

O filme de Wim Wenders *Chambre 666* (1982) oferece um bom pretexto para introduzir nosso problema. Durante uma das edições do Festival de Cinema de Cannes, Wenders traz para o seu quarto no Hotel Martinez pouco mais de uma dezena de proeminentes realizadores cinematográficos e pede que cada um deles dê um depoimento sobre uma questão que naquela época já começava a incomodar os homens de cinema. Sozinho no pequeno compartimento do hotel, sentado em uma cadeira ou de pé diante da câmera, ao lado de uma mesa onde estava colocado o Nagra para gravar os depoimentos, cada realizador procura improvisar argumentos para responder à questão colocada por Wenders. Chama a atenção um detalhe marcante dentro do cenário quase vazio: um aparelho de televisão ligado (alguns realizadores o desligam durante a tomada) e sintonizado em qualquer canal, mostrando o tempo todo as imagens banais do fluxo televisual. Nas mãos de cada realizador há uma folha de papel com a questão que Wenders propõe discutir e que é exatamente a seguinte:

“Investigação sobre o futuro do cinema.

*O contexto:*

Cada vez mais e mais filmes parecem

ARLINDO MACHADO

## O diálogo entre cinema e vídeo

ARLINDO MACHADO é professor responsável pelo Programa de Comunicação e Semiótica da PUC-SP e autor de *A Ilusão Especular* e *A Arte do Vídeo* (ambos editados pela Brasiliense).

ter sido feitos para a televisão, em termos de iluminação, enquadramento e formato. Tudo leva a crer que, em grande parte do mundo, a estética da televisão está substituindo completamente a estética do cinema.

Um grande número de filmes se refere a outros filmes, ao invés de se referir a alguma realidade fora deles mesmos; é como se a 'vida' não pudesse mais fornecer histórias.

Pouquíssimos filmes de cinema estão sendo feitos. Há uma tendência em direção a superproduções grandiosas, em detrimento dos 'pequenos' filmes.

Muitos filmes encontram-se hoje disponíveis em vídeo. Esse é um mercado que se encontra em franca expansão. As pessoas agora preferem ver os cassetes em casa, ao invés de se dirigirem a uma sala de exibição.

*A questão:*

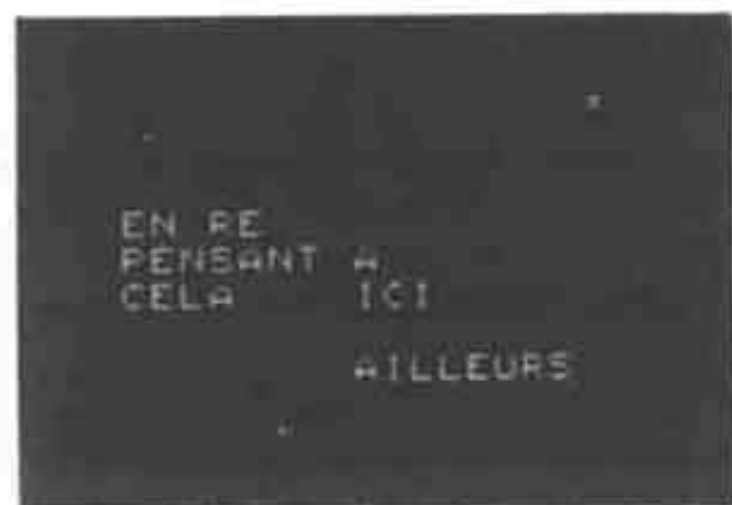
O cinema é uma linguagem em vias de desaparecimento, uma arte que está morrendo?"

Dez anos passados após a intervenção de Wenders, o tom apocalíptico com que a questão era colocada parece resultar hoje francamente datado. O próprio nome que Wenders dá à sua película, fazendo referência ao número 666 que marca, na tradição cristã, o aparecimento da Besta do Apocalipse (no caso, a Besta parece ser identificada com a televisão e os meios eletrônicos em geral), deixa evidente o quanto há de anacrônico nessa maneira de formular o problema, bem como a desconfiança que boa parte dos homens de cinema do período depositavam nas alternativas apontadas pelo vídeo e pela informática. Ademais, não há como deixar de perceber também o modo primário com que Wenders coloca em confronto o cinema e a televisão. Se cinema é aquilo que fazem homens como Godard, Herzog, Spielberg, Fassbinder, Guney, Antonioni e o próprio Wenders (o cineasta alemão escolheu a dedo os seus entrevistados), o equivalente, no universo do vídeo e da televisão, seriam coisas como os programas interplanetários de Nam June Paik, as séries e *spots* produzidos para a televisão por gente como Peter Greenaway, Zbigniew Rybczynski, Raul Ruiz e, para pensar em exemplos brasileiros, os irmãos Walter e João Moreira Salles, bem como ainda os trabalhos viscerais de Bill Viola

para a mídia eletrônica e a radical reinvenção do programa de televisão por Jean-Luc Godard. Soa, no mínimo, como um contrassenso colocar lado a lado cineastas que fazem um cinema autoral e inventivo (uma minoria, diga-se de passagem, dentro do universo da produção cinematográfica) e imagens absolutamente banais da televisão, como programas de auditório e seriados japoneses no estilo *Jaspion*. É evidente que estas últimas não podem resumir todo o conjunto de possibilidades expressivas hoje colocado pela imagem eletrônica. O confronto entre cinema e televisão encenado por Wenders resulta visivelmente distorcido e impossibilita encarar o problema com a mesma complexidade com que ele se impõe à nossa abordagem.

Dentre os cineastas entrevistados por Wenders, apenas dois rejeitam o ponto de vista dramático da colocação inicial e chamam a atenção para o outro lado da questão, qual seja, o da possibilidade de reinvenção do cinema com a incorporação da eletrônica. Por coincidência, são justamente os dois cineastas que mais longe iriam levar o diálogo entre cinema e meios eletrônicos, correndo todos os riscos de uma experiência que era vista, a princípio, com bastante ceticismo pela comunidade cinematográfica. O primeiro deles é Michelangelo Antonioni, que já em 1981 se dispôs a sentar-se diante de uma mesa de efeitos eletrônicos dos estúdios da RAI para trabalhar as cores desse poema cromático que é *Il Mistero di Oberwald* (*O Mistério de Oberwald*, 1981). O segundo é Jean-Luc Godard, cineasta que já em maio de 1968 utilizava o vídeo para produzir reportagens-relâmpago sobre a revolta estudantil e, logo em seguida, passaria a produzir filmes para emissoras de televisão (onde, paradoxalmente, seus trabalhos seriam recusados de forma sistemática). A partir de 1974, com a criação de sua própria produtora independente de vídeo, a Sonimage, Godard dá início ao mais longo e fecundo processo de fusão das duas mídias, processo esse que começa com *Ici et Ailleurs* (1974), *Comment Ça Va* (1975) e *Numéro Deux* (1975), passa por séries televisuais de uma precisão fulminante, tais como *Six Fois Deux* (1976) e *France/Tour/Détour/Deux/Enfants* (1978) e se prolonga até hoje, inclusive com uma desconcertante história do cinema para a televisão (1989). Mas Godard tinha uma sensibilidade afinada com a mídia eletrônica desde muito antes: basta observar que um filme como *La Chinoise* (A





*Chinesa*, 1967), anterior ao contato do cineasta com o vídeo, já explorava uma estética da televisão, tanto no enquadramento típico de telejornal ou de programa de entrevistas, com o ator falando diretamente para a câmera, como no tratamento de temas de atualidade, embaralhando as categorias da ficção e da realidade.

