

## O hibridismo do cinema contemporâneo

*Denize Azevedo Duarte Guimarães\**

### Resumo

O artigo investiga de que modo a linguagem cinematográfica contemporânea apropria-se dos recursos tecnológicos específicos das novas mídias. Parte do estudo da imagem seqüenciada, para chegar ao hibridismo pós-moderno do cinema atual, com o chamado “efeito vídeo”. Trata de alguns filmes paradigmáticos da era cibernética e aprofunda considerações a respeito do cinema multimídia de Peter Greenaway.

**Palavras-chave:** Cinema ; novas mídias; cibercultura; Peter Greenaway

### Abstract

*The present article investigates how the contemporaneous cinematographic language embodies the new media technological resources. It starts with a sequential image study, getting to the post modern hybridism of the up-to-date cinema, together with the so called “video effect”. It also deals with some paradigmatic films of the cybernetic era and focuses on Peter Greenaway’s multimedia cinema.*

**Key words:** Cinema; new media; ciberculture; Peter Greenaway.

7

---

\* Doutora em Letras. Aposentada da UFPr, leciona no Curso de Letras e na Pós-Graduação em Cinema, da UTP. Edita, desde 2.000, a Revista Eletrônica semestral **e-letras**. Tem mais de cem artigos publicados e, entre outros, os livros: *Poesia: Crítica e Autocrítica*. Curitiba: Scientia et Labor, 1989 (com Angélica Soares) e *A Poesia Crítico-Inventiva*. Curitiba: SEC / BPPR, 1985.

## Introdução

*Na sala escura, identificado com o movimento do olhar da câmera, eu me represento como sujeito desta percepção total, capaz de doar sentido às coisas, sobrevoar as aparências, fazer a síntese do mundo.*

Ismail Xavier

Em uma sociedade imersa, cada vez mais, numa cultura que cultua o visual e que possui seu grande modelo de representação no cinema - com seu código de imagens em movimento -, impõem-se reflexões acerca das relações que as outras artes estabelecem com a linguagem cinematográfica. Uma linguagem específica de imagens encontra-se no mundo da memória humana e no mundo dos sonhos. Qualquer tentativa de memorização apresenta-se como imagens seqüenciadas e assim também os sonhos, que têm características da seqüência cinematográfica, por exemplo: planos gerais, *travellings*, *close ups*, etc.. Essa convivência instintiva com um mundo complexo de imagens significativas talvez explique o fascínio das imagens sobre os artistas de todos os tempos, e, mais especificamente, daqueles inseridos na cibercultura.

Este artigo pretende tecer considerações sobre o modo como a linguagem cinematográfica apropria-se dos recursos tecnológicos específicos das novas mídias, estabelecendo um diálogo crítico e criativo com as tecnologias de ponta. Nos últimos dez anos, é inequívoca a influência da linguagem da televisão, da vídeo-arte e da computação gráfica, em algumas produções da 7ª. Arte.

Não é casual o interesse dos cineastas e *videomakers* pelas possibilidades formais de expressão, diante das câmeras e das mais variadas técnicas de computação, simuladores, bancos de imagens e sons, realidade virtual e animação, nas sofisticadas ilhas de edição. Acredito que, à medida que instigam o espectador a acompanhá-los, de forma a atender aos convites que as novas imagens suscitam, os filmes contemporâneos poderão agenciar o repertório que a parafernália cibernética oferece, em proveito de um redimensionamento da criatividade e do exercício do imaginário.

## Anotações sobre a imagem seqüenciada

Para Marcello Giacomantonio (1981), a seqüência é o primeiro degrau da linguagem fílmica, e, como tal, já implica em condições particulares de tempo e espaço. Nela o ritmo típico da narração visual subverte a concepção normal de tempo, permitindo sublinhar ou enfraquecer certos conceitos ou

cenar. Cada imagem sintetiza os elementos principais, documentando os acontecimentos, porém sem reproduzir-lhes a cadência.

Não se deve confundir seqüência de imagens fixas com seqüência fílmica. No primeiro caso, as sucessões espaço-temporais são reguladas por leis diferentes, porque o tipo de leitura da mensagem também será diferente. Os altos valores simbólicos das imagens estáticas que se sucedem correlacionam-se para dar um sentido completo ao todo.

O espaço próprio da seqüência fílmica é aquele individualizado pela soma das imagens, surgindo daí conotações diversas das anteriores. O que importa é sua dinâmica e seus componentes, conforme explica o autor. A duração de projeção ou a permanência da imagem independente no *écran* é regulada por sua importância dentro da própria seqüência. (GIACOMANTONIO, 1981, p. 53) Na *citação*, que é uma imagem projetada por uma dezena de segundos, é possível observar seus pormenores; com o *flash*, que tem duração bastante breve, pode-se colher o nível instintivo e parte do nível descritivo, além de um marcado componente emotivo. Uma projeção prolongada de uma imagem pode ainda apresentar-se como *stress*, que pode tornar mais lento o ritmo da seqüência ou ainda servir como efeito para que a atenção se desvie da imagem, que se torna apenas pano de fundo, para efeitos sonoros ou musicais ou para comentários falados.

