

O digital à superfície do cinema

Inês Gil

Resumo

Se a natureza do cinema das novas tecnologias difere do cinema analógico tradicional é porque, em parte, o seu suporte permite narrativas mais espaciais do que temporais. No entanto, a verdadeira transfiguração fílmica encontra-se num outro cinema, um cinema esquecido. Hoje, a fusão entre a técnica digital e as imagens que se encontram em arquivos permite criar não só um espaço estético bem específico como uma temporalidade cinematográfica nova.

Palavras-chave: cinema, digital, tempo e espaço

O aparecimento da tecnologia digital, que hoje faz parte integrante da imagem fílmica, gerou no público uma expectativa de transformação da experiência cinematográfica (Belton, 2004). No entanto, o digital teve até agora, poucas consequências estéticas ao nível da experiência a não ser na produção de efeitos que inibem a narrativa temporal. Sedutores para o olhar, a indústria usa-os ao máximo, reduzindo o cinema a um espectáculo, facilmente consumido e rapidamente assimilado, que se torna aditivo como qualquer produto artificial. Como Manovich analisou, a evolução do cinema a partir da técnica digital tende para um novo media como, por exemplo, Time Code, realizado por Mike Figgis em 2000 (Manovich, 2001).



Time Code organiza-se a partir de uma montagem espacial de quatro planos-sequência simultâneos; este sistema de câmaras assemelha-se às câmaras de vigilância; os vários pontos de vista reencontram-se nos jogos de computador.

Não há dúvida que o cinema está a transformar-se, misturando técnicas experimentais com técnicas clássicas. E se a representação do real evoluiu com a técnica digital, os efeitos criados seguem as regras do cinema clássico: narrativa linear e identificação da parte do espectador. Mesmo quando o digital permite novos pontos de vista, como por exemplo quando a câmara acompanha as expressões de uma personagem a cair (o que era impossível com o analógico), continua a ser uma forma fílmica que permite uma maior projecção da parte do espectador, quer dizer uma maior identificação. Neste caso, e segundo a psicanálise, a identificação é dupla e fundamental no processo enunciativo típico do cinema clássico: ora se identifica com a câmara (identificação primária), ora se identifica com a personagem (identificação secundária). A transparência narrativa da história fílmica

dá a ilusão de ser o próprio espectador a contar os acontecimentos (Metz, 1975).

A técnica digital permitiu levar a cabo algumas experiências já apresentadas na história do cinema, como a filmagem de um único plano-sequência de noventa minutos (o filme de Alfred Hitchcock, A Corda funciona como plano único para o espectador apesar de ter cortes a negro entre cada mudança de bobina) que Alexander Sokurov apresentou com A Arca Russa em 2002.



A técnica digital permitiu filmar em continuidade durante uma hora e meia e sobretudo em SteadyCam, o que teria sido impossível para um operador de câmara analógica tradicional. A fluidez do movimento ao longo do filme mergulha o espectador num universo quase onírico. É talvez aqui que se encontra uma das verdadeiras transfigurações do cinema. Porque, como já o vimos, o cinema digital "clássico" não trouxe nada de novo. Podemos encontrar novas experiências espectatoriais no cinema independente ou em novas formas de cinema como o cinema interactivo. Mas hoje, a verdadeira transfiguração do cinema situa-se no cinema analógico, porque ao contrário do suporte digital que é um suporte de superfície da imagem, e portanto um suporte essencialmente

espacial, a película analógica, projecta o espectador numa dupla profundidade: temporal e espacial.

O filme, até à pouco tempo, era objecto de um facto inelutável: as alterações físicas e químicas dos seus elementos constitutivos (suporte e emulsão) deterioravam ou destruíam o seu conteúdo.

Os primeiros suportes plásticos em nitrato de celulose utilizados parcialmente até 1950, não só encolhem com o tempo como também se desintegram, mas é possível encontrar pedaços de planos e de imagens, no meio das bobinas reduzidas a pó.

A estética desses fragmentos ainda vivos é particularmente interessante, porque não se assemelha a nada na história do cinema e também porque são ressalvados de uma história anterior.

Hoje, preservar o património cinematográfico nacional faz parte do programa cultural de quase todos os países e cada vez mais, as técnicas digitais de restauro permitem reencontrar a estética original do filme. Preservar ou restaurar são problemáticas que surgiram no século XIX, em particular na arquitectura, porque tratava-se de conservar os vestígios que o tempo deixava no objecto (e impedir que as deteriorações se desenvolvessem mais), ou apagar os efeitos do tempo, como se o objecto fosse imutável, quase intemporal.