Olhando retrospectivamente para a história dos meios audiovisuais, pode-se hoje constatar que, a despeito da proliferação de um discurso apocalíptico atribuindo à televisão a culpa de todos os males do cinema e tentando caracterizar o universo da televisão como uma panacéia onde se concentram todas as formas de banalização do visível, há, todavia, uma longa tradição de diálogo e colaboração entre cinema, televisão e meios eletrônicos em geral. Nos anos 60 e 70, Roberto Rossellini dirigiu uma série de filmes ditos "históricos" especialmente pensados para a veiculação na televisão, dos quais os mais conhecidos são *La Prise du Povoir par Louis XIV* (1966), *Socrate* (1970), *Agostino di Ippona* (1972) e *Blaise Pascal* (1975). Já antes disso, entre 1955 e 1965, Alfred Hitchcock dirigiu vários especiais para séries de televisão tais como *Alfred Hitchcock Presents*, *The Alfred Hitchcock Hour*, *Suspicion* e *Ford Star Time*. Entre 1965 e 1966, Henri-Georges Clouzot fez uma série de especiais sobre obras musicais para a televisão francesa. Filmes como *Scener ur ett Äktenskap* (*Cenas de um Casamento*, 1973), *Trollflöjten* (*A Flauta Mágica*, 1975) e *Ansikte mot Ansikte* (*Face a Face*, 1976) de Ingmar Bergman foram originalmente seriados ou especiais para a televisão. Também para veiculação na televisão foram concebidos os filmes *Black-notes di un Registra* (1969) e *Prova d'Orchestra* (*Ensaio de Orquestra*, 1978) de Federico Fellini. Jacques Tati, usando suporte e meios eletrônicos, fez para a televisão seu *Parade* (1973). Para a tela pequena Rainer Werner Fassbinder produziu também o seu trágico *Berlin Alexanderplatz* (1980), em treze episódios e um epílogo. Na Polônia, Krzysztof Kieslowski realizou para a televisão uma série visceral em dez episódios denominada *Dekalog* (1988). E no Brasil, Glauber Rocha teve uma passagem demolidora pela televisão, por ocasião de suas intervenções no programa *Abertura* (1979).

Falamos de homens de cinema que tiveram uma passagem produtiva e iluminadora pela televisão, mas há também a recíproca,

ICI ET AILLEURS, 1974

ou seja, homens de televisão que trouxeram uma contribuição importante à arte do filme. Richard Lester, por exemplo, essencialmente um diretor de comerciais e de televisão, foi um dos primeiros a trazer para o cinema procedimentos típicos de linguagem televisual (muitos vêm nos episódios musicais de *A Hard Day's Night* (1964) e *Help* (1965) o nascimento do videoclipe). Também da televisão vem o diretor alemão mais polêmico desta segunda metade do século, Hans-Jürgen Syberberg, que introduz no cinema uma iconografia gráfica e antiilusionista, mais tarde assumida às últimas conseqüências pelos meios eletrônicos. Vale lembrar ainda que até mesmo Orson Welles chegou ao cinema através da tradição do radiodrama, tendo igualmente realizado para a televisão seu *Une Histoire Immortelle* (1969). Finalmente, nos últimos anos, temos visto o surgimento de uma geração de realizadores que poderíamos caracterizar como "ecclética": gente que trabalha simultaneamente em cinema e televisão, gente que produz indistintamente vídeos e filmes, e ocupa todos os espaços do audiovisual. Raul Ruiz é um deles: começou fazendo televisão no Chile, depois passou ao cinema, continuou fazendo cinema no exílio europeu e voltou à televisão para contribuir com uma das mais radicais desmontagens dos estereótipos da mídia eletrônica (vide os exemplos de *L'Hypothèse du Tableau Volé*, 1978; *Des Grands Événements et des Gens Ordinaires*, 1978; *Petit Manuel d'Histoire de France*, 1979; e *Images du Debat*, 1979). Realizadores como John Landis, Martin Scorsese, Spike Lee, Julian Temple, Jonathan Demme, Jim Jarmush, Zbigniew Rybczynski e Annabel Jankel são simultaneamente autores cinematográficos e exímios diretores de videoclipes. Mesmo diretores de cinema consagrados como Michelangelo Antonioni, Ridley Scott, Woody Allen, David Lynch, Federico Fellini e, no Brasil, Cacá Diegues e Arnaldo Jabor se distinguiram também como realizadores de comerciais para a televisão (e não apenas por razões de sobrevivência).

## AS TRÊS CRISES DO CINEMA

O diagnóstico feito por Wenders é correto apenas em alguns de seus aspectos, sobretudo no que concerne à caracterização de uma "crise do cinema" que vem se aprofundando ano após ano, pecando toda-

via por encarar apenas o lado negativo das coisas, sem atentar para o que há de produtivo e inaugural em toda crise. No que consiste exatamente a crise do cinema? Ela é, em primeiro lugar, uma crise de natureza econômica e pode ser sumariamente atribuída a um inexorável crescimento dos custos de produção. Nos terrenos da eletrônica e da informática verificamos hoje, paradoxalmente, uma tendência no sentido de uma progressiva diminuição dos custos de produção, a ponto de meios e processos tais como câmeras de maior resolução ou recursos digitais de pós-produção estarem acessíveis a pequenos produtores, quando há não mais de cinco anos eles só estavam disponíveis a grandes redes de televisão. O cinema, entretanto, caminha no sentido inverso da tendência econômica da indústria capitalista, com uma taxa de crescimento dos custos de produção que tem sido aferida como sendo da ordem dos 16% ao ano (Carbonara *et alii*, 1991, p.60), pesando nesses cálculos sobretudo os custos cada vez mais astronômicos da película fotoquímica. Isso quer dizer que um filme que custava, em 1982, um milhão de dólares para ser produzido, custa agora, em 1992, portanto dez anos depois, quase quatro milhões de dólares.