Além disso, a ordem de projeção deve compor, da melhor forma, os simbolismos das várias imagens, de modo a formar um todo orgânico, podendo ser de 3 tipos: Sucessão cronológica, cuja lei de composição interna é temporal, típica do documentário; ordem lógica – uma projeção complexa regida pela lei do particular e do contingente e, ainda, ordem paralela, que lembra o *efeito Griffith* do cinema, ou seja, na alternância das imagens, o valor de cada seqüência é reforçado pelo da outra. (idem, p. 55)

O autor refere-se ainda ao *formato*, explicando que a uniformidade de projeção favorece os processos interpretativos ligados ao que o criador quer exprimir. A variação de formato pode falsear a interpretação do significado. Por outro lado, corresponde a uma aproximação ou afastamento do observador em relação a um quadro de dimensões constantes. (idem, p. 56)

Outros aspectos a serem considerados dizem respeito ao uso da cor - cujo efeito estético deve acomodar-se ao espírito da seqüência - e à luminosidade - que também faz variar o significado de uma imagem, interferindo na interpretação da seqüência.

A esse respeito, Nelson Brissac Peixoto considera que a contemporaneidade efetua um resgate da experiência da luz, tanto no cinema quanto na fotografia.

O aqui e agora de sua presença na imagem. A demarcação de um lugar e tempo através da sua ocorrência. Um advento :anúnciação. O

acontecimento da luz, diferente da reprodutibilidade técnica da luz. Daí a retomada de antigos dispositivos óticos na produção fotográfica e cinematográfica contemporânea, onde a captação da luz é diferente da sua reprodução. (PEIXOTO apud XAVIER, 1996 , p. 291)

Passando para o terreno específico da seqüência fílmica, as imagens em movimento nas telas tornam-se gestos significantes. A denotação cinematográfica trabalha com a codificação da reprodutibilidade por meio de aparelhos cinematográficos, ou seja, trata-se dos processos físicos de reprodução de imagens. Percebe-se que, na passagem para a conotação fílmica, tais processos deixam de ser meramente físicos, aproximando-se dos códigos retóricos e estilísticos. Por exemplo, alguns ângulos de tomada estão ligados por convenção a certas significações: o *plongée* sugere a impressão de esmagamento dos personagens e o *contra-plongée* o seu engrandecimento.

A questão das imagens em movimento e dos movimentos de câmera leva ao conceito de *phi-fenômeno* - o chamado movimento entromboscópico, que foi estudado pela Escola Gestaltista , no início do séc. XX. Para os gestaltistas, em particular Max Werheimer (apud. PARENTE, 2001, p.287), o estudo do movimento aparente provou que ele não é um caso particular de movimento real. Pelo contrário, o movimento real é que é o caso particular. De acordo com a Gestalt, a diferença entre o movimento aparente e o movimento real é apenas uma diferença de grau. O movimento aparente, tal como aquele percebido na imagem do cinema, não é portanto movimento ilusório. Assim sendo, o movimento real é um movimento que, em termos de apreciação fisiológica, provoca uma maior proximidade dos pontos excitados na superfície cortical, enquanto que no movimento aparente os pontos estimulados estariam mais longe uns dos outros, sem, no entanto, ultrapassarem um certo limiar acima do qual o espectador teria uma percepção de sucessão e não mais uma percepção de movimento.

Além do movimento entromboscópico, os gestaltistas estudaram também o autocinético, o induzido, o movimento de pós-efeito figural, etc.; todos eles interessantes para o estudo dos novos paradigmas de criação de imagens, uma vez que sua busca expressiva fundante é a busca do movimento.

Segundo Pierre Marchand (1995), a ilusão do movimento é sustentada pelo princípio da inércia da visão. De acordo com a teoria da persistência retiniana, apresentada pelo físico inglês Mark Roger, em 1824: a partir de 8 fotogramas por segundo, os olhos não conseguem separar uma imagem de outra. Roger criou o *Thaumatrope*, que era um círculo plano maior que uma moeda, com um desenho de cada lado. Sustentado por um fio, o objeto girava e os dois desenhos confundiam-se num só. Estava criada a animação.

Outro físico, Joseph Plateau, descobriu que o movimento devia ser decomposto em uma série de imagens fixas e criou o *Phenadistoscope*, em 1832. Pouco depois, Emile Reynaud criou o *Praxinoscope*, que constava de uma tira de papel com desenhos, que se refletiam num jogo de espelhos, no interior de um tambor. Quando o tambor girava, permitia o efeito ou a ilusão do movimento.

