

Manuela Penafria
Índia Mara Martins
(Org.)

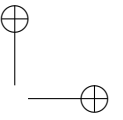
ESTÉTICAS DO DIGITAL

cinema e tecnologia



Livros LABCOM 2007

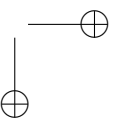
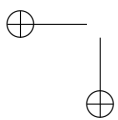




Manuela Penafria
Índia Mara Martins
(Org.)

ESTÉTICAS DO DIGITAL
Cinema e Tecnologia

2007





Livros LabCom

www.labcom.ubi.pt/livroslabcom

Série: Estados da Arte

Direcção: António Fidalgo

Design da capa: Underline Your Ideas,
Carolina Lopes

Paginação: Catarina Rodrigues, Manuela Penafria
Covilhã, 2007

ISBN: 978-972-8790-84-4

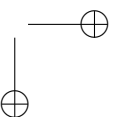
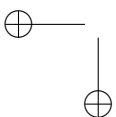
Depósito Legal: 267659 / 07

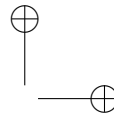
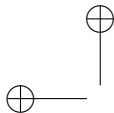
Apoio financeiro: FCT-Fundação para a Ciência e a Tecnologia, MCTES-Ministério da Ciência, Tecnologia e Ensino Superior.

LABCOM-Laboratório de Comunicação On-line.

NICO-Novas Formas de Informação e Comunicação On-line; IPOCOM-Processos de Imagem e Comunicação;

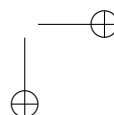
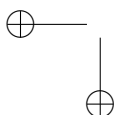
Projecto Teoria e Estética do Cinema Documentário.





Índice

Apresentação	1
André Parente	
Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo	3
Paulo Viveiros	
Espaços densos: configurações do cinema digital	33
David Fernández Quijada	
Implicaciones de la televisión interactiva en el diseño de la obra audiovisual	49
Carlos Caires	
Da narrativa fílmica interactiva. <i>Carrossel e Transparências</i>: dois projectos experimentais	69
Índia Mara Martins	
Documentário animado: um novo projeto do cinema	87





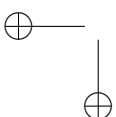


Apresentação

De que modo as chamadas “novas tecnologias” ou “tecnologias digitais” estão a afectar a produção, realização, distribuição e exibição cinematográficas? E, acima de tudo, e de modo mais específico, que transformações a nível estético são já visíveis, e por que novos caminhos pode o cinema enveredar? Estas questões deram o mote para as *Jornadas de Cinema e Tecnologia Digital* que tiveram lugar na Universidade da Beira Interior (UBI), dias 30 e 31 de Maio de 2007. E essas eram, sobretudo, questões que os alunos da licenciatura em Cinema da UBI manifestaram (e manifestam) interesse em serem amplamente discutidas.

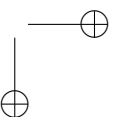
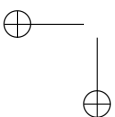
O presente livro reúne os textos das comunicações apresentadas pelos nossos convidados: André Parente (Universidade Federal do Rio de Janeiro), Paulo Viveiros (Universidade Lusófona), David Fernández Quijada (Universitat Autònoma de Barcelona) e Carlos Caires (Universidade Católica Portuguesa). Aos textos destes autores acrescentámos o contributo de Índia Mara Martins, doutoranda da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro que participou activamente na organização dessas Jornadas, uma actividade que fazia parte do seu plano de trabalho durante o estágio de investigação no *Labcom -Laboratório de Comunicação On-line* (www.labcom.ubi.pt).

A expressão “cinema digital” é usada para designar os filmes que utilizam as novas tecnologias, trate-se quer de filmes realizados no suporte tradicional, a película, e que usam recursos digitais na pós-produção; quer de filmes que usam aparelhos digitais na captação de imagens e sons; quer, ainda, de filmes que utilizam a computação gráfica em todas as suas etapas de concepção. À partida, e pela diversidade de aspectos a que se refere, essa expressão sugere que o cinema mudou e que essa mudança se deve, sobretudo, ao suporte. O Cinema é, seguramente, uma das formas de expressão mais marcadas pela sua dimensão tecnológica e a sua História está repleta de filmes que manifestam, por vezes com notável evidência, a importância decisiva dos dispositivos técnicos. Se o equipamento utilizado influencia o tipo de imagens e sons que são captados ou tratados e o modo como as histórias podem ser contadas ou as





ideias configuradas, o impacto ou a afectação da tecnologia digital na criação cinematográfica torna-se tema não só actual, mas central no que à actividade cinematográfica - nas suas diversas dimensões - diz respeito. Assim sendo, a sua discussão no âmbito académico afigura-se essencial para que todos nós, criadores, analistas ou espectadores, possamos participar avisadamente em todo este novo fenómeno. Foi com esse objectivo que estas *Jornadas* foram organizadas e foi esse o sentido que a reflexão e o debate tomaram durante as mesmas.





Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo

André Parente

(Universidade Federal do Rio de Janeiro)

Como ponto de partida, uma questão se impõe: de que modo as novas mídias estão transformando o dispositivo do cinema em suas dimensões primordiais, arquitetônica (as condições de projeção das imagens), tecnológica (a produção, edição, transmissão e distribuição das imagens) e discursiva (decupagem, montagem, etc.)? Como essas experiências criam novos deslocamentos ou pontos de fuga em relação ao modelo de representação instituído?

Como ponto de chegada, a aposta de que a noção de dispositivo nos permite repensar o cinema, evitando clivagens e determinismos tecnológicos, históricos e estéticos. Ao contrário do cinema dominante, muitas obras cinematográficas reinventam o dispositivo cinematográfico, multiplicando as telas, explorando outras durações e intensidades, transformando a arquitetura da sala de projeção, entretendo outras relações com os espectadores.

Hoje, cada vez mais, quando se fala das transformações em curso no cinema somos levados a problematizar o dispositivo no que diz respeito a seus aspectos conceituais, históricos e técnicos. Por outro lado, assistimos claramente ao processo de transformação da teoria cinematográfica, de uma teoria que pensa a imagem não mais como um objeto, mas como acontecimento, campo de forças, sistema de relações que coloca em jogo diferentes instâncias enunciativas, figurativas e perceptivas da imagem.

A forma cinema

Habitualmente, quando pensamos em cinema, a imagem que nos vem à cabeça é a de um espetáculo que envolve pelo menos três elementos distintos: uma sala de cinema, uma projeção de uma imagem em movimento e um filme que conta uma história em aproximadamente 2 horas. A exemplo do que vem sendo dito hoje sobre as novas tecnologias de comunicação, poderíamos



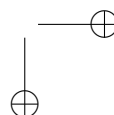


dizer que o cinema faz convergir três dimensões diferentes em seu dispositivo: a arquitetura da sala, herdada do teatro italiano (os anglo-saxões até hoje usam o termo “movie theatre” para designar esta sala), a tecnologia de captação/projeção, cujo formato padrão foi inventado no final do século XIX, e, finalmente, a forma narrativa (estética ou discurso da transparência) que os filmes do início do século XX adotaram, em particular o cinema de Hollywood, influenciados pela vontade de viajar sem se deslocar, desejo que emerge com força ao longo do século XIX nos dispositivos de projeção de fantasmagorias, nos dispositivos imersivos, em particular os panoramas e a fotografia estereoscópica, mas sobretudo no romance, como os de Honoré de Balzac e Charles Dickens,¹ com suas novas técnicas no delineamento dos personagens, das ações, do espaço e do tempo.