Pode-se aventar muitas hipóteses para explicar essa tendência, mas certamente a mais provável é que a indústria parou de investir no aperfeiçoamento dos processos técnicos do cinema. A tecnologia do cinema encontra-se estacionada já faz algumas décadas. Basta folhear os números de *American Cinematographer*, revista dedicada ao exame das inovações nas áreas técnica e econômica da produção cinematográfica, para verificar que as únicas novidades que ocorreram nessas áreas nos últimos anos foram as importações de recursos do universo da eletrônica (vídeo de alta definição, montagem computadorizada, pós-produção com meios digitais, etc.). Empresas tradicionalmente dedicadas à produção de película fotográfica e cinematográfica, como é o caso da Kodak norte-americana, dirigem hoje todos os seus investimentos para a pesquisa de suportes eletromagnéticos, tais como fitas de vídeo e disquetes de computador, como que se antecipando a uma bastante provável virada no mercado audiovisual. Como resultado dessa estagnação dos meios habituais de produção cinematográfica, do crescente desinteresse por parte da indústria da cultu-



ra pelas tecnologias de natureza mecânica e fotoquímica e do desaparecimento da concorrência comercial entre os tradicionais fornecedores de produtos, os custos da produção cinematográfica estão resultando cada vez mais inflacionados, a ponto de inviabilizar as produções de orçamento mais modesto. O resultado dessa tendência já é conhecido: as cinematografias nacionais (inclusive a brasileira) encontram-se em avançado processo de desaparecimento, enquanto as escolas independentes e de experimentação não podem mais arcar com os custos de produção.

Um segundo fenômeno a que está associada a atual crise do cinema é uma substancial mudança de comportamento das populações urbanas, e que consiste na perda do hábito de sair de casa para assistir a espetáculos públicos, em troca do consumo privado de produtos culturais tais como o livro, o disco, o cassete e sobretudo o rádio e a televisão. Os novos produtos da indústria da cultura pressupõem formas de vida centradas na casa, na família e no ambiente de trabalho, formas de vida privadas, correspondentes à nova paisagem urbana consolidada pelo capitalismo tardio. Há, é claro, uma relação estreita entre esse sentido de confinamento e a crescente deterioração do meio urbano, marcado pela dificuldade de locomoção motorizada, insalubridade ambiental e criminalidade generalizada. Para as populações surgidas sob o signo da televisão, sair de casa para ir ao teatro ou ao cinema é um acontecimento, uma aventura, um ato de quebra da rotina, enquanto para o espectador dos anos 40 ou 50 ir ao cinema era um ato absolutamente rotineiro, até porque se podia encontrar salas de exibição no bairro ou no quarteirão de casa. Associando a elevação dos custos de produção ao fechamento progressivo das salas de exibição, dá para perceber o beco sem saída em que se acham imobilizadas as formas cinematográficas tradicionais.

Mas há ainda um terceiro fator concorrendo para a crise do cinema, este mais sutil e mais difícil de se reconhecer numa mirada apenas superficial: ele consiste numa mudança dos hábitos perceptivos em relação a uma, digamos assim, *ontologia* da imagem. O cinema, pelo menos uma certa prática do cinema que se impôs como dominante, parte sempre da premissa de uma fundamental *objetividade* do mundo, que a câmera teria o poder de flagrar graças ao seu mecanismo de registro. O ato inaugural do cinema esta-

ria nesse instante de confrontação direta da câmera com a realidade que se impõe a ela, cabendo à película cinematográfica funcionar como a comprovação desse momento de verdade. Daí a celebração dos grandes espaços, a que a tela ampla e a profundidade de campo cinematográficas se prestam à maravilha, bem como o apego a uma textura de imagem resolutamente fotográfica, sugestiva de um efeito de "transparência". Já a tela pequena e sem profundidade da imagem eletrônica fragmenta e emoldura de forma implacável o espaço visível, torna sensível a textura granulosa do mosaico videográfico e se oferece a todas as interferências e manipulações. Mais que isso: a imagem eletrônica se mostra ao espectador não mais como um atestado da existência prévia das coisas visíveis, mas explicitamente como uma *produção* do visível, como um efeito de *mediação*. O que a câmera capta do "real" é apenas uma matéria-prima para o posterior trabalho de produção significativa, razão por que se pode dizer que, ao contrário do cinema, o ato inaugural no universo do vídeo reside mais propriamente nos trabalhos de pós-produção. A iconografia do vídeo nos dá a impressão de estarmos diante de um universo de *imagens* e não diante de uma realidade preexistente, efeito de *opacidade* significativa a que muitos atribuem hoje um caráter apocalíptico, como se a imagem eletrônica praticasse alguma espécie de "desrealização" do mundo visível. No entanto, nada disso chega a ser propriamente uma novidade no universo das imagens, uma vez que o que faz a imagem eletrônica é simplesmente repetir, só que agora no nível da massa e do automatismo técnico, o mesmo processo de *iconização* da representação visual já vivido pela arte moderna a partir do impressionismo, do cubismo e da arte abstrata.

A convivência diária com a televisão e os meios eletrônicos em geral tem mudado substancialmente a maneira como o espectador se relaciona com as imagens técnicas, e isso tem conseqüências diretas na abordagem do cinema. A iconografia atual tem relativizado bastante os aspectos "indiciais" da imagem técnica, ou seja, o seu caráter de registro, os efeitos da impressão direta do "real" sobre um suporte, isso que se conhece na semiótica peirciana como a *secundidade*. Em contrapartida, ela agora se mostra também como intervenção gráfica, como iconografia em si (*primeiridade*



na classificação peirciana) e como informação conceitual, expressão de um saber, efeito de conhecimento (*terceiridade*). Para se dar conta dessa "pequena virada epistemológica" (Bellour, 1989, p. 185), basta ver como a recepção de filmes em videocassetes se parece cada vez mais com a leitura de um livro: a visualização passa a ser agora um ato solitário, o filme pode ser interrompido a qualquer momento, seja para repetir algum trecho, seja para continuar a "leitura" num outro momento, "pequenas perversões que fazem do espectador cada vez mais um leitor" (Bellour, op. cit.). A imagem se oferece portanto como um "texto" para ser decifrado ou "lido" pelo espectador (os vídeos e filmes de Peter Greenaway são a própria evidência disso) e não mais como paisagem a ser contemplada. Isso não quer dizer que as imagens contemporâneas sejam indiferentes à realidade, como querem fazer crer certos profetas do apocalipse, mas que o acesso a esta última é agora mais mediado e menos inocente.