Com a fotografia, seguiram-se vários estudos em torno do efeito de movimento como consequência da retenção retiniana. Destacam-se, entre os mais conhecidos, o *Revólver Astronômico* (1874) usado para registrar o movimento dos planetas e o *Fuzil Fotográfico*, com o qual Jules Marey conseguiu fotografar os primeiros movimento de um cavalo; além da conhecida experiência de Edward Muybridge, que, também no final do século XIX, instalou 24 câmeras em uma pista de corridas, cada uma com um disparador que seria acionado durante a corrida por um fio ligado ao cavalo. O resultado tem uma dinâmica impressionante.

Tendo assistido a apresentação dos irmãos Lumiere - a primeira projeção de cinema, em Paris, a 28 de dezembro de 1895 - George Méliès desenvolvia vários *truques*: *quadro a quadro*, que é a base do cinema de animação; *substituição de imagens*, quando uma imagem desaparece, deixando lugar a outra; o princípio da *montagem* e a *superposição de imagens*, que são as bases da grande trucagem cinematográfica.

Segundo George Sadoul, foi Méliès quem uniu, pela primeira vez várias cenas *teatrais* ou *quadros móveis*, transformando o cinematógrafo em cinema. (SADOUL, 1956, p. 38) Ele era um ilusionista e criou o princípio ilusionista do cinema, que dirige o olhar do espectador, dando a impressão de realidade.

Hoje em dia, as ações do cineasta abrangem todo um universo de parâmetros que leva em conta, também, o ponto de vista, as dimensões, o movimento e muitos outros fatores envolvidos no processo de filmagem. O plano, por exemplo, faz parte de um vocabulário técnico que se convencionou mundialmente, mas que não obedece a normas rígidas, levando-se em conta que, a cada produção, podem surgir planos inovadores em função do roteiro. O importante é que o plano recorta com uma câmera o nosso mundo real, transportando-o para o abstrato do bidimensional.

Tanto no cinema quanto no na TV ou no vídeo, o uso da câmera, longe de se reduzir a mero automatismo, pode ser explorado inventivamente, permitindo ao espectador um outro tipo de imagem que fala por enigmas, que incita os signos a exercerem sua plenitude. Tudo depende da do grau de ruptura dos clichês, da sensibilidade ligada a um modo polifônico de ver, que transforma o simples olhar em visão: da atitude estética que multiplica os pontos de vista.

Muito embora amplamente utilizado, o conceito de plano passa a apresentar problemas quando a questão pós-moderna da hibridização ganha relevo, como assinala Arlindo Machado ao tratar do cinema atual,

(...) o próprio conceito de “plano”, importado do cinema tradicional, revela-se cada vez mais inadequado para descrever o processo organizativo das novas imagens, pois em geral há sempre uma infinidade de “planos” dentro de cada tela, encavalados, superpostos, recortados uns dentro dos outros.  
(...) (MACHADO, 1997, p. 240)

Nesse encadeamento, nesse entrelaçamento de imagens e sentidos sobrepostos, é que a imagem contemporânea encontra seu lugar, no chamado *texto-superfície* - conceito explicado por Machado em outro ensaio seu:

(...) as animações eletrônicas possibilitam o movimento virtual da palavra, preconizado pela libertação da distribuição linear do texto, na idéia de que as palavras sejam tratadas como textos-superfície e não como textos-cadeias  
(...) (MACHADO, 1998, p. 158).

Modifica-se radicalmente a noção de espaço imagético, uma vez que o espaço entre dois signos deixa de ser marcado do exterior, para constituir-se internamente como produção de sentidos. São elementos múltiplos no interior de uma totalidade que produz um outro tipo de seqüência: a chamada constelação. Trata-se de um entre-lugar, de um espaço da diferença, no qual a mobilidade sígnica instaura a coexistência do original e sua cópia, além da percepção do real como signo.

12

## O hibridismo pós-moderno e o “efeito vídeo”

Quando o cinema contemporâneo incorpora fragmentos da literatura, do teatro, da fotografia, da pintura, do rádio, da televisão, da computação gráfica, etc., verifica-se uma ampla apropriação de códigos que cria, segundo Nelson Brisac Peixoto,

(...) múltiplas interpenetrações possíveis - processos de interferência, mistura e incorporação (...). Aquilo que se troca, que se desloca, num sentido e no outro. O cinema contemporâneo integra a tal ponto elementos de linguagem do vídeo que teria se convertido, globalmente, num “efeito-vídeo”. (Peixoto apud PARENTE, 1993, p. 244)