Quando dizemos que os irmãos Lumière inventaram o cinema, na verdade, muito frequentemente esquecemos que o cinema dos irmãos Lumière só continha as duas primeiras dimensões supracitadas. Na verdade, foi apenas recentemente que começamos a distinguir o cinema dos primeiros tempos (1896-1908), cinema de atrações (Noël Burch André Gaudreault, Tom Gunning, etc), do cinema narrativo clássico (que emerge em torno de 1908). Na verdade, a história do cinema primitivo é interessante, pois ela nos permite distinguir dois momentos absolutamente diferentes, aquele da emergência de um dispositivo técnico (o cinema como dispositivo espetacular de produção de fantasmagorias) e aquele outro, fruto de um processo de institucionalização sócio-cultural do dispositivo cinematográfico (o cinema como instituição de uma forma particular de espetáculo), o cinema enquanto formação discursiva.

Quando, hoje, dizemos que, as novas tecnologias, por um lado, e a arte contemporânea, por outro, estão transformando o cinema, precisamos perguntar: de que cinema se trata? Portanto, o cinema convencional, que doravante chamaremos de “Forma Cinema”, é apenas uma forma particular de cinema que se tornou hegemônica, um modelo estético determinado historicamente, economicamente e socialmente. Trata-se de um modelo de representação: “forma narrativa-representativa-industrial” (N.R.I., termo cunhado por Clau-

¹No ensaio “Dickens, Griffith e Nós”, Eisenstein mostra quanto a estética nascente do cinema americano deve ao escritor inglês. Para ele, “Dickens deu à cinematografia americana muito mais do que a idéia da montagem da ação paralela”. Sergey Eisenstein, *A Forma do Filme*, Rio de Janeiro: Zahar, 1990.





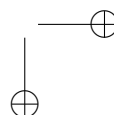
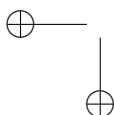
dine Eizykman), “modelo-representativo-institucional” (M.R.I. termo empregado por Noël Burch), “estética da transparência” (termo utilizado por Ismail Xavier). O cinema, enquanto sistema de representação, não nasce com sua invenção técnica, pois leva algo em torno de uma década para se cristalizar e se fixar como modelo. O cinema é, a exemplo do livro contemporâneo,² um dispositivo complexo que envolve aspectos arquitetônicos, técnicos e discursivos³. Cada um destes aspectos é, por si só, um conjunto de técnicas, todos eles voltados para a realização de um espetáculo que gera no espectador a ilusão de que ele está diante dos próprios fatos e acontecimentos representados.

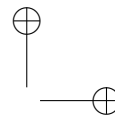
Entretanto, não devemos permitir que a “Forma Cinema” se imponha como um dado natural, uma realidade incontornável. Aliás, a “Forma Cinema” é uma idealização. É preciso dizer que nem sempre há sala, que a sala nem sempre é escura, que o projetor nem sempre está escondido, que o filme nem sempre é projetado (muitas vezes e cada vez mais, ele é transmitido por meio de imagens eletrônicas, seja na sala, seja em espaços outros⁴), nem sempre o filme conta uma história (muitos filmes são atracionais, abstratos, experimentais, etc). Entretanto, as histórias do cinema recalcam os pequenos e grandes desvios produzidos neste modelo, como se ela se constituísse apenas do que quer que tenha contribuído para o seu desenvolvimento e aperfeiçoamento.

²O livro sofreu várias mutações entre as quais, a mais conhecida, é a impressa de Gutenberg, identificada por muitos como o momento de sua invenção: mudanças na escrita, devido à separação das palavras, a pontuação, etc; transformação nas formas de leitura, sobretudo a substituição da leitura em voz alta para a leitura silenciosa; a propagação do movimento de normatização da escrita, e conseqüente passagem dos modelo monástico ao modelo escolástico; mudanças quanto à utilização do papel trazido da China por Marco Polo; mudanças devido às novas tipografias e processos de indexação do texto inventadas sobretudo na Renascença. Mas nenhuma delas se compara à passagem do livro de rolo (*volumen*) ao livro de cadernos e páginas (*codex*), o que tornou o livro um objeto facilmente manuseável. É o códice que torna possível a paginação, a criação dos índices de correspondências, os sistemas de notas e referências, enfim a leitura não-linear. Como se vê, o livro é um dispositivo bastante complexo que levou cerca de quinze séculos para se tornar o que é hoje.

³Em seu já clássico livro “O Discurso Cinematográfico: Transparência e Opacidade”, Ismail Xavier (1977) utiliza este termo (não sabemos se ele o criou), e discute em detalhes os diversos aspectos técnicos e teóricos da dimensão discursiva do cinema, que são de uma grande complexidade.

⁴Hoje, mais de 80% da audiência de um filme o assiste por meio de imagem eletrônica, seja na tevê aberta, na tevê a cabo ou aluguel de “vídeo home”.





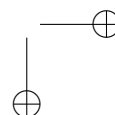
Na verdade, o cinema sempre foi múltiplo, mas esta multiplicidade foi, por assim dizer, encoberta e/ou recalcada por sua forma dominante. Ao longo da história do cinema temos não apenas experiências esparsas, mas cinco momentos fortes (cinema do dispositivo, cinema experimental, arte do vídeo, cinema expandido, cinema interativo) que se notabilizam por grandes transformações e experimentações quanto ao dispositivo cinematográfico, sobretudo depois do pós-guerra. Antes, porém, gostaríamos de situar uma série de questões conceituais.

O termo dispositivo

Enquanto conceito, o dispositivo surge, nos anos de 1970, entre os teóricos estruturalistas franceses, Jean-Louis Baudry, Christian Metz e Thierry Kuntzel, para definir a disposição particular que caracteriza a condição do espectador de cinema, próximo do estado do sonho e da alucinação. Baudry em seus dois ensaios seminais, *Efeitos Ideológicos Produzidos pelo Aparelho de Base* (1970) e *Dispositivo: Aproximações Metapsicológicas da Impressão de Realidade* (1975), lança as bases para a discussão do dispositivo como responsável pelos efeitos específicos produzidos pelo cinema sobre o espectador (“efeito cinema”). Estes efeitos não dependem tanto dos filmes como organização discursiva (ou linguagem na ótica da semiologia do cinema), mas do dispositivo do cinema considerado em seu conjunto (câmera, moviola, projetor, etc.) bem como das condições de projeção (sala escura, projeção feita por trás do espectador, imobilidade do espectador, etc.).

Como o prisioneiro da Caverna de Platão, o espectador é vítima de uma ilusão (impressão de realidade), de uma alucinação, uma vez que confunde as representações com a própria realidade. O cinema é visto, portanto, como uma máquina de simulação, uma espécie de “Matrix”. Segundo Baudry, na demonstração da metáfora da caverna, Platão recorre à descrição de um dispositivo onde o espectador se encontra numa situação (imobilidade, sala escura e projeção por trás) similar a do cinema.

O dispositivo cinematográfico tem, portanto, vários aspectos: materiais (aparelho de base), psicológicos (situação espectral) e ideológicos (desejo de ilusão). O cinema possui um dispositivo específico cujo efeito básico consiste na produção da impressão de realidade. Para Baudry esse dispositivo é um aparelho ideológico cuja origem está na vontade burguesa de dominação,





criada pela imagem perspectivada. Esta produz uma cegueira ideológica, uma alienação fetichista que remete a essa vontade de dominação.