Voltando à questão inicial de Wenders - o cinema estará morrendo? -, diríamos que um certo conceito de cinema sim. Bastante sintomático dessa sensação de fim é o atual surto de filmes que exploram justamente a nostalgia de um tempo em que o cinema era um ritual coletivo, uma celebração mítica e um espelho do mundo, como *Cinema Paradiso* (1989) de Giuseppe Tornatore, *Cinema Splendor* (1989) de Ettore Scola e mesmo *The Purple Rose of Cairo* (*A Rosa Púrpura do Cairo*, 1985) de Woody Allen, onde já se pode perceber um sentimento de melancolia por alguma perda irreparável. O que pode estar morrendo no cinema é uma certa técnica de produção (uma forma de "artesanato" que deriva ainda da época da Revolução Industrial e que, segundo Coppola, não sofreu qualquer mudança substancial desde os tempos de Griffith), uma certa modalidade de sustentação econômica (vinculada ainda às formas de espetáculos teatrais e derivada unicamente dos ingressos comprados pelo público), uma certa tecnologia (a câmera de arrasto mecânico, a película fotoquímica, "arqueologia" segundo Coppola) e ainda uma certa premissa epistemológica (o olhar imaculado que se lança sobre o mundo). Esse conceito de cinema pode não morrer hoje, nem amanhã, mas é certo que vai desaparecer em algum momento.

Há quem considere que o cinema não morre só porque surgiram novos meios,

como o teatro não morreu, nem a pintura, em virtude do aparecimento do cinema. Mas cinema não é teatro, nem pintura: para fazer teatro basta ter um grupo de pessoas, para fazer pintura basta ter um tubo de tinta ou mesmo um pedaço de carvão. Mas para fazer cinema é preciso que as empresas fabricantes de câmeras e de filmes se disponham a produzir as máquinas e a matéria-prima necessárias para isso, e elas só o farão enquanto perceberem que há mercado suficiente para sustentar uma produção em escala industrial. Quando a demanda atingir o nível crítico de definhamento, é possível que o cinema - um certo conceito de cinema - desapareça, como já desapareceram o 9,5 mm, o 8 mm e o Super-8.

## ANARQUIA DO AUDIOVISUAL

Mas podemos entender cinema num outro sentido. Podemos conceber um cinema *lato sensu*, seguindo a etimologia da palavra (do grego *kínema* - *ématos* + *gráphein*, "escrita do movimento") e, nesse caso, estaríamos diante de uma das mais antigas formas de expressão da humanidade, nascida quando algum homem pré-histórico fez projetar a sombra de suas próprias mãos nas paredes de uma caverna. Nesse sentido *expandido* de *arte do movimento*, o cinema não apenas se encontra em sua mais plena vitalidade, como também vivendo transformações substanciais que deverão garantir a permanência de sua hegemonia perante as demais formas de cultura. O cinema, que já foi teatro de sombras chinesas, que já foi a Caverna de Platão, que já foi praxinoscopia (Reynaud), fenaquistiscopia (Plateau), cronofotografia (Marey) e depois se tornou cinematografia (no sentido que lhe deu Lumière), deverá sofrer agora um novo corte em sua história para se tornar *cinema eletrônico*. Nesse sentido, ele vive um momento de ruptura com as formas e as práticas fossilizadas pelo abuso da repetição, e busca soluções inovadoras para reafirmar sua modernidade. No momento atual, a eletrônica está introduzindo uma grande desordem no interior da cinematografia, na sua maneira de olhar para o mundo, de contar histórias ou de pervertê-las, de combinar sons e imagens, de produzir e distribuir materiais audiovisuais, de assistir aos filmes (cf. Verità, 1990, p. 95). Ao que tudo indica, o universo do cinema deverá ficar marcado, durante ainda algum tempo, por uma total *heterogeneidade*, por uma impu-



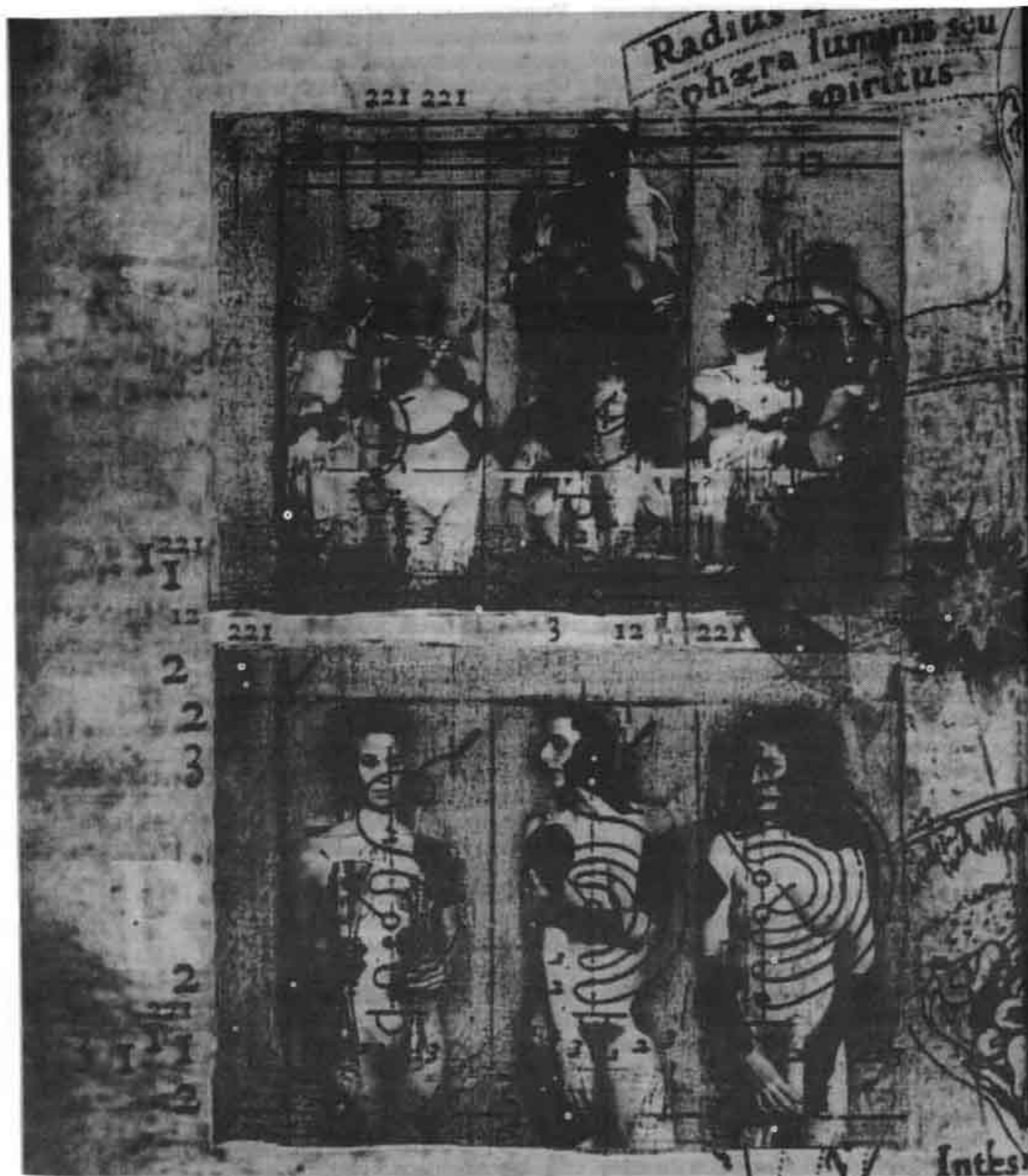
reza de materiais e por uma confusão de procedimentos, até que, a partir do destilamento da desordem atual, surja uma nova forma de *cinema*, no sentido expandido de "arte do movimento".