Esse efeito-vídeo pode ser visto como tipicamente pós-moderno se considerarmos o hibridismo, o ecletismo e o sincretismo como elementos caracterizadores da nossa era cibernética, que é marcada por uma estética do

fragmentário e da transição, como diz o autor: “(...) Todos esses movimentos têm seu espaço no vídeo, na imagem eletrônica. O vídeo assimila todas as outras imagens, permite a passagem entre os suportes, a transição entre pintura, fotografia e cinema.” (ibid, p. 243)

A maioria dos filmes de hoje é originalmente capturado em película, e, na etapa de pós-produção, transposto para tecnologia de alta definição, ou seja, para uma ilha de edição-não-linear. Essa passagem do fotoquímico ao digital, além de agilizar e facilitar o processo, possibilita inúmeras modificações de imagens captadas por câmeras cinematográficas, como a criação de imagens inexistentes, a manipulação e saturação das cores originais, assim como a alteração dos sons captados e a adição de outros, etc.. A finalização desse processo de edição consiste no **blow-up**: processo de transferência de imagens de um sistema para outro, no qual o formato destino possui maior resolução do que o formato origem (ex. película cinematográfica de 16m/m para 35m/m, formato Mini-DV para película cinematográfica, etc..).

Constata-se pois, que o cinema tem emprestado sua substância às novas tecnologias da imagem, ao mesmo tempo que delas se apropria, muito embora a atual produção de novas imagens ainda seja, praticamente, ignorada pela crítica de arte. Acredito que o grande sucesso dessas novas tecnologias, com o uso incessante das imagens de síntese, pode potencializar a criação de imagens cinematográficas inovadoras, e, até mesmo uma reinvenção do cinema.

Um exemplo inventivo de utilização dos meios digitais é o filme *O Código do tempo* (*Time Code*), de Mike Figgs, no qual a tela aparece subdividida em quatro partes iguais. Quando uma das quatro cenas tem maior importância, dá-se ênfase também ao áudio correspondente àquela janela.



(Frame 1- *O código do Tempo*, de Mike Figgs - 2.000)<sup>1</sup>

Filmado com quatro câmeras digitais de mão, o filme reproduz o tempo real (93 minutos) e não foi editado. Como foi filmado em um único dia, em Los Angeles, o que acontece na tela resulta de um trabalho *ao vivo*: os atores conheciam o enredo geral e foram agindo, sem cenários pré-determinados. Alternadamente, o som vai enfocando uma das janelas,

enquanto as demais ficam praticamente sem som, o que permite seguir a trama simultaneamente apresentada. Um cinema mosaicado na civilização do *mosaico eletrônico* de McLhuan.

Ao transpor para a película todo o leque de possibilidades que as tecnologias digitais de alta definição, conjugadas com a informática, oferecem, o filme acaba marcando a história do cinema e enriquecendo-a. No momento em que utiliza novas ferramentas em sua poética cinematográfica, modificando a estrutura visual interna, elaborando novas estruturas sógnicas e se apropriando de outras artes, o diretor cria uma linguagem fímica híbrida e inovadora, muito próxima da videoarte em termos de processos e de efeitos estéticos.

Outro filme inovador é *Corra, Lola, corra* (1999), do alemão **Tom Tykwer**, onde são usados diferentes tipos de câmera, dependendo de quem está sendo filmado. Além do ritmo frenético dos videoclipes, tem-se a inserção de animações (trechos de desenho-animado) que reduplicam as cenas paradigmáticas. Outro efeito impactante são as fotos que rapidamente mostram o futuro das pessoas com quem Lola esbarra na rua.

O diretor utiliza insistentemente a imagem/idéia de *espiral*, numa alusão ao *continuum* que é a existência humana. *Spirale* é o nome do bar onde o namorado de Lola a espera, diante de uma enorme espiral (objeto decorativo) que gira sem parar. As animações que dão início às três tentativas de Lola, fazem-na entrar numa espécie de tunel do tempo, também de forma espiralada. Até mesmo os lençóis são decorados com pequenas espirais.

Ainda não se pode falar de interação, mas a diversidade de finais possíveis faz com que o o espectador deixe de ser meramente passivo; ele é instado a percorrer de novo (ou a ativar sua memória para lembrar) os diversos percursos quase idênticos, em busca de novas pistas, de novos sinais que possam contribuir para uma interpretação de caráter dinâmico e que seja capaz de apreender a multiplicidade de informações desta polifonia fílmica, que deixa a desejar enquanto arte, mas que é extremamente inovadora como exercício com as imagens em movimento. O impulso lúdico faz alusão ao jogo da vida como um jogo de videogame, cujo objetivo é chegar a tempo, em um lugar pré-determinado. Para tanto, a *heroína* tem que enfrentar diversos obstáculos.