Os artigos de Jean-Louis Baudry sobre o dispositivo cinematográfico nascem no contexto da emergência de uma crítica ao cinema da representação, isto é, a um cinema que pretende criar no espectador o sentimento de que o filme mostra uma realidade cuja significação preexiste ao filme enquanto discurso (estética da transparência). Para Baudry, como para os teóricos da “desconstrução”, particularmente aqueles das revistas *Cahiers du Cinéma* e *Cinétique*, trata-se de por fim ao pensamento metafísico (seja ele existencial, fenomenológico ou outro), para quem a linguagem, o sujeito e a percepção são os fundamentos da representação do mundo. Para eles, a idéia de um discurso claro e sem lacunas, formulado nos termos de que há uma equivalência entre a imagem e o real, ou de que o discurso diria o sentido do mundo, é uma idealização.

Para Baudry, a impressão de realidade gerada pelo cinema clássico é fruto de um processo de reificação da imagem, de uma articulação ideológica, determinada a ocultar os processos de representação que o cinema implica, como se o cinema pudesse dizer as verdades do mundo, sem intermediação.

É neste contexto que entram em cena as influências da psicanálise (via Jacques Lacan) e do marxismo (via Louis Althusser) em suas vertentes estruturalistas. Do marxismo, Baudry procura apreender os efeitos ideológicos gerados pelo dispositivo cinematográfico. Para além do seu conteúdo, o cinema dominante se constitui em um sistema onde o efeito ideológico principal se dá por meio da ocultação do trabalho que transforma a percepção de uma representação em uma impressão de realidade. O valor ideológico agregado (a impressão de realidade) é correlato do mesmo tipo de processo no sistema de produção capitalista, aonde a ocultação do processo de produção das mercadorias conduz a um valor agregado economicamente.

Da Psicanálise, Baudry vai retirar a idéia de que o cinema reproduz a dinâmica do nosso dispositivo psíquico, e como ele, re-encena os mecanismos que estão na base de nosso “eu”, os sonhos, as alucinações, os lapsos etc. Desta forma, não apenas a psicanálise se torna um instrumento privilegiado para entender o cinema, mas o cinema, ele também, se torna como que um dispositivo inconsciente, com suas duplicações, espelhamentos, mascaramentos etc. O cinema é uma máquina que cria uma espécie de plenitude ilusória





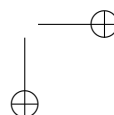
típica dos fenômenos imaginários, que nos dão uma imagem em troca de um mundo.

É assim que, para Baudry, o dispositivo cinematográfico - a projeção, a sala escura, a imobilidade do espectador - re-encena a fase do espelho tal como descrita por Lacan, na qual uma criança entre oito e dezoito meses se constitui em sujeito, pela identificação com a imagem de seu corpo unificado, visto no espelho. Tal situação é a mesma daquela do espectador de cinema, ambos são vítimas de uma submotricidade e de uma super percepção. O dispositivo do cinema tem a ver com o dispositivo psíquico na medida em que, neles, o sujeito é uma ilusão produzida a partir de um lugar. Por me encontrar no centro da cena, “o espectador se identifica menos com o que é representado no espetáculo, do que com que produz o espetáculo: com o que não é visível, mas torna visível”. Trata-se, tanto no cinema, como na fase do espelho, de um sujeito transcendental que se constitui por se encontrar no centro, e, estando no centro, se sentir como condição de possibilidade do que existe. Esta relação traz consigo o processo genético das relações estruturais, onde a oposição e a falta são determinantes.

Como no dispositivo de representação conhecido como campo/contracampo, o dispositivo cinematográfico é ao mesmo tempo, um conjunto de relações aonde cada elemento se define por oposição aos outros (presente/ausente), e aonde o espaço do ausente (imaginário) se torna o lugar (vimos que é ele que torna visível) onde uma não-presença se mistura, ou melhor, se sobrepõe a uma presença.

A análise de Baudry apresenta duas questões principais. A primeira diz respeito ao fato de que, para ele, o dispositivo é fruto de uma visada sincrônica que, portanto, despreza as suas transformações históricas. Em segundo lugar, Baudry em sua crítica do cinema dominante, e talvez por uma certa preocupação com a questão da especificidade, deixa de lado a questão da organização discursiva do cinema, o que na verdade era um dos pontos centrais da crítica que se vinha tecendo ao modelo de representação do cinema comercial.

Jean-Louis Comolli, em ensaio intitulado *Técnica e Ideologia – Câmera, Perspectiva, Profundidade de Campo* (Cahiers du Cinéma, 1971-1972), transfere para a organização discursiva o que, antes, em Baudry, parecia ser um efeito específico do aparelho de base, pela câmera/projeção. Hoje, está claro que o dispositivo cinematográfico apresenta, ao lado das dimensões arquitetônicas e técnicas, uma dimensão discursivo-formal ou estético-formal que é





uma peça fundamental na constituição de um modelo de representação institucional, cujas bases se encontram no cinema clássico, em particular hollywoodiano.

Ao longo da história oficial do cinema, a sua margem, houve várias experiências de variação e desvio desse modelo ilusionista e da estética da transparência, que existem apenas enquanto projeto ideológico e modelo teórico.

Questão filosófica

Se deixarmos de lado os efeitos, também eles idealistas, do pensamento da falta e da ocultação, o que é interessante no pensamento relacional de Baudry, via estruturalismo, é que o dispositivo é ao mesmo tempo um campo de forças e de relações de elementos heterogêneos, ao mesmo tempo técnicos, arquitetônicos, discursivos, afetivos etc. O que é interessante no pensamento estruturalista, que é um pensamento do dispositivo por excelência, é que ele procura pensar os campos de força e relações que constituem os sujeitos e signos dos sistemas culturais, para além de suas particularidades psicológicas (pessoalidade) e metafísicas (significação). O pensamento estruturalista é relacional, embora tenha guardado um resquício de idealismo, seja porque acredita em estruturas essenciais e formas *a priori* (por exemplo, o incesto e castração para a psicanálise e para a antropologia), seja porque acredita na homogeneidade dos elementos que formam a estrutura (são da mesma natureza).

Segundo Foucault, um dispositivo possui três níveis de agenciamentos: 1) conjunto heterogêneo de discursos, formas arquitetônicas, proposições e estratégias de saber e de poder, disposições subjetivas e inclinações culturais etc; 2) a natureza da conexão entre esses elementos heterogêneos; 3) a “episteme” ou a formação discursiva no sentido amplo, resultante das conexões entre os elementos. Na verdade, a visada, sistemática da concepção Foucaultiana, está plenamente contemplada na etimologia da palavra dispositivo. Há em dispositivo duas vertentes etimológicas: enquanto o latim *disponere* descreve a configuração dos diferentes elementos de um conjunto, o grego *sistema* expressa o lado sistemático do conjunto, cujo corpo possui consistência enquanto sistema, ou seja, um conjunto onde o todo é mais que a soma das partes.

Há dispositivo desde que a relação entre elementos heterogêneos (enunciativos, arquitetônicos, tecnológicos, institucionais, etc) concorram para pro-





duzir no corpo social um certo efeito de subjetivação, seja ele de normalidade e de desvio (Foucault), seja de territorialização ou desterritorialização (Deleuze), seja de apaziguamento ou de intensidade (Lyotard).