O fenômeno não é propriamente novo. Ele já havia sido detectado no âmbito restrito do cinema experimental norte-americano, quando, a partir dos anos 60, começa a proliferar um certo tipo de produção que - segundo palavras de um contemporâneo (Mekas, 1975, p. 274) - "já nem pode ser mais chamada de cinematográfica": "a luz está ali, o movimento está ali, a tela está ali, às vezes até a imagem filmada está ali, mas o que se vê não pode ser descrito ou experimentado do mesmo modo como se descreve ou se experimenta o cinema de Griffith, de Godard ou até mesmo o de Brakhage". Mekas se referia a um certo tipo de trabalho que, malgrado inscrito no âmbito de preocupações do cinema experimental, já não usava mais película fotoquímica, nem era mais projetado na tela de uma sala escura, como era o caso dos *videotapes* de Nam June Paik, ou também a um outro tipo de trabalho que, apesar de utilizar película convencional e projeção em sala escura, lançava mão de meios absolutamente inéditos de produção, caso típico de John Whitney, que, desde a década de 40, gerava suas imagens diretamente através de um computador analógico. Para dar conta dessa ampliação das possibilidades de produção de filmes, Gene Youngblood (1970) cunha o termo "*expanded cinema*" ("cinema expandido"), através do qual assimila ao universo do cinema experiências que se dão no âmbito do vídeo e da informática, bem como experiências híbridas, que se dão nas fronteiras com o teatro, com a pintura e com a música.

A incorporação da eletrônica pelo cinema vem se dando de forma lenta, sobretudo a partir dos anos 70, em geral para dar resposta a determinados problemas insuperáveis dentro da especificidade da cinematografia *stricto sensu*. Aos poucos, enfrentando a desconfiança geral, alguns cineastas mais ousados e inquietos começam a mesclar as tecnologias. Eles partem do pressuposto de que o equipamento disponível e os métodos de trabalho acabam por submeter as idéias criativas a normas de todas as espécies (estéticas, profissionais, institucionais), de modo que, às vezes, é preciso recorrer a um instrumental ainda não inteiramente afetado pelos hábitos para

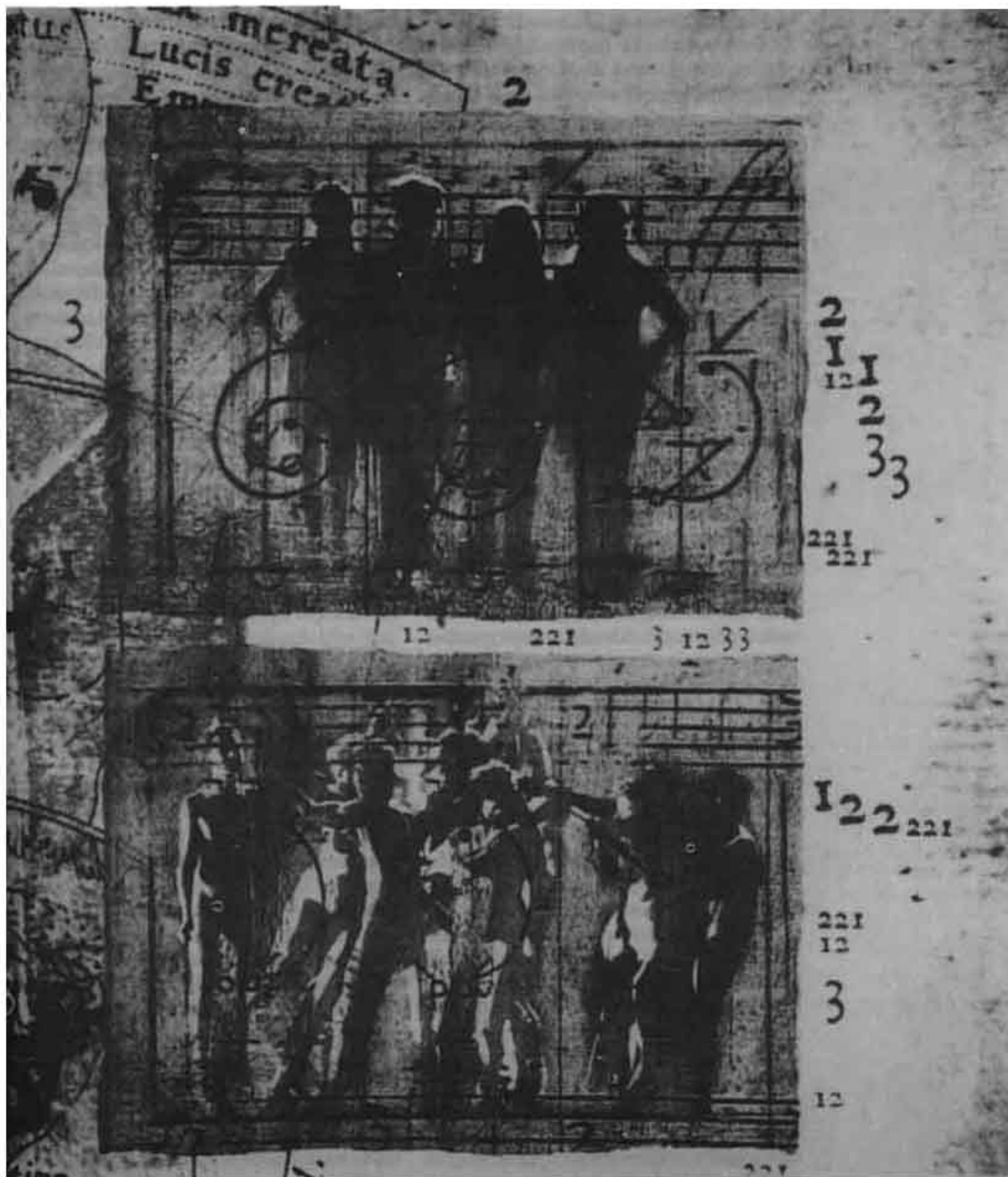
poder descobrir novas possibilidades e uma outra maneira de produzir algo diverso. No universo do cinema experimental, a passagem é mais natural, inclusive mais lógica, até porque a estética do vídeo não faz senão dar consequência a um conjunto de atitudes conceituais, técnicas e estéticas que remonta às experiências não-narrativas ou não-figurativas do cinema de René Clair e Dziga Vertov no começo do século e às invenções do *underground* americano (Deren, Brakhage, Jacobs, etc.) posteriormente. Obras videográficas como as de Bill Viola ou Gary Hill - como já foi observado por Bellour (1989, p. 180) - continuam aquilo que já vinha sendo feito por Snow ou Frampton no âmbito do cinema. Não por acaso, muitos cineastas do movimento experimental (Hollis Frampton, Ed Emshwiller, o japonês Taka Imura, entre outros) simplesmente mudam de suporte quando os equipamentos eletrônicos se tornam disponíveis a custos razoáveis, ou passam a trabalhar indiferentemente com as duas tecnologias, como é o caso dos brasileiros Júlio Bressane, Arthur Omar e Andrea Tonacci. Não é também por acaso que o primeiro filme eletrônico da história do cinema, ou seja, o primeiro filme captado e processado em vídeo para posterior transferência à película fotoquímica, foi um produto típico do *underground* americano: *200 Motels* (1971) de Frank Zappa. Já a aproximação com a eletrônica, por parte de cineastas que fazem um cinema narrativo de linhagem griffithiana, é mais dolorosa, visto que ela implica toda uma transformação no modo de pensar e praticar o cinema.