(Frame 2- *Corra, Lola, corra*, de Tom Tykwer- 1999)

Tykwer conta sua história três vezes, com 20 minutos cada, explorando por completo as possibilidades que surgem dessa brincadeira com o tempo, que é real em sua estrutura narrativa. O que mais chama a atenção é a repetição das mesmas seqüências, ligeiramente modificadas. A corrida ininterrupta de Lola é movida por um som techno que foi feito especialmente para o filme. A cada vez, as alterações efetuadas modificam o curso da história, apresentando as diversas possibilidades de desfecho. Nesse sentido, pequenos efeitos estéticos são detalhes desestabilizantes que aparecem como desencadeadores de sentidos não previsíveis no filme.

15

Outros exemplos bastante inovadores são os filmes: *Amnésia* (2002), de Gabriele Salvatores; *Cidade dos sonhos* (2000), de David Lynch; *O fabuloso destino de Amélie Poulin* (2001), de Christopher Nolan; dentre muitos outros, das mais diversas nacionalidades, que exploram os recursos digitais. Tais filmes tiveram uma recepção crítica bastante polêmica, justamente em decorrência do estranhamento provocado pela hibridização técnica e seus efeitos inesperados. Uma miscigenação de imagens, às vezes frenética, que quebra toda e qualquer linearidade de uma leitura meramente seqüencial, impõe um outro olhar ao espectador, que deve manter-se atento à simultaneidade das imagens imbricadas.

Nos referidos filmes, verifica-se que a direção, indo além da montagem clássica que realiza o corte entre duas imagens sucessivas, explora um tipo interno de montagem no próprio quadro, ou seja, a tela é repartida, fatiada e traz várias imagens simultaneamente. Qualquer uma dessas imagens podem tomar todo o quadro, a qualquer momento, potencializando a abertura de

novas janelas centrais ou laterais, num processo sígnico extremamente dinâmico e polifônico.

Os diretores supra-citados optaram pela passagem do fotoquímico ao processo eletrônico, o que implica em um novo processo de criação e/ou em uma sofisticada pós-produção, onde a tecnologia de alta definição passa a ser acionada em interface com os sistemas digitais. O processo de transformação de cada obra é permitido por tecnologias eletrônicas - analógica e digital, interconectadas. Na finalização, o resultado da metamorfose visual e sonora é remetido de volta para o suporte fotoquímico.

Desse modo, por força dos mecanismos de mediação tecnológica, cada filme torna-se uma teia de articulações sintáticas, formada por associações e superposições de imagens, por janelas que se abrem, se opõem e se entrecruzam. Jogos criativos da edição eletrônica permitem a montagem meticulosa de cadeias de significantes estéticos, num efeito caleidoscópico sedutor e instigante.

O cinema é como um todo de complexa constituição, onde se incluem as relações do diretor com seu filme. Nesse todo, o segmento filme/espectador aparece como um microssistema motivador de abertura em direção a um interlocutor que está fora dos limites espaciais. No momento em que o espaço fílmico se abre para o espaço do espectador, instaura-se um nova dimensão, um espaço intermediário, ao qual Bernadette Lyra aplica a categoria de lúdico: "Trata-se, então, de pôr em uso um modelo de jogo." A autora refere-se aos "relacionamentos sistêmicos que vão do autor ao texto fílmico e deste ao espectador, vendo neles um território de jogo:"(...) ver um filme é como um corpo a corpo, um lúdico confronto." (LYRA, 1998, p.33)

Filmes como os citados constituem uma espécie de antevisão desse cinema do futuro que, necessariamente, dialogará de forma muito mais intensa com toda a tecnologia disponível; o que, aliás, já tem sido prenunciado pelos filmes do inglês Peter Greenway. Dentre os cineastas contemporâneos, considero-o *hors concours*, porque sua obra realiza uma das mais perfeitas apropriações dos recursos eletrônicos, para a celebração da união entre literatura, teatro, televisão e cinema.

## **O cinema multimídia de Peter Greenaway**

Em muitos de seus filmes, utilizando-se das tecnologias eletrônicas, o diretor inglês insere diversos quadros na tela, diversas molduras que se interpenetram e se superpõem. Cito como exemplos os filmes *A última tempredade* (1991), *O Livro de Cabeceira* (1995) e *O Cozinheiro, o Ladrão, sua Mulher e o Amante* (1990), nos quais Greenaway se serve da estocagem

maleável de elementos e utiliza as informações digitais para uma realização estética, e não apenas pela sedução do uso da tecnologia em si mesma.

No filme *O Livro de Cabeceira*, o cineasta explora o tema da escrita sobre a pele humana, nas mais diversas circunstâncias. Os efeitos de algumas cenas são extremamente poéticos, dada a forte presença dos signos verbais nos corpos nus. Trata-se de jogo intertextual e intercódigos, em que o verbal e o visual se completam de forma inovadora e contundente.