A grande vantagem de se pensar o dispositivo, é que se escapa das dicotomias que estão na base da representação (sujeito e objeto, imagem e realidade, linguagem e percepção etc). O dispositivo é, portanto, por natureza rizomático, o que, de certa forma, nos permite dissolver certas clivagens e oposições que, em muitas situações, não apenas paralisam nossos pensamentos - linguagem e percepção, discursivo e afetivo, sujeito e objeto, arte e tecnologia, pré e pós-cinema etc. – como criam falsas oposições. Por outro lado, nos permite entender o dispositivo para além de suas determinações técnicas ou materiais.

Por exemplo, para Foucault, o processo de produção da subjetividade-prisão nunca esteve restrito ao espaço da prisão, nem mesmo em sua forma arquitetônica panóptica. O panóptico foi, desde sempre, uma matriz conceitual, um diagrama, uma maneira de dizer: continuamos ainda na prisão, na fábrica, na escola e na família desde que introjetamos a disposição disciplinar que estes espaços implicam. Desde o momento, em que introjetamos o “muro da prisão” (na verdade, o sistema de controle de si que o dispositivo do panóptico produz), nós o carregamos por onde andamos, por todo o campo da sociedade disciplinar.

O mesmo ocorre com o cinema. Hoje, o cinema, o “efeito cinema” (Baudry), está por todos os lados, na sala e fora dela, em espaços outros como a televisão, a internet, o museu e a galeria de arte, mas também em outras mídias como a pintura icônica pós-modernista dos anos 1970 e 1980, a fotografia, a história em quadrinho etc.

O conceito de dispositivo tem uma história filosófica forte na obra dos grandes filósofos pós-estruturalistas, em particular Michel Foucault, Gilles Deleuze e Jean-François Lyotard. Para eles, o efeito que o dispositivo produz no corpo social se inscreve nas palavras, nas imagens, nos corpos, nos pensamentos, nos afetos. É por essa razão que Foucault fala de dispositivos de poder e de saber, Deleuze fala de dispositivo de produção de subjetividade e Lyotard de dispositivos pulsionais. Cada um deles faz uso deste conceito para analisar uma obra em que a questão do dispositivo é como um manifesto do seu pensamento. É assim que para Foucault, o panóptico era o protótipo mesmo da sociedade disciplinar e que a sua análise do quadro de Velásquez,





Las Meninas, é uma obra-prima da análise do problema da representação em geral.

Lyotard pensa a pintura como dispositivo pulsional. Isto é, a pintura já não pode mais ser vista como representação, pois se apresenta como transformadora de energia que suscitam os espectadores, que deixam de ser passivos e passam a ser o vetor de atualização sensorial e afetiva da obra. Em matéria de arte, a única regra comum a dispositivos tão distintos é que os efeitos sejam intensos e os afetos duráveis.

Se Deleuze se consagrou ao estudo do cinema, é porque, segundo ele, o cinema é o único dispositivo capaz de nos dar uma percepção direta do tempo. Quando os cineastas do pós-guerra inventaram a imagem-tempo, criou-se um curto-circuito de indiscernibilidade entre o real e o virtual. Trata-se de uma questão, ao mesmo tempo, artística, filosófica e política. O virtual não se opõe ao real, mas sim aos ideais de verdade que são a mais pura ficção. Tanto na filosofia, como na ciência e na arte, o tempo é o operador que põe em crise a verdade e o mundo, a significação e a comunicação. Se a contemporaneidade nasce da crise da representação, é precisamente porque surge com ela, em primeiro plano, a questão da produção do novo. O novo é o que escapa à representação, mas também o que significa a emergência da imaginação no mundo da razão, e, conseqüentemente, em um mundo que se liberou dos modelos da verdade. A razão é muito simples: o tempo da verdade (verdades e formas eternas das quais o moderno ainda é tributário) é substituído pela verdade do tempo como produção do novo como processo. “Ou o tempo é invenção, ou ele não é nada” (Bergson). O tempo é puro processo e, enquanto tal, não pára de desdobrar-se, passando por passados não necessariamente verdadeiros (Homem: “eu te encontrei ano passado em Marienbad⁵”; Mulher: “não, você não me encontrou”) e por presentes “impossíveis” (houve e não houve encontro ano passado em Marienbad).

Alguns teóricos do cinema contemporâneo, em grande parte inspirados pela obra de Deleuze, Foucault e Lyotard, cada um a seu modo, problematizam a questão do dispositivo, pelo menos por duas razões. Em primeiro lugar, para mostrar que o cinema, enquanto dispositivo, produz uma imagem que escapa à representação, aos esquematismos da figura e do discurso, à linguagem e suas cadeias significantes, à significação como processo de reificação.

⁵Trata-se do filme *O Ano Passado em Marienbad* (1961), de Alain Resnais.





Por outro lado, cada um a seu modo, descobre por trás das alianças que o cinema estabelece com outros dispositivos e meios de produção imagética, um processo de deslocamento deste em relação às suas formas de representação dominantes. Assim, Raymond Bellour lançará o conceito de *entre-imagens* para comentar esse vasto campo de encontro entre o cinema e as imagens eletrônicas e digitais (= novas mídias); Philippe Dubois analisa o *efeito filme* ou o *movimento improvável*, como forma de comentar a hibridização entre o cinema e as artes plásticas, em especial a fotografia; Serge Daney refletirá sobre os *efeitos maneiristas* provados pelos encontros entre o cinema e a imagem eletrônica, em particular a televisão; Jacques Aumont conceberá a idéia de *olho interminável* para exprimir as relações do olhar do cinema com o da pintura; Noël Burch nomeará de *clarabóia infinita* o espaço virtual criado pelo cinema com a sua decupagem e montagem clássica. Há entre estes autores, aos quais poderíamos acrescentar ainda muitos outros, entre eles Anne-Marie Duguet e Jean-Paul Fargier, uma idéia comum de que a videoarte é o elemento por excelência que promove o processo de desterritorialização do cinema e leva a uma nova forma de pensar a passagem entre imagens, da Tavoletta aos atuais dispositivos de realidade virtual.

O dispositivo como conceito: estado da arte

Não foi preciso esperar pelos teóricos anglo-saxões de inspiração cognitivista e analítica dos anos de 1980 (David Bordwell, Noël Carroll, Murray Smith etc.), para que se fizesse uma forte crítica à noção de dispositivo, bem como a certas noções a ele relacionadas (espectador, sutura, narrativa clássica, ficção, entre outros), por implicarem em generalizações e abstrações que não levam em conta a textualidade fílmica⁶. O que está na base desta crítica é a suposta passividade do espectador, que implica uma redução da narrativa cinematográfica, seja ela clássica ou não. De fato, o espectador constrói o filme ao tentar compreendê-lo.

Esta visão faz eco a toda uma problemática das teorias do cinema enquanto mídia. Em sua grande maioria, as teorias das mídias são monopoliza-

⁶Marie-Claire Ropars e Nick Browne estão entre os que, desde o final dos anos 70, defendem a idéia de que a análise do texto fílmico de modo algum se reduz a restituir o que já existe no texto como um dado, pois é fruto de uma dinâmica complexa de forças entre o crítico e o texto.





das por uma visão moralizadora, onde, de um lado estão os sistemas de comunicação, e de outro, a sociedade e seus espectadores, vítimas das mensagens veiculadas. Tem-se uma situação de terror, na qual, a sociedade é dominada pelo monstro da mídia, que a ela se impõe com mensagens de uma eficácia pavloviana. Por outro lado, as mídias e as linguagens são absolutamente dissecadas e sua subjetividade esvaziada: tudo o que escapa ao massacre das mídias, tudo aquilo que é ético, político, poético, interativo é imediatamente eliminado. É a teoria da manipulação absoluta.