Apesar disso, progressos consideráveis já foram feitos no sentido de avançar na síntese do cinema com o vídeo, numa primeira etapa, e do cinema com a informática, numa etapa posterior. Uma boa demonstração do estágio de maturidade a que já chegou essa síntese é o aparecimento recente de filmes que integram magistralmente as imagens eletrônicas às imagens fotoquímicas convencionais, como é o caso de *Prospero's Books (A Última Tempestade)*, 1991, obra de um diretor (Peter Greenaway) que já teve uma passagem inovadora pelos universos do vídeo e da televisão e que aqui experimenta as possibilidades gráficas da paleta eletrônica de alta resolução. Até mesmo Wim Wenders, em seu *Jusqu'au Bout du Monde* (1991), descobre as potencialidades plásticas do sistema digital, malgrado trabalhando-as ainda



EXEMPLO DA UTILIZAÇÃO DA 'PALETA ELETRONICA' DE PETER GREENAWAY





material bruto, um pouco como o escultor faz surgir a sua obra a partir da manipulação da matéria amorfa. O *storyboard eletrônico*, nome que Coppola deu ao modelo inicial a partir do qual se constrói o filme, leva sobre o *script* tradicional a vantagem de poder ser visualizado como um filme (ainda que de forma elementar) em qualquer fase dos trabalhos, já com a respectiva sincronização sonora e com a inscrição do tempo, sob a forma da duração real de cada plano, além de ser também o embrião da obra acabada, obra esta que não é mais que um aperfeiçoamento daquele modelo inaugural (Machado, 1988, pp. 184-91).

Para que se possa avaliar o que muda no produto cinematográfico a partir da mudança dos seus métodos de produção, basta atentar para um filme como *Passion* (1982) de Jean-Luc Godard: trata-se de um projeto absolutamente antidiscursivo, um filme plástico (reconstrução cinematográfica de quadros célebres da história da pintura) e também sonoro, antes de qualquer outra coisa. Um roteiro escrito teria comprometido o resultado, na medida em que impor a diretriz de um *texto*; para evitar isso, Godard optou por um roteiro videográfico, à maneira do *storyboard eletrônico* de Coppola. *Scénario du Film Passion* (1982) é exatamente isso: um roteiro sem texto escrito, um roteiro de imagens e sons, tão eloqüente que veio mesmo a ser exibido como uma obra independente. No caso de *Passion*, temos portanto dois resultados: o trabalho de partida e o trabalho de conclusão, ambos igualmente extraordinários. Nesse sentido, ele difere de *One from the Heart*, cujo "rascunho" original se perdeu, substituído pelas versões mais recentes. Em *Scénario* podemos ver o filme no momento mesmo do seu nascimento: no início, apenas a tela vazia ("como em Mallarmé"), depois alguns "murmúrios" de imagens, cenas vagas que vão e voltam; de repente, um som (Mozart) e a partir dele o esboço de uma ação possível (um carro percorrendo uma estrada). Não há ainda uma história ou qualquer princípio de conexão amarrando essas aparições furtivas, até que, aos poucos, alguns lugares se impõem, algumas pessoas permanecem e o filme começa a surgir do limbo. Livre da contingência de um texto anterior, de um livro (*script*) estabelecendo o que se deveria fazer, *Scénario* pôde assumir-se melhor como forma áudio-moto-visual, como "arte do movimento" em seu pleno sentido, como já acontecia tam-

bém no cinema experimental, em que a inexistência de um roteiro escrito permitia avançar na exploração dos aspectos mais propriamente *icônicos* da forma cinematográfica.

A situação atual da indústria do audiovisual está marcada pelo hibridismo das alternativas. O cinema lentamente se torna eletrônico, mas, ao mesmo tempo, o vídeo e a televisão também se deixam contaminar pela tradição de qualidade que o cinema traz consigo ao ser absorvido. Uma grande quantidade de filmes que hoje se pode ver nas salas de cinema, inclusive aqueles totalmente realizados com meios cinematográficos habituais, foram, na realidade, pensados e produzidos em função de sua funcionalidade na tela pequena da televisão. A razão é simples: um filme não se paga mais apenas com a renda das salas de exibição; ele também depende financeiramente do rendimento derivado de sua distribuição nos canais de televisão e no mercado de fitas de videocassete. Brissac Peixoto (1991, pp. 75-6) já notou a tendência inexorável do cinema contemporâneo em direção aos espaços pequenos e internos, às narrativas elípticas, aos cenários artificiais, à *mise en scène* teatral, "uma estética em que a informação sobre o que está ocorrendo substitui a observação da ação, em que a palavra recupera seu papel e os detalhes tornam-se emblemáticos". Basta comparar a versão de *Henry V* realizada em 1944 por Laurence Olivier e a versão de 1989 creditada a Kenneth Branagh: ao invés das grandes panorâmicas que marcam a versão mais antiga, temos na versão recente um filme inteiramente enquadrado para a televisão, "em que as batalhas são mostradas por meio das patas de cavalos se entrelaçando na lama ou de um discurso do rei feito diretamente para a câmera, sem que vejamos sequer sua platéia de soldados" (Brissac Peixoto, 1991, p. 76).