(Frame 3- *O livro de cabeceira*, de Peter Greenaway. 1995)

Na cena acima, as frases são projetadas no corpo feminino e além dele. O efeito é sublinhado pela luminosidade que dilui os contornos do corpo e destaca o brilho das letras que tomam quase toda a tela.

17

Nas cenas abaixo, aparece já a verdadeira escrita sobre a pele, com a exploração de uma espécie de tatuagem colorida. Na primeira cena, o corpo feminino está harmoniosamente decorado com a ideogramas, que também aparecem compondo a decoração da parede do fundo. A composição é bastante equilibrada e remete à harmonia da arte oriental.

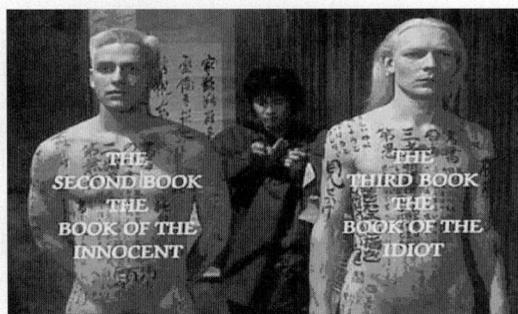
Na cena seguinte, os dois corpos masculinos estão duplamente grafados. Uma primeira camada está escrita em ideogramas coloridos sobre a pele, como tatuagens. Sobrepostas às incrições nos corpos aparecem dois títulos de livros em inglês, num tipo gráfico bastante comum, na cor branca. As palavras estão estrategicamente colocadas sobre as imagens masculinas de dois rapazes, da raça branca e de cabelos claros. Enquanto na cena anterior tudo é oriental - inclusive a moça, nesta segunda, o contraste cultural é reforçado pelo fundo, onde aparece, bem no meio da tela, a figura de um oriental, totalmente vestido de cor escura. Reforçando a mensagem caligráfica dos corpos, à esquerda, aparece um quadro escrito em chinês.



(Frame 4- O livro de cabeceira, de Peter Greenaway.1995)

18

As cenas do referido filme (acima e abaixo) permitem verificar que Greenaway marca inegavelmente, por definitivo, a história do cinema, ao explorar e agregar aos seus filmes novos conceitos e novas ferramentas, para a criação de imagens que instigam e conduzem o espectador a novas possibilidades de fruição. Com seu estilo inconfundível, é um dos diretores da sétima arte que, atualmente, melhor sabe explorar e tirar proveito do potencial estético das mais recentes tecnologias digitais.



(Frame 5- O livro de cabeceira, de Peter Greenaway. 1995)

O diretor intensifica os aspectos sensoriais e aguça no espectador a busca de elementos e símbolos, a cada frase, a cada palavra, a cada imagem sobreposta, a cada som e a cada cor. Solicitado a uma colaboração

“responsável”, o espectador, como co-autor, deve preencher os vazios semânticos da “obra aberta”, de que nos fala Umberto Eco (ECO, 1979). Diante da multiplicidade de sentidos das imagens em movimento no filme, ele deve escolher seus próprios caminhos. No labirinto sógnico que é o texto estético, devem ser considerados vários percursos simultâneos, mesmo que se apresentem como incompatíveis. Na tentativa de controlar pressuposições contraditórias, o espectador é levado a ver o filme mais vezes, a relê-lo como texto estético, em suas linhas e entrelinhas, para atingir o além das linhas.

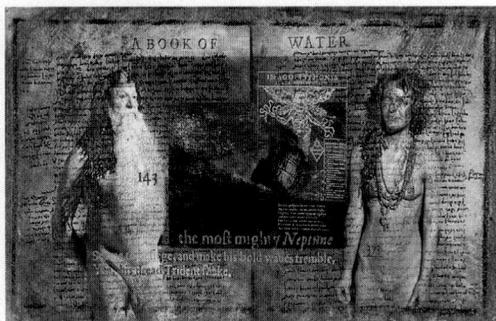
No belíssimo e extremamente complexo *A última tempestade* (*Prospero's books*), ao oferecer ao espectador-leitor-fruidor uma profusão de imagens e sons, além das palavras escritas, muitas vezes superpostas às imagens, Greenaway inventa um universo fílmico totalmente singular e em constante mutação, utilizando-se de vários recursos digitais disponíveis, na época. À medida que explora sofisticadas técnicas de pós-produção, o diretor inglês cria uma atmosfera de imagens, cores, palavras/textos, músicas e ruídos, com enquadramentos inusitados, mixagem de vozes, superposições ou sobreposições de imagens, que podem ser notados ao longo de todo o filme. Seu cuidado extremo em centenas de detalhes integra seu plano de criar uma versão pós-moderna de uma obra clássica, que se torna, também, um comentário implicitamente crítico do texto original – a peça *The Tempest*, de William Shakespeare.