As imagens de Eric Rondepierre, os filmes de Yervant Gianikian e Ângela Ricci Lucchi, O Comboio de Sombras de José Luís Guerin ou Decasia de Bill Morrison, são obras que reflectem sobre a modernidade da imagem deteriorada, amputada, atrofiada.

Na era dos efeitos especiais e da transformação de um cinema temporal para um cinema espacial, existem trabalhos fílmicos que procuram tocar a "profundidade do tempo". Este novo tempo deixa a sua linearidade à

superfície da imagem e procura exprimir um outro sentido, servindo-se das suas marcas que alteraram a legibilidade do conteúdo.

Em certos casos, é a própria técnica de pós-produção que permite a criação de imagens fortemente temporalizadas, como em O Comboio de Sombras, ou em alguns trabalhos de Gianikian e Ricci Lucchi. O risco de cair numa nostalgia fácil da imagem “antiga” é largamente ultrapassado pela riqueza estética e expressiva que se liberta das obras. Em Decasia, por exemplo, que foi realizado em 2001, é espantoso ver como as alterações do suporte fundem-se com a própria representação para adquirir não só uma nova estética como também uma nova expressão. Em O Comboio de Sombras de 1999, a criação de deteriorações permitiu transformar a temporalidade fílmica (Kinder, 2003). De facto, a contemporaneidade da relação entre as imagens e o espectador vem da interpretação de um presente em pseudo-passado.



Estamos, de facto, perante um cinema transfigurado que altera a sua realidade original através de uma manipulação da sua temporalidade. Aproveitar-se da decomposição parcial da figura para torná-la expressiva leva o espectador a distanciar-se da imagem. O distanciamento faz parte da transfiguração da realidade, as suas estranhas alterações provocando um afastamento inevitável entre a imagem e o espectador. Esta transfiguração é também válida para a

imagem fixa como no trabalho intitulado Précis de décomposition de Eric Rondepierre. O fotógrafo destaca alguns fotogramas de bobinas de filmes em nitrato deteriorado para torná-los únicos, imóveis e isolados do seu contexto original (Lenain, 2003).

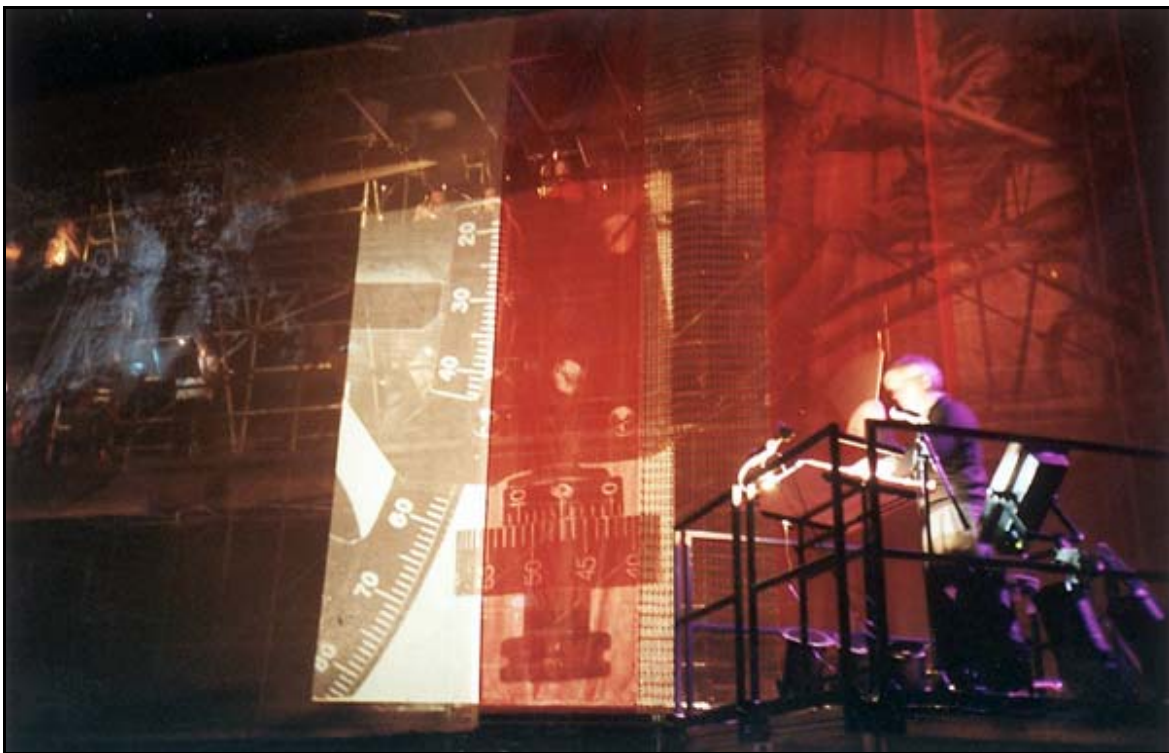
Se o cinema tradicional foi classificado como sendo uma arte ao mesmo tempo espacial e temporal (a partir das artes essencialmente temporais - da sucessão, ou espaciais - da simultaneidade), o cinema digital, tem uma vertente espacial de superfície (ruído, pixelização) e não de profundidade porque a sua deterioração situa-se na própria matéria digital (a substituição de píxeis por outros píxeis). Existe um mecanismo interno à superfície da imagem digital que, por natureza, não lhe permite atingir a profundidade do tempo da imagem analógica. Sendo uma sistema matemático, a grelha dos píxeis será sempre uma grelha de píxeis, mesmo quando se encontra deteriorada. Numa emulsão dissolvida, amputada ou queimada, o acaso pode criar e revelar as mais belas ruínas da figurabilidade fotográfica ou cinematográfica. A imagem digital, sendo uma imagem controlada, codificada e descontínua (Mitchell, 1992), não deixa que a sua imagética esteja “nas mãos” do desconhecido e do aleatório.