Hoje, e cada vez mais, vemos surgir aqui e ali, um novo rumo de pesquisas, difíceis de nomear, porque muito diferentes entre elas, que têm em comum a necessidade de se re-introduzir nas teorias das comunicações dimensões não deterministas, ontológicas e subjetivas. O trabalho de produção de uma nova subjetividade ganha força com o horizonte virtual aberto cada vez mais pelas novas tecnologias da comunicação.

Podemos sim, sem dúvida, dizer que a comunicação é a mais nova dimensão da força social produtiva. E isto não apenas porque o processo de produção deixa de ser aquilo que se realiza dentro das fábricas, e passa a se realizar em todos os lugares onde o sujeito é produzido para desejar o produto que ele, *socialmente*, ajuda a fabricar. É preciso ir além e destacar o trabalho de todos aqueles que, de alguma forma repensam os dispositivos como equipamentos coletivos de subjetivação que reintroduzem, direta ou indiretamente, na teoria da comunicação, dimensões autopoieticas e criativas, agenciamentos coletivos que fazem emergir novas subjetividades no tecido da comunicação midiática: a ordem do discurso (Foucault, Deleuze, Guattari, De Certeau, Chartier), a história das tecnologias cognitivas (Jack Goody, Lehou-Gouhan, Elizabeth Eisenstein), os conceitos de interface, de simulação e de rede (Latour, Callon, Lévy).

É neste contexto que situamos os trabalhos de Raymond Bellour, Anne-Marie Duguet, Noël Burch, André Gaudreault, Tom Gunning, Jacques Aumont, apenas para citar alguns, que problematizaram o dispositivo por meio de perspectivas múltiplas. Os trabalhos destes autores nos levam a colocar certas questões. Em que medida o dispositivo cinematográfico é ou não trans-histórico e transmidiático? Haveria apenas um ou vários dispositivos cinematográficos para o qual convergem os dispositivos ditos pré-cinematográficos? De que modo o cinema, como dispositivo, assim como outros dispositivos que o precederam, pode ser reduzido ao mesmo desejo de ilusão que remonta





à perspectiva renascentista? Por que razão o cinema, enquanto dispositivo, confunde-se mais freqüentemente do que outros dispositivos imagéticos que o precedem e o sucedem (nos referimos a dispositivos óticos tais como os Panoramas) com uma mídia?

As pesquisas históricas, sobretudo aquelas realizadas em torno do centenário do cinema, mostram que o modo de funcionamento do cinema-representativo-institucional, sobre o qual o conceito de dispositivo foi forjado, difere muito do cinema primitivo. Entre elas, destacamos a análise de Tom Gunning, para quem o cinema dos primeiros tempos privilegia o pólo de atração (analítico) em detrimento do pólo narrativo (sintético). Em que medida, o conceito de dispositivo, nos permitiria compreender melhor as rupturas narrativas e a expressividade atracional dos cinemas experimentais e modernos? Seria o caso de perguntarmos até que ponto os efeitos especiais⁷ do atual cinema americano não desempenhariam um papel comparável ao das atrações nos filmes dos primeiros tempos?

Inumeráveis autores analisaram a questão do dispositivo em uma perspectiva transmidiática, com base na idéia de que o desejo de ilusão gerado pelo aparelho de base do cinema remonta a outros dispositivos, desde a criação da perspectiva renascentista. Lembremos que, muito recentemente, alguns estudos apontam para o dispositivo panorâmico como mídia autônoma, cuja função primordial consistia em produzir a entrada do espectador na imagem, antes mesmo do cinema (Stephen Oetermann e Bernard Comment). Em que medida podemos falar de um dispositivo como o do panorama e/ou do cinema como de uma mídia?

Se o conceito de dispositivo, enquanto conceito trans-histórico, tem sido utilizado por muitos autores em relação à história da mídia. A premissa geral é a de que o dispositivo cinematográfico, trans-histórico, é um modelo teórico que funciona como uma estrutura teleológica que dá sentido histórico a um processo de evolução dos dispositivos imagéticos, que começaria com a perspectiva Renascentista e evoluiria, passando por certos momentos fortes da história das mídias imagéticas, como o da emergência dos panoramas e da

⁷Uma das características mais interessantes da simulação, é que ela articula de modo indissociável modelo teórico, desenvolvimento lógico e demonstrativo, e dispositivo. Com a simulação, a imagem remete em primeiro lugar a situação gerada pelo dispositivo. Ao contrário disso, quando o cinema utiliza imagens de síntese para produzir efeitos especiais, ele retira da simulação seu valor cognitivo para reduzi-la à sua função ilusória.





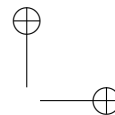
fotografia, até culminar na idéia de um cinema total (tal como entendia André Bazin). Entretanto, hoje, o processo de re-interpretação do dispositivo cinematográfico em uma perspectiva pragmática nos permite historicizá-lo de pelo menos dois modos distintos: em primeiro lugar, buscando compreender que um único dispositivo pode dar lugar a diferentes modelos de representação e visões de mundo. É o caso da câmera escura no século XVII, quando ela se torna o modelo de percepção passiva, desencarnada, objetiva; e no século XIX, quando se torna o modelo de uma percepção ativa, encarnada, subjetiva (Jonathan Crary). Ou seja, uma mesma mídia pode esconder, por detrás de sua aparente identidade, diferentes dispositivos.

Em segundo lugar, procuramos ver diferenças de dispositivo entre os meios, e não similaridades. Assim, o panorama pode trazer em si alguns germes do cinema, como mídia de transporte, estética da transparência, mas não contém uma série de outras questões trazidas pelo cinema, a questão da montagem, do extracampo, do movimento, do ritmo, da duração, da relação entre imagem e som. É nesse contexto que situamos os trabalhos de Noël Burch, André Gaudreault, Raymond Bellour, Jacques Aumont entre muitos outros, sobre a percepção, a origem do cinema, a ligação entre o pré e o pós-cinema, enfim, o fato de que a visão cinematográfica pode ser encontrada na Caverna de Platão, na Tavoleta, na câmera escura, no panorama, na fotografia. Cada um desses dispositivos faz cinema a seu modo, e com isto, nos faz ver o cinema de outra maneira, porque o cinema é um tipo de relação entre imagens, entre imagens e espectadores, e não uma realidade imutável.

A nossa aposta é que, como Crary e Gaudreault afirmaram, não existe continuidade e descontinuidade na história, mas apenas na explicação histórica. Nesse sentido, preferimos a idéia de que o dispositivo remete a um conjunto heterogêneo de elementos que podem, em certos momentos, se cristalizar em uma formação ou “episteme” dominante, como a do cinema-representativo-institucional. Entretanto, em se tratando de arte, acreditamos que a crise da representação nasce com o modelo de representação. É no momento mesmo em que vemos um determinado modelo se instituir, que percebemos que existirão sempre outras formas que escapam de seu campo gravitacional.

A noção de dispositivo pode contribuir para uma renovação da teoria do cinema, sobretudo no que diz respeito à idéia de um cinema expandido sob todas as suas novas modalidades, ou seja, de um cinema que alarga as fronteiras do cinema-representativo instituído.