(Frame 6 - A Última Tempestade, de Peter Greenaway.1991)

Grafismos, páginas animadas que se viram automaticamente, imagens sintéticas em movimento e principalmente a utilização de janelas (wipes) que se abrem, mixadas com imagens de fundo num plano-sequência, criam uma nova maneira de se comunicar com o espectador, afastando de vez a concepção clássica de montagem.

A maneira como o cineasta se apropria da palavra escrita mesclada com as imagens, busca revelar algo que está latente nos signos verbais, em sua dimensão significante, o que me permite aproximar muitas cenas de seu filme aos clipoemas – que são as mais recentes manifestações poéticas da cibercultura. A ênfase nos livros que são apresentados nessa tempestade de imagens e sons, convida o espectador para o mundo da imaginação, explorando, dessa forma, a própria complexidade mental do homem na busca do saber.



20

*(Frame 7- A Última Tempestade, de Peter Greenaway -1991)*

Por outro lado, Greenaway não se articula somente com as novas tecnologias digitais, mas também dialoga com as outras manifestações artísticas, explorando e agregando valores internos e externos na sua poética cinematográfica, como a música, a pintura, a literatura, a dança, a arquitetura cenográfica e o teatro; o que eleva suas produções a um patamar ainda inédito na sétima arte.

Ao ousar o excesso e a multiplicidade de mídias, o próprio Greenaway transcende os limites da linguagem cinematográfica, inserindo-se num patamar multimidiático, controvérsico e polêmico, extremamente atual na era cibernética – por muitos considerada neo-barroca. Greenaway compõe um universo multfragmentado, dirigido à inteligência, mas que deve ser percebido sensorialmente. Em seu filme, tanto a narrativa original quanto a própria

linguagem cinematográfica sofrem transmutações, numa espécie de alquimia intertextual e intersemiótica que nos dá a tônica do estilo do diretor inglês.

No final do filme, os livros jogados na água expressam a desconstrução proposta pelo filme, pois é baseado num “clássico” e mesmo assim vemos “imortais” da literatura sendo arremessados na água. Interessante notar também que os livros são incendiados e jogados na água. O fogo certamente destrói o material, mas no plano simbólico a água renova, remete à idéia de um ciclo. A destruição dos livros feita pelo personagem Próspero não deixa de representar também a própria “destruição” que Greenway fez de “*A Tempestade*”, de Shakespeare. Desse modo o diretor se livrou também do seu “fardo” e da responsabilidade de ter mexido com a obra de um dramaturgo tão importante. No final, seu filme também pode ser interpretado como um dos livros que contém as peças de Shakespeare.

Espetáculo multimídia? Espetáculo, sem dúvida: o diretor não economiza artifícios tecnológicos para transcriar a peça teatral de Shakespeare. No cinema clássico, o ponto de vista é único, nosso olhar vai na direção (única) da câmera. Já no suporte vídeo, por suas características técnicas, o ponto de vista pode ser multiplicado, dividido. O diretor procura misturar as duas possibilidades técnicas, do início ao fim do filme. Na última seqüência, vemos uma tela menor dentro de uma maior. Na menor, o personagem principal discursa; na maior, personagens correm. Dentro do conceito do pós-modernismo, este efeito identifica-se ao hibridismo e contribui efetivamente para a desconstrução, clara na proposta do filme, que é contar a história da peça em outro meio.

Uma obra como *A última tempestade* reafirma cada vez mais que a criatividade não tem limites na linguagem cinematográfica, assim como no imaginário humano. No tempo-espaço fílmico, que é construído entre o real e o imaginário, Peter Greenaway trabalha com a idéia do simulacro que se passa por realidade. O excesso de informações, a *quebra das regras*, além da simbologia elevada ao cubo, falam ao espectador sobre a desconstrução, a não-linearidade discursiva, a intertextualidade e outras características pós-modernas, sobre as quais a arte da atualidade se alicerça.

## Considerações finais

Se considerarmos as décadas de avanço desde os filmes mudos até o cinemascope, a linguagem cinematográfica atual parece haver conquistado infinitas possibilidades estéticas, com o

aperfeiçoamento de suas técnicas; porém, somente a técnica pela técnica, além de possibilitar espetaculosos efeitos especiais, pouco acrescenta ao cinema como sétima arte. Assim sendo, é importante ter em conta que somente quando a tecnologia é colocada à serviço da arte é que o cinema encontra sua poética, ou seja, seu modo estético de ser.

Sem dúvida, *softwares* cada vez mais sofisticados, além de criarem imagens virtuais, podem também manipular qualquer imagem real, o que pode perturbar a distinção entre o real e o virtual. Temos um exemplo no filme *Forrest Gump*, em que a multiplicação das interfaces entre diferentes tipos de imagem possibilita alguns procedimentos como a introdução de imagens de síntese em cenários reais e vice-versa.