Em Decasia, Bill Morrison, preserva imagens fílmicas mas restaura o cinema. Aqui o objectivo do “restauração” das imagens é dar um sentido a uma aparição, a uma representação parcial e não total. O efeito hipnótico provocado pela instabilidade física do suporte cinematográfico e pela difusão luminosa dos claros-escuros na gelatina dissolvida, mergulha o espectador numa espécie de iminência apocalíptica: o fim dos tempos é atizado por fantasmas anamorfoseados.



O que conta, não é a narrativa, que é inexistente, mas a atmosfera que se liberta e que aproxima o espectador da “impressão de morte”. Deixando-se envolver pelo filme, ele percebe que a profundidade do tempo de Decasia está intrinsecamente ligada ao seu espaço inconsciente. As imagens adquirem uma dimensão onírica de tal ordem que o seu íntimo se torna insustentável, quando, por exemplo, a deterioração provocou uma justaposição de figuras positivas e negativas, ou quando o suporte está tão encolhido que a violência do movimento das imagens fere o olhar do espectador. É a atmosfera plástica (a atmosfera plástica é a atmosfera criada a partir da forma do filme e se opõe à atmosfera dramática) que provoca a sensação “Unheimlich”, ou de estranheza inquietante (Gil, 2005). Esta atmosfera produzida pela dissolução da matéria que tende para uma não-imagem. De facto, a representação, aproveitando a sua deformidade, exacerba a sua figura contra-natureza.

Bill Morrison procurou acrescentar uma "atemporalidade" à temporalidade fílmica comum. É esta atemporalidade das imagens que permite chegar à profundidade do tempo; a partir da ruína (ontologicamente temporalizada), o cineasta elabora um conceito visual universal cuja única referência se manifesta quando a "impressão de tempo" deixa de fazer sentido: ora o tempo encontra-se em suspenso, ora desaparece totalmente com a morte.



Assim, a verdadeira transfiguração cinematográfica da realidade encontra-se muito além do processo digital que antecipa a percepção do real em vez de o apresentar. Na revivescência de uma obra moribunda através de uma nova expressão cria-se um cinema que se desinteressa do efeito fácil e efémero da técnica digital porque além de ter sobrevivido à iminência letal, conseguiu adquirir uma nova força viva, quase transcendental.

Referências Bibliográficas

BELTON, John, *Digital Cinema: A False Revolution*. L. BRAUDY, M. COHEN (eds), *Film Theory and Criticism*, Oxford, Oxford University Press, 2004, pp. 901-913.

GIL, Inês, *A Atmosfera no Cinema, o caso de A Sombra do Caçador de Charles Laughton entre onirismo e realismo*, Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian, 2005.

KINDER, Marsha, "Uncanny Visions of History", *Film Quarterly*, Primavera de 2003, vol. 56, nº3, pp. 12-24.

LENAIN, Thierry, *Iconologie de la décomposition*, in Éric Rondepierre, Paris, Léo Sheer, 2003, pp. 105-113.

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

METZ, Christian, História / Discurso. E. GEADA (org.), *Estéticas do Cinema*, Lisboa, Dom Quixote, [1975],1985, pp. 117-124.

MITCHELL, William, *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the post-photographic Era*, Massachusetts, The MIT Press, 1992.

Inês Gil é Coordenadora do tronco comum da Licenciatura em Cinema, Vídeo e Comunicação Multimédia na Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias em Lisboa, Portugal. Publicou a sua tese de doutoramento [A Atmosfera no Cinema](#) em 2005. igil@ulusofona.pt