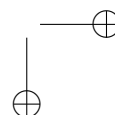
O que os dispositivos colocam em jogo são variações, transformações, posicionamentos, que determinam o horizonte de uma prática, em ocorrência, a prática cinematográfica, em um feixe de relações dentre as quais podemos distinguir algumas esferas: as técnicas utilizadas, desenvolvidas, deslocadas; o contexto epistêmico em que esta prática se constrói, com suas visões de mundo; as ordens dos discursos que produzem inflexões e hierarquizações nas “leituras” e “recepções” das obras; as condições das experiências estéticas, entre elas os espaços institucionalizados, bem como as disposições culturais preestabelecidas; enfim, as formas de subjetivação, uma vez que os dispositivos são, antes de qualquer coisa, equipamentos coletivos de subjetivação.

O conceito de dispositivo surgiu primeiro no cinema, para depois contaminar outros campos teóricos, em particular o da artemídia, no qual ele se generalizou (fotografia, cinema, vídeo, instalações, interfaces interativas, videogame, tele-presença etc.). Isso se deve ao fato de que as obras de arte e as imagens não se apresentam mais necessariamente sob a forma de objetos, uma vez que se “desmaterializam”, se “dispersam” em articulações conceituais, ambientais e interativas. As imagens passaram a se estender para além dos espaços habituais em que eram expostas, como a sala de cinema e a televisão doméstica, e passaram a ocupar as galerias, os museus, e mesmo o espaço urbano.

O cinema do dispositivo e as instalações panorâmicas

Gostaríamos de dar alguns exemplos de experiências realizadas ao longo da história do cinema que demonstram que o cinema está longe de se reduzir à “Forma Cinema”. Nelas, privilegiaremos aquelas que adotam a forma panorâmica, uma vez que, a nosso ver, a imagem panorâmica contém muitas virtualidades.

O Panorama é um gigantesco dispositivo imagético (muitos panoramas tinham uma tela com mais de mil metros quadrados) de comunicação de massa que dominou a Europa ao longo do século XIX. O panorama é um tipo de pintura mural (patenteada em 1787 por Robert Barker) construída em um espaço circular em torno de uma plataforma central, de forma a criar uma imersão dos espectadores no universo representado pela pintura, como se o espectador estivesse diante dos próprios acontecimentos.





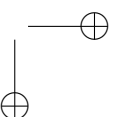
É bom lembrar que a arte moderna surge de uma transformação detectada por Diderot na pintura francesa do século XVIII (em particular Greuze, David e Chardin). Segundo ele, esta pintura está estreitamente relacionada a um esforço para combater a teatralidade da representação e a racionalização da figuração fruto dos resquícios do racionalismo cartesiano que remetiam a uma imagem desencadernada, feita para ser vista pelo olho da razão, negando, portanto, a presença do espectador. A arte moderna problematizou o lugar do espectador por meio de dois caminhos diferentes: o da estética da opacidade e o da estética da transparência.

No primeiro caso, a pintura vai se tornar cada vez mais opaca – a imagem pictórica vai, por um lado, se temporalizar, preocupada que está em captar o instante, e, por outro, vai assumir sua artificialidade (aparência da pincelada) –, até se tornar abstrata. A pintura impressionista, e mais tarde a pintura abstrata vão radicalizar e levar às últimas conseqüências a estética da opacidade. No segundo caso, ao contrário, a pintura vai fazer de tudo para trazer o espectador para dentro do quadro. O Panorama é o dispositivo aperfeiçoado da estética da transparência, uma vez que seu objetivo primordial é trazer o espectador para dentro da imagem, transportando-o no espaço e no tempo. Essas duas concepções problematizam o lugar do espectador, que se torna espectador encarnado, ou seja, um espectador enquanto sujeito sensível e carnal e, portanto, que percebe com o corpo como um todo, e não mais apenas com os olhos do espírito (espectador clássico, idealizado, desencarnado, sujeito do conhecimento).

A evolução do Panorama está relacionada à criação de um ambiente, uma instalação, na qual as imagens são apresentadas e projetadas em torno do espectador de forma a gerar nele a sensação de estar, não diante de uma imagem, mas diante da realidade que ela simula.

Em 1900, na *Exposição Universal* de Paris foram apresentadas duas instalações panorâmicas remarcáveis. Com o *Mareorama*, o espectador viajava nos mares de Marselha, Yokohama, Nápoles, Ceilão, Singapura e China. A plataforma simulava um navio transatlântico com 70 metros de comprimento, com capacidade para acolher até 600 pessoas, que repousava sobre um sistema de suspensão, o qual simulava o balanço das ondas.

Ainda na mesma exposição, os irmãos Lumière apresentaram o *Photorama*, sistema de projeção de imagens fotográficas de 360 graus em rotundas panorâmicas de 20 metros de diâmetros por 10 metros de altura. Estas fotografias mostravam imagens feitas pelos operadores Lumière no mundo in-





teiro. O espetáculo durava cerca de meia hora e cada vista durava em torno de 5 minutos. O curioso é que, entre 1900 e 1906, os irmãos Lumière tenham investido mais esforços na comercialização do *Photorama* no que na do “*Cinematógrafo*”. Isto demonstra que os irmãos Lumière eram sensíveis não apenas à inovação tecnológica, mas também à criação de novos dispositivos de projeção.

A imersividade implementada pelo *Mareorama* e o *Photorama* fazem do Panorama o ponto nodal do desenvolvimento posterior do cinema imersivo (como veremos mais abaixo), dos parques temáticos, dos atuais sistemas de realidade virtual e das instalações multimídias.

Cinema do dispositivo

O primeiro momento se dá entre a invenção técnica (1896), e a institucionalização do cinema (por volta de 1908). Durante este período, não se sabia ainda o que ia ser do cinema. Por esta razão, houve um momento de experimentação febril quanto ao seu dispositivo. Grande parte destas experimentações nada tinha a ver com o cinema de sala. Entretanto, grande parte delas obteve êxito comercial até o momento em que o cinema de sala prevaleceu: *Kinetoscópio* (Thomas Edison, 1890), *Hale’s Tour* (William Keefe, 1903), *Cineorama* (Raul Grimoin-Sanson, 1889), entre outros.

O *Cineorama* foi patenteado por Raul Grimoin-Sanson em 1897. Trata-se de um dispositivo formado por um prédio circular de 100 metros de circunferência. Suas paredes brancas servem de tela contínua onde são projetadas as imagens de dez projetores compondo uma imagem única. O centro da sala é ocupado por uma imensa cesta de balão munida de acessórios habituais, âncora, cordas, contra-peso, escada. O teto era coberto por uma cortina imitando um envelope de aeróstato. Sob a cesta são fixados os dez aparelhos sincronizados que, uma vez obscurecida a sala, projetavam vistas de ascensões e viagens de balão e de aterrissagens, estes últimos sendo obtidos repassando o filme ao contrário.

O *Hale’s Tour* eram as salas de cinema sob a forma de vagão de trem, exploradas comercialmente por George Hale. Segundo Noël Burch, em torno de 1905, havia mais de 500 destas salas nos Estados Unidos. O edifício principal simulava uma estação de trem, e os empregados, em uniformes, introduziam os espectadores para “viagens” de meia hora, em salas de sessenta lugares.





Nas janelas laterais e traseiras dos vagões eram projetadas imagens cinematográficas filmadas de trens. Estas imagens captavam a grande paisagem Americana. O *Hale's Tour* desapareceu por volta de 1911, devido provavelmente à institucionalização do cinema narrativo convencional.