O filme *Matrix 2*, por exemplo, parece levar ao limite as experiências nesse sentido, usando e abusando das imagens virtuais e de todo um arsenal tecnológico para a produção de imagens impactantes, bem ao gosto hollywoodiano. Embora interessantes e, às vezes curiosas, tais imagens quase nada têm de artísticas, no sentido de uma poética das imagens cinematográficas.

Por outro lado, tendo em conta que as formas artísticas atuais - manifestações que são da arte pós-moderna - demonstram preferência por formas lúdicas, disjuntivas, ecléticas e fragmentadas, é importante verificar como a imagem digital radicaliza essa mistura e reapropriação de elementos de estilos anteriores, na fotografia, no cinema, na televisão e no vídeo, com a utilização das redes computadorizadas, possibilitando a criação de obras rizomáticas, com maior grau de abertura e até mesmo interativas.

O conceito de rizoma (DELEUZE ; GUATARRI, 1995) revela-se bastante adequado ao estudo dos agenciamentos e conexões não-hierarquizadas, que são próprias das artes da pós-modernidade. São rizomáticos, portanto, os princípios de multiplicidade, heterogeneidade, conexão, ruptura e cartografia que regem tanto a criação, quanto a recepção das obras híbridas de nosso tempo.

Ao adquirir caracteres pan-semióticos, a imagem eletrônica possibilita o diálogo com todos os processos anteriores de elaboração de imagens, bem como com seus sistemas de representação. O processo permite o rápido trânsito entre a linearidade do discurso fílmico tradicional e a simultaneidade imediatista dos signos icônicos, diagramáticos e metafóricos, num cinema que dialoga com os recursos multimidiáticos. É nesse sentido que as poéticas intersemióticas mudam os sistemas imagísticos de representação em termos de uma multiplicidade singularizada, que inaugura um conceito original de reprodutibilidade, de caráter rizomático.

Pode-se afirmar, portanto, que o diálogo da linguagem cinematográfica com as novas mídias apresenta-se como deflagrador de experiências de decomposição e recomposição das imagens, na tentativa de descobrir novas formas expressivas que exploram um tempo dos deslocamentos em todas as direções. Um tempo das imagens da cibercultura, com toda a sua constelação de processos comunicativos midiáticos em constante transformação, que demandam um novo aparelho interpretativo. Afinal, como diz Pierre Lévy,

Atrás dos produtos e suas matrizes técnicas, procuremos o imaginário instituinte. Qual será o mundo novo que essa carne sensível ao ballet dos bits e dos píxeis se prepara para receber? (LÉVY, 1998, p. 41)

## Referências

- BARTHES, Roland. *A Câmara Clara: Nota Sobre a Fotografia*. Rio de Janeiro: Nova fronteira, 1984.
- DELEUZE, Gilles e GUATARRI, Félix. *Mil platôs. Capitalismo e Esquizofrenia*. São Paulo: 34, 1995.
- ECO, Umberto. *Obra aberta. São Paulo: Perspectiva, 1979.***
- GIACOMANTONIO, Marcello. *Os meios audiovisuais*. São Paulo: Martins Fontes. 1981.
- LÉVY, Pierre. *A Máquina Universo. Criação, cognição e cultura informática*. Porto Alegre: ARTMED, 1998.
- LYRA, Bernadete. *Vendo um Filme ou Atravessando um Território de Jogo. Significação*. Revista Brasileira de Semiótica .n.13 março 1998 - 29-44.
- MACHADO, Arlindo. *Pré-Cinemas & Pós-Cinemas*. São Paulo: Papirus, 1997.
- \_\_\_\_\_. *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo : Ed.USP, 1998.
- MARCHAND, Pierre. *Era uma vez o cinema. São Paulo: Melhoramentos, 1995.*
- PARENTE, André. *Org. Imagem-máquina. A era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- PEIXOTO, Nelson Brissac. *Cinema e Pintura. apud XAVIER, Ismail. Cinema no século. Rio de Janeiro: Imago, 1996. p. 291- 305.*

*SADOUL, George. História Del Cine. Buenos Aires: Ediciones Losange, 1956.*

**Notas**

<sup>1</sup> Todas as ilustrações usadas neste artigo estão disponíveis na Internet, em diversos sites, tais como: [www.cinema.art.br](http://www.cinema.art.br); [www2.uol.com.br/revista](http://www2.uol.com.br/revista) de cinema ; [www.cinemanet.com.br](http://www.cinemanet.com.br); [www.cinemandoc.com.br](http://www.cinemandoc.com.br); entre outros portais sobre cinema.