente, era exibida.

Experiências de vanguarda beneficiam o cruzamento dos setores, cada dia mais numeroso e freqüente. O desenvolvimento favorece a hibridação e as fronteiras se tornam vaporosas, edificado novos modelos de comunicação. As telas ressurgem como ambientes onde se inventam formas de expressão que convidam os espectadores a refazer os contornos das imagens que imitam o “real”.

## Referências Bibliográficas

Arnheim, Rudolf. (1993) El cine como arte. Barcelona: Paidós.

Aronovich, Ricardo. (2004) Expor uma História. Rio de Janeiro: Gryphus.

Araujo, Denize Correa. (2007) Imagens Revisitadas. Porto Alegre: Sulina.

Aumont, Jacques. (2002) A Estética do Filme. São Paulo: Papirus.

Carrière, Jean-Claude. (1997) La película que no se ve. Barcelona: Paidós.

Baudrillard, Jean. (1991) Simulacros e Simulação. Lisboa: Relógio d'Água.

Deleuze, Gilles. (1994) La imagen-movimiento. Barcelona: Paidós.

Deleuze, Gilles. (1987) La imagen-tiempo. Barcelona: Paidós.

Deleuze, Gilles. (2009) Mil Platôs. São Paulo: Editora 34.

Eco, Umberto. (1999) En qué creen los que no creen. Argentina: Planeta.

Eisenstein, Sergei. (1977) A forma do filme. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.

Eisenstein, Sergei. (1975) O sentido do filme. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.

Espinosa, Julio García. (1996) La doble moral del cine. Cuba: EITVC.

Gerbase, Carlos. (2003) Impactos das tecnologias digitais na narrativa cinematográfica. Porto Alegre, Edipucrs.

Gosciola, Vicente. (2008) Roteiro para as novas mídias. São Paulo: Senac.

Gonzalez, Rafael. (2000) Processamento de Imagens Digitais. São Paulo: Edgard Blucher.

Guimarães, Denise Azevedo Duarte. (2007) Comunicação, Tecnoestética nas Mídias Audiovisuais. Porto Alegre: Sulina.

Guimarães, Claudia. (2008) Cinema Digital. Palhoça: UnisulVirtual.

Hutcheon, Linda. (1991) Poética do pós-modernismo. Rio de Janeiro: Imago.

Lemos, André. (2008) Cibercultura tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina.

Lévi, Pierre. (1999) Cibercultura. São Paulo, Editora 34.

Liotard, Jean-François. (2008) La Condición Postmoderna. Madrid: Catedra.

Lipovetsky, Gilles. (2009) A Tela Global. Porto Alegre: Sulina.

- Jameson, Fredric. (1995) *As marcas do visível*. Rio de Janeiro: Graal.
- Jenkins, Henry. (2008) *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph.
- Johnson, Steven. (2001) *Cultura da Interface*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.
- Machado, Arlindo. (2007) *Pré-cinemas & Pós-cinemas*. Campinas: Papyrus.
- Moura, Edgar. (1999) *50 anos Luz, Câmera, Ação*. São Paulo: Senac.
- Parente, André (org.). (1999) *Imagem máquina*. São Paulo: editora 34.
- Ramió, Joaquim Romaguera. (1993) *Textos y Manifiestos del Cine*. Madrid: Cátedra.
- Santaella, Lucia. (1998) *Imagem, Semiótica, Mídia*. São Paulo: Iluminuras.
- Santaella, Lucia. (2001) *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal*. São Paulo: Iluminuras.
- Suassuna, Ariano (1972). *Iniciação à Estética*. Rio de Janeiro: José Olympio.
- Tarkovski, Andreaei Arsensevich. (1998) *Esculpir o Tempo*. São Paulo: Martins Fontes.
- Thompson, John B. (1998) *A Mídia e a Modernidade*. Petrópolis, RJ: Vozes.
- Vidal, Anabel Campo. (2000) *Ventura Pons. La mirada libre*. Huesca: Alòs.
- Xavier, Ismail. (1983) *A Experiência do Cinema*. Rio de Janeiro: Graal.
- Xavier, Ismail. (1984) *O Discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- Zunzunegui, Santos. (1998) *Pensar la Imagen*. Madrid: Catedra.

---

<sup>1</sup> Universidade Tuiuti do Paraná (UTP), Brasil. Artista plástica formada pela EMBAP, especialização em Fundamentos Estéticos para Arte-Educação pela FAP, História da Arte do Século XX (EMBAP) e Cinema pela UTP. Estudou desenho na The Corcoran School of Art e na Georgetown University, em Washington D.C.. Obras no acervo do Museu de Arte Contemporânea do Paraná, Fundação Cultural de Curitiba, Museu Lasar Segall de São Paulo, Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Universidad Austral de Chile, Centre National d'Arts et de Culture Georges-Pompidou na França, entre outros. Diretora de fotografia especializada pela Escuela Internacional de Cine, em Cuba com premiações nacionais e internacionais. Membro da ABC. Figura no livro "Artes Plásticas Brasil, seu mercado, seus leilões" vol. III, "Cinema Paraná Anos Noventa", "Dicionário de Cinema Paranaense", "Dicionário das Artes Plásticas no Paraná", "Pintores Contemporâneos do Paraná" vol. IV e "Nudes Around the World". Coordenou e orientou atelier no Hospital Psiquiátrico Nossa Senhora as Luz e na Prisão Provisória do Ahú. Professora no Curso Publicidade e Propaganda e Design (UniBrasil). claudia@produtora.art.br, www.produtora.art.br, <http://guimaraesclaudia.blogspot.com>