Na verdade, a experimentação com o dispositivo não parou aí neste momento de efervescência, devido às incertezas quanto ao futuro do cinema. No pós-guerra surgem várias experiências interessantes, a reboque das grandes transformações produzidas pelo cinema sonoro, o cinema colorido, e a televisão (que não deixa de ser uma espécie de cinema feito com imagens eletrônicas).

Antes de mais nada, é preciso dizer que nos anos de 1950 a largura da tela dobrou e o tamanho triplicou. Se, por um lado, Stephen Heath⁸ sustenta que o cinema nasceu quando a posição dos espectadores à frente da imagem foi definida, ao se adotar a tecnologia do filme de 35mm como padrão (uma vez que a tela fixa o desejo quando ela se torna um padrão). Por outro, ele minimizou as mudanças na razão (proporção) e no tamanho da tela ocorridos nos anos de 1950, uma vez que, para ele, a tela é apenas um símbolo visível do modo como o cinema clássico constituía o sujeito da experiência. Para ele, a forma da tela era menos significativa do que certas constantes, como os códigos de representação: a perspectiva renascentista que modela o espaço representado na tela; as operações de narrativas, que transformam espaço em lugar e, em particular as operações de *sutura* (os cortes ou mudanças de plano), que escondiam certas descontinuidades elementares que, se percebidas, ameaçavam a ilusória unidade do objeto que o cinema se propunha a criar. Entretanto, a forma e o tamanho da tela, que são partes da dimensão arquitetônica da sala, modificam a dimensão discursiva do dispositivo, seus códigos de representação: a perspectiva, o corte certos dispositivos de representação como o campo/contra-campo. Não é à toa que uma das maiores dificuldades do cinema imersivo advém do fato de que o campo/contra-campo é enfraquecido, quando não é destruído completamente (no caso dos cinemas de 360 graus)

O *Cinerama* (Fred Walker, 1938), cinema panorâmico imersivo com som *surround*, foi criado para servir de simulador no treinamento de atiradores de bateria antiaérea. Em 1952 a Paramount lança o *Cinerama* comercial-

⁸Stephen Heath, *On Screen, in Frame: Film and Ideology*, Bloomington: Indiana University Press, 1982.





mente, para concorrer com o *CinemaScope* (Henri Chrétien, 1953), adotado pela Twentieth Century Fox. Entretanto, como o *Cinerama* exigia grandes investimentos - ele era realizado com três projetores em uma tela semicircular, o que implicava grandes transformações no formato da sala convencional de cinema, que, por adotar a sala de teatro italiano, era estreita -, ele acabou por perder a disputa com o *CinemaScope*.

Cinema Experimental

Em seu texto “Acinema” (1978), Jean-François Lyotard chama a atenção para duas das mais radicais tendências do cinema experimental. A primeira é representada pelo cinema da imobilidade completa, como nos filmes de Andy Warhol e Michael Snow, com seus infundáveis planos-seqüências. Os corpos mono gestuais de Warhol (alguém dorme oito horas em *Sleep*, alguém come 45 minutos em *Eat*, um casal beija-se longamente em *Kiss*) e os planos-seqüências vazios de Snow (os 45 minutos de *zoom* de *Wavelength*, e as 3 horas de movimentos panorâmicos de *La Région Central*) são uma das principais tendências do cinema experimental, em um processo de radicalização dos tempos mortos do cinema moderno.

A segunda tendência é representada por uma outra corrente, que visa obter o máximo de mobilidade possível, uma espécie de imagem gasosa, em que o espectador tem dificuldade de identificar o que vê. Os cinemas de Peter Kubelka, Stan Brakhage, Holis Frampton e Paul Sharits são exemplos de cinema de velocidade máxima, em que muitas vezes o plano equivale a um único fotograma.

Para o cinema experimental o que interessa não é a impressão de realidade, ponto nodal do cinema de representação, mas a intensidade e a duração das imagens. É óbvio, inclusive, que um filme de 8 horas que mostra um homem que dorme não é um filme feito para passar em uma sala de cinema. Hoje, este tipo de experiência ganhou as galerias e museus. É o chamado cinema de museu, que já possui seus clássicos, como o filme de Douglas Gordon, que transformou “*Psicose*” (Alfred Hitchcock, 1951), por meio de uma refilmagem, em uma instalação intitulada “*24 Hour Psycho*” (1993) que dura 24 horas (= tempo diegético do filme de Hitchcock).





Cinema eletrônico (A videoarte)

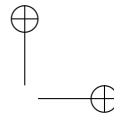
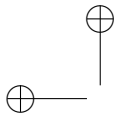
Alguns autores como Raymond Bellour e Anne-Marie Duguet mostraram que o vídeo desempenhou um importante lugar de passagem - “entre-imagem” é este campo conceitual explorado por Bellour - entre o audiovisual e as artes plásticas. De fato, ainda nos anos 60, o vídeo vai intensificar esse processo (iniciado pelo cinema experimental) de deslocamento da imagem-movimento para os territórios da arte. Alguns fenômenos como a multiplicação das telas, o dispositivo do circuito fechado (tempo real), a coexistência entre imagem e objeto, as instalações e a interação com a imagem foram introduzidas e/ou intensificados pelos dispositivos da videoarte.

O vídeo, pelo trabalho de seus artistas, mas também pela evolução de seus dispositivos (do circuito fechado à fita de vídeo, do monitor ao projetor, das imagens múltiplas ao processo de espacialização da imagem), introduziu a imagem em movimento nos templos da arte, inaugurando o fenômeno do “cinema de museu”. Desde então, o cinema, como imagem, como estética, mas, sobretudo, como dispositivo (o movimento, a luz, a projeção, a imaterialidade, o tempo etc.), faz parte da arte. É o que podemos chamar, com Dubois e muitos outros, de “efeito cinema” na arte contemporânea.

Entre as principais tendências da videoarte, gostaríamos de destacar duas. A primeira, mais diretamente relacionada à questão do dispositivo, tem a ver com o uso que os artistas do vídeo fizeram do circuito fechado, ou seja, o chamado dispositivo de vídeo-vigilância, em tempo real ou ligeiramente diferido. Lembramos que no cinema, há uma separação espacial entre o filme e a imagem projetada, e também uma separação temporal entre a realização do filme e o filme pronto. É nesse interstício que se situa o espectador. A imagem de vídeo, sobretudo nos dispositivos em circuito fechado, cria uma simultaneidade espacial e temporal. Nela, o espectador é, a um só tempo, espectador e personagem, alguém que se vê vendo (ver é ser visto, já dizia Maurice Merleau-Ponty).