Muitos filmes produzidos nos últimos anos chegam a dar evidência estrutural a esse hibridismo fundamental do audiovisual contemporâneo, na medida em que mesclam formatos e suportes, tirando partido da diferença de texturas entre imagens de natureza fotoquímica e imagens eletrônicas. Filmes como *Lightning over Water* (*O Filme de Nick*, 1980) de Wim Wenders, *Family Viewing* (1987) de Atom Egoyan, *sex, lies and videotape* (1989) de Steven Soderberg, *Anjos da Noite* (1987) de Wilson Barros, *Eu te Amo* (1981) e *Eu Sei que*



dentro da mesma perspectiva apocalíptica de *Chambre 666*. No âmbito de um cinema mais comercial, a invasão das imagens eletrônicas é ainda melhor perceptível, sobretudo na esfera de aplicação dos assim chamados "efeitos especiais", de que a empresa de George Lucas - Industrial Light and Magic - é o exemplo mais eloquente. Também recentemente, o sucesso comercial do filme de James Cameron *Terminator 2 (Exterminador do Futuro 2, 1991)*, que realiza com êxito a síntese de imagens fotoquímicas convencionais com outras geradas em computador, aponta para um filão que certamente fará o futuro próximo de Hollywood. "Quando o cinema eletrônico sair da fase experimental" - arrisca-se a profetizar o cineasta Francis Ford Coppola - "teremos um fenômeno análogo à passagem, em 1927, do mudo ao sonoro. O cinema, no limiar do novo século, não tem outra saída: é renovar-se ou morrer" (apud Aristarco, 1983, p. 29).

Devemos, portanto, considerar o cinema não como um modo de expressão fossilizado, paralisado na configuração que lhe deram Lumière, Griffith e seus contemporâneos, mas como um sistema dinâmico, que reage às contingências de sua história e se transforma em função dos novos desafios que lhe lança a sociedade. Como tal, ele vive hoje um dos momentos de maior vitalidade de sua história, momento este que podemos caracterizar como sendo o de sua radical reinvenção. 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. Um fato a considerar nesse sentido é a crescente presença da televisão como a principal financiadora da produção cinematográfica. Veja-se também a tendência atual de transferir para a fase de pós-produção grande parte das atividades de produção: maquetes, cenários de fundo, indumentária especial, maquiagem e vários outros expedientes técnicos podem ser diretamente gerados em computador para posterior inserção no filme; foco, profundidade de campo, cor, iluminação, enquadramento e perspectiva podem ser igualmente alterados depois do registro. Uma vez que os recursos eletrônicos de pós-produção são hoje praticamente infinitos, não é de se estranhar, conforme já observamos atrás, que eles acabem por se impor como o coração da atividade cinematográfica *lato sensu*. No limite, há mesmo situa-

ções e personagens no cinema contemporâneo que consistem exclusivamente em efeitos (digitais) de pós-produção, como o pseudópode alienígena que aparece em *The Abyss (O Segredo do Abismo, 1989)*, a figura bidimensional que se desprende do vitral em *Young Sherlock Holmes (O Enigma da Pirâmide, 1985)*, o robô de metal líquido em *Terminator 2* e o Ciberjobre que aparece nas seqüências de realidade virtual em *The Lawnmower Man (O Passageiro do Futuro, 1992)*.

Mas é preciso observar que pós-produção não é mais uma fase (posterior) do trabalho de elaboração do filme ou do vídeo, uma vez que a tendência atual é conduzir todas as fases de forma simultânea, de modo a romper com a linearidade fatal dos métodos tradicionais de filmagem. A eletrônica torna possível uma coisa que sempre foi impensável no cinema: produzir efeitos de posterização "ao vivo", no mesmo instante da captação das imagens pelas câmeras, como o faz, por exemplo, Zbigniew Rybczynski, ao inserir um personagem no interior de uma maquete (em *Kafka, 1992*). *One from the Heart (O Fundo do Coração, 1981)*, de Francis Ford Coppola, foi o primeiro a apontar nesse sentido e, por consequência, o primeiro a dissolver as distinções rígidas entre pré-produção, produção propriamente dita e pós-produção, mais ou menos como ocorre num estúdio de televisão, em que o programa é concebido, realizado e finalizado de forma simultânea. Tudo nesse filme ocorre ao mesmo tempo: o *storyboard* (realizado em vídeo para permitir visualizar duração, montagem e sincronização sonora) já é também teste de atores, registro e avaliação de ensaios, e vai se transformando lenta e imperceptivelmente no próprio filme que se está fazendo. Durante as filmagens, o vídeo permite não apenas visualizar imediatamente os planos que se está filmando (nascimento do conceito de *video assist*, hoje extremamente difundido nos meios cinematográficos), como também editá-los, sonorizá-los e inserir neles efeitos de posterização, ali mesmo no local de filmagem, para que a equipe possa ver o resultado de seu trabalho dentro do contexto do filme. A idéia diretriz desse método de trabalho é ter sempre o filme completo em qualquer etapa do trabalho de produção, mesmo que no início ele esteja ainda num estado bastante rudimentar: o esforço de criação não consiste, portanto, em outra coisa que numa *lapidação* desse



*Voute Amar* (1985) ambos de Arnaldo Jabor fazem entrelaçar texturas de filme e de vídeo para marcar diferentes níveis de realidade ou diferentes estados emocionais, enquanto um outro filme como *Jusqu'au Bout du Monde* utiliza a iconografia pontilhista do computador para distinguir as imagens oníricas das imagens que exprimem uma experiência "real". Por sua vez, do lado da televisão, também se dá esse processo de hibridização: boa parte dos videocliques e dos *spots* publicitários, apesar de concebidos para a tela pequena e de circularem sob forma de fita magnética, foram produzidos originalmente em película cinematográfica. Em algumas áreas da produção audiovisual, o termo "cinevídeo" designa especificamente uma técnica que consiste em captar a imagem em filme fotoquímico e depois fazer a telecinagem do material para a pós-produção em vídeo, de modo a tirar proveito do que cada tecnologia tem de melhor. Assim, fica cada vez mais difícil falar em cinema *stricto sensu* ou mesmo em vídeo *stricto sensu*, quando os meios se imbricam uns nos outros e se influenciam mutuamente, a ponto de, muitas vezes, se tornar impossível classificar um trabalho em categorias tais como cinema, vídeo, televisão, computação gráfica ou seja lá o que for. Talvez seja melhor falar simplesmente de *cinema*, no sentido expandido de *kínema - ématos + gráphein*, ou seja, a "arte do movimento".

## O IMPASSE DA ALTA DEFINIÇÃO

Nos últimos anos, as discussões sobre uma possível fusão do cinema com o vídeo têm sido intensificadas em virtude do aparecimento de uma nova tecnologia de captação e processamento de sons e imagens em movimento: a *alta definição*. Chamamos alta definição alguns novos padrões de vídeo que praticamente dobram a resolução da imagem eletrônica com a qual convivemos ordinariamente e também alargam mais a tela da televisão para uma proporção 16:9, de modo a resultar numa imagem que, segundo alguns, reproduz o padrão de qualidade da imagem cinematográfica. Atualmente, dois sistemas diferentes tentam se impor como padrão universal: o japonês, desenvolvido pela rede estatal de televisão NHK, com 1.125 linhas horizontais e 60 campos por segundo, e o europeu (chamado Eureka) com 1.250 linhas horizontais e 50 campos por segundo. Em vári-

as partes do mundo, experiências estão sendo realizadas no sentido de testar as possibilidades de substituição da película fotoquímica convencional por fitas magnéticas de alta definição, seja para produzir filmes (captando e processando tudo em vídeo e transferindo depois para película, com vistas à exibição em salas de cinema), seja para produzir programas de televisão com melhor resolução de imagem, seja para dar início a uma terceira possibilidade, já nem mais cinema e nem mais televisão (talvez um *cinema eletrônico*), utilizando inclusive novas alternativas de distribuição: satélites, cabos, videodiscos, etc.

Na realidade, a alta definição vive um momento de impasse. Originalmente, ela havia sido proposta como uma evolução natural da televisão rumo a um padrão de qualidade de imagem mais elevado. Todos os esforços nesse sentido parecem ter sido inúteis: os dois atuais padrões de 525 e 625 linhas têm se mostrado mais resistentes do que podiam supor os executivos das indústrias eletrônicas. O principal problema com relação aos padrões de alta definição é que eles são incompatíveis com os modelos *standard* de televisão, de modo que qualquer mudança de padrão implicaria no sucateamento de todo o parque industrial instalado, com custos de instalação proibitivos para a maior parte dos produtores e consumidores de programas, sem falar que o atual espectro eletromagnético teria de ser também redividido em faixas de onda mais largas, para comportar canais de alta definição. Ademais, não há de fato uma demanda concreta de maior resolução de imagem dentro do universo da televisão: o que o público pede, em geral, é melhor qualidade de programas e maior quantidade de opções, mas não necessariamente mais linhas de resolução. Uma vez que, a curto ou médio prazo, não há perspectivas de implantação de sistemas de alta definição dentro do regime convencional de televisão *broadcasting*, os fabricantes da nova tecnologia estão mudando de estratégia e tentando implantar a alta definição como alternativa ao cinema. Grandes esforços já foram empreendidos nesse sentido. O problema hoje é saber se a alta definição será a salvação do cinema (*stricto sensu*) ou se, pelo contrário, o cinema é que será a salvação da alta definição.

Olhando retrospectivamente para o que já se fez no âmbito do cinema com a utilização de alta definição, percebe-se que, na



maioria das vezes, o que se tenta com essa nova tecnologia é ressuscitar o velho conceito de cinematografia sob novas roupagens. Todos os esforços de seus promotores estão dirigidos no sentido de comprovar o potencial de *realismo* da alta definição, ou seja, o seu poder de restituir o mesmo efeito de transparência, a mesma textura "fotográfica" e o mesmo pressuposto ontológico da imagem fotoquímica do cinema, baseado no confronto entre um olhar e uma paisagem intocável. As experiências italianas conduzidas pela RAI vão muito nesse sentido. *Giulia e Giulia* (Júlia e Júlia, 1978), por exemplo, filme de Peter Del Monte considerado o primeiro longa-metragem inteiramente produzido no sistema japonês da NHK para posterior transferência a filme e exibição em salas convencionais de cinema, guarda todas as convenções de estilo e de linguagem do produto cinematográfico habitual. A idéia diretriz foi mesmo realizar um filme com meios eletrônicos, mas de tal maneira que o espectador comum jamais pudesse distingui-lo do filme normal captado em película de 35 mm. Mesmo os efeitos eletrônicos a que às vezes se recorre, como as inserções de imagens umas nas outras, são sempre invocados de modo a manter imaculado o naturalismo da tomada cinematográfica. O mesmo acontece também em outras experiências de mesma natureza, como os curtos *Arlecchino a Venezia* (1982) de Giuliano Montaldo e *Pacific Coast Highway* (1991) de Steven Poster. No primeiro, as travessuras de Arlequin no Carnaval servem como pretexto para mostrar as paisagens de Veneza da alvorada ao crepúsculo, em interiores e exteriores, de modo a testar a amplitude da eletrônica no registro de distintos tipos de iluminação e diferentes densidades cromá-

ticas. No segundo, o dinamismo de uma corrida de bicicletas permite demonstrar a estabilidade da imagem em cenas de movimento. Em quaisquer circunstâncias, tudo é feito no sentido de ocultar a eletrônica e simular um efeito de realidade semelhante àquele que o cinema produz.

A rigor, o único realizador que está realmente investigando as alternativas de uma nova estética frente aos desafios lançados pela alta definição é o polonês Zbigniew Rybczynski. A possibilidade de trabalhar com quadros abertos e grandes espaços, que a alta definição introduz no universo do vídeo, não serve a Rybczynski como pretexto para a volta a um realismo de tipo fotográfico, nem é explorada na perspectiva de reconstituir o olhar de um sujeito cinematográfico no instante de contemplação do mundo. Pelo contrário, os grandes espaços que o realizador polonês articula em obras como *The Orchestra* (1990) e *Kafka* servem para construir um universo alucinatório, em permanente expansão e em contínua metamorfose, no qual os personagens se duplicam e se trocam de acordo com as liberdades da imaginação e não com as regras de uma realidade visível determinista.

Curioso é notar que um filme como *Giulia e Giulia* também utiliza um sistema de maquetes para simular os interiores onde são inseridos os atores, tal como no *Kafka* de Rybczynski, mas enquanto naquele o dispositivo funciona no sentido de sugerir uma cena naturalista captada por uma câmera, neste último ele é o instrumental através do qual se põe em operação o olho interior, que serve de porta ao imaginário. Se a alta definição tem algum futuro, ele certamente está na perspectiva iluminadora que lhe dá Rybczynski.

## BIBLIOGRAFIA

- ARISTARCO, Guido. "Il Cinema. Dalla Chimica ai Processi Elettronici", in *Cinema Nuovo*, nº 282, aprile/1983.
- BELLOUR, Raymond. "De la Nouveauté des Nouvelles Images", in M. Mourier (org.), *Comment Vivre avec l'Image*. Paris, Presses Univ. de France, 1989.
- BRISSAC PEIXOTO, Nelson. "As Imagens de TV Têm Tempo?", in Adauto Novaes (org.), *Rede Imaginária*. São Paulo, Companhia das Letras, 1991.
- CARBONARA, Corey & KORPI, Michael. "HDTV and Film: the Issues", in *American Cinematographer*, vol. 72, nº 8, August/1991.
- MACHADO, Arlindo. *A Arte do Vídeo*, São Paulo, Brasiliense, 1988.
- MEKAS, Jonas. *Diario de Cine*. Madrid, Fundamentos, 1975.
- VERITÁ, Toni. "Uma Maravilhosa Desordem", in Guido e Tereza Aristarco (orgs.), *O Novo Mundo das Imagens Eletrônicas*. Lisboa, Edições 70, 1990.
- YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded Cinema*. New York, Dutton, 1970.