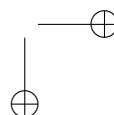
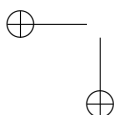
A videoarte renovou de modo radical o lugar do espectador e o conceito de obra de arte. Autores como Bruce Nauman, Peter Campus, Dan Graham e Steina e Woody Vasulka utilizaram o circuito fechado para recriar instalações nas quais o dispositivo e a própria experiência da obra são vividos como personagens principais. Em uma de suas instalações mais interessantes *Two Views Room* (1975), Dan Graham confronta dois espaços adjacentes com a





ajuda de espelhos e vídeos em circuito fechado e produz uma visão complexa, uma representação na qual cada espaço se reflete dentro do outro em tempos minimamente diferidos por um sistema de “delay”. Ao articular o dispositivo especular ao dispositivo eletrônico e arquitetônico, Graham produz uma cascata de variações reflexivas em que o dispositivo e o espectador são alguns elementos entre outros da instalação. Em *Video Surveillance Piece. Public Room, Private Room* (1969/1970), Nauman transgride o espaço privado, mas para oferecer aos espectadores a imagem de um espaço no qual não há nada a ver, no qual nada acontece. Decepcionando a expectativa do visitante, ele interroga por meio da surpresa, da frustração. Segundo, Anne-Marie Duguet, o vídeo de Nauman opera por meio dessa figura do quiasma, transformando o interior em exterior, e o privado em público, o presente no ausente e, inversamente, desafiando as leis tradicionais da arquitetura e os limites que elas impõem. Em “*Allvision*” (Steina Vasulka, 1975), Vasulka cria um dispositivo panorâmico (trata-se de uma plataforma sobre a qual uma esfera espelhada é colocada diante da câmera) que gira sem cessar, funcionando sem operador humano e explorando o conceito de “visão total” do espaço. “Eu queria criar uma visão que visse o espaço inteiro todo o tempo”, diz Steina Vasulka. Essa vigilância integral do espaço, diz Duguet, se deve a uma vontade de liberar a câmara da subjetividade, dissociando-a do ponto de vista humano e atribuindo as decisões de seleção apenas ao dispositivo. O espectador é levado a confrontar o espaço da galeria com a imagem criada pelo dispositivo central, uma vez que eles se refletem na esfera e que o conjunto é captado na tela do monitor, em tempo real, e depois devolvido ao espaço, em um jogo em que um se reflete e transforma o outro.

A questão do dispositivo está tão entranhada na videoarte, uma vez que nela a obra não se apresenta mais como um objeto autônomo que preexiste à relação que se estabelece com o sujeito que a experimenta. Tudo nos leva a crer que nestas instalações de vídeo, o cinema sofre uma transformação radical. A instalação permite ao artista espacializar os elementos constitutivos da obra. O termo indica um tipo de criação que recusa a redução da arte a um objeto para melhor considerar a relação entre seus elementos, entre os quais, muitas vezes, está o próprio espectador. A experiência da obra pelo espectador constitui o ponto central da obra. Nela, o espectador se vê vendo: ele é ao mesmo tempo espectador e ator. A obra é um processo, sua percepção se efetua na duração de um percurso. Engajado em um percurso, implicado em





um dispositivo, imerso em um ambiente, o espectador participa da mobilidade da obra.

O dispositivo designa a forma como a apresentação material da obra se inscreve em uma visada sistêmica, estrutural. Desde o fim dos anos 50, a arte, em particular o Minimalismo, passou a elaborar o conceito de obra como uma situação (Robert Morris), um ambiente, uma arquitetura, um dispositivo. Ou seja, uma instalação, que engaja a participação física do espectador, o qual se torna um dos elementos da obra.

Uma segunda tendência importante da videoarte é a da “imagem-corpo” (Deleuze). A questão do corpo está ligada a um conceito ou atitude crítica, que visava forçar o pensamento a pensar o intolerável da sociedade em que vivemos. Entre 1974 e 1982, um grupo de pioneiros da videoarte no Brasil (Anna Bella Geiger, Fernando Cocchiarale, Ivens Machado, Sônia Andrade, Letícia Parente, Paulo Herkenhoff e Miriam Danowski e Ana Vitória Mussi) produziu mais de quarenta vídeos – sendo metade deles de Letícia e de Sonia –, que circularam em importantes eventos internacionais de videoarte, no Brasil e no estrangeiro. São vídeos marcados pela precariedade técnica, a ponto de importantes críticos tê-los confundido com o simples registro de *performances* dos artistas. Neles, gestos cotidianos repetidos de forma ritualística – subir e descer escadas, assinar o nome, maquiar-se, enfeitar-se, comer, brincar de telefone-sem-fio – são encenados de forma irônica para forçar o pensamento a pensar o intolerável.

Em *Passagens* (1974), Anna Bella Geiger sobe e desce lentamente escadas em um ritmo constante, como em um rito de passagem; em *Dissolução* (1974), Ivens Machado assina o seu nome uma centena de vezes até ele se dissolver; em *Marca registrada* (1975), Letícia Parente, seguindo uma brincadeira nordestina que faz de um gesto banal, cotidiano, um ritual cruel, costura, com agulha e linha, na planta do pé, as palavras *Made in Brasil*; em *A procura do recorte* (1975), Miriam Danowski recorta bonequinhos em folhas de jornal como forma de transmutar os pequenos gestos em rituais transgressivos; em *Estômago embrulhado*, Paulo Herkenhoff transforma o ato visceral de comer jornal em uma irônica pedagogia de como “digerir a informação”; em um vídeo coletivo, *Wireless telephone* (1976), o grupo de artistas dispostos em círculo brinca de telefone-sem-fio enquanto a câmera roda em torno deles e o espectador assiste ao processo de transformação da informação em ruído, revelando, assim, por meio de uma brincadeira popular, uma das principais





questões teóricas da comunicação (o ruído é parte constituinte do processo de comunicação e não apenas interferência).

A obra é uma inflexão, uma dobra, mas a dobra passa pelas atitudes do corpo, pelo “mergulho no corpo” – termo de Oiticica que retomamos como expressão da reversão estética, a cura da obsessão formal modernista. O corpo não é mais tomado em uma dicotomia cartesiana que separa o pensamento de si mesmo, mas aquilo em que se deve mergulhar para ligar o pensamento ao que está fora dele, como o impensável e o indizível. O que é o impensável? É, em primeiro lugar, o intolerável que leva ao grito silencioso em *A morte do horror* (Sonia Andrade), é o desespero que leva a artista a enrolar seu rosto em um fio de náilon até deformá-lo completamente ou a cortar os pêlos do corpo e do rosto, em gestos inúteis, mas sempre recomeçados; é o transe produzido pela televisão no vídeo em que a artista come feijão com pão e guaraná; é a cerimônia estranha, que consiste em introduzir o corpo em gaiolas de passarinho, como para forçá-lo a ganhar asas; é, sobretudo, submeter o corpo a uma cerimônia, teatralização ou violência, como no caso em que a mão esquerda tenta prender a mão direita com pregos e fios, em uma postura impossível. E tudo isso para extrair do corpo o impensável, isto é, uma razão para acreditar no mundo em que vivemos.

Cinema Expandido

Ao contrário do que pensa Gene Youngblood, em seu já clássico “*Expanded Cinema*” (1970), para nós, o cinema expandido caracteriza-se por duas vertentes: as instalações, que reinventam a sala de cinema em outros espaços, e as instalações, que radicalizam o processo de hibridizações entre diferentes mídias. Enquanto o cinema experimental se restringia às experimentações com o cinema, e a videoarte se notabilizou pelo uso da imagem eletrônica, o cinema expandido é o cinema ampliado, o cinema ambiental, o cinema hibridizado.

O *Sensorama* (Morton Heilig, 1955) é um “protótipo” de realidade virtual desenvolvido com imagens de cinema. Ele foi inventado em 1955, com a utilização de “*loops*” de película, visão panorâmica e estereoscópica, som estereofônico, cheiros, vibrações e outros efeitos criados com o intuito de produzir a ilusão de um passeio de moto através do bairro do Brooklyn. É a primeira tentativa de se criar um cinema interativo, mas ainda sem computador. O dispositivo como um todo se apresenta como uma pequena cabine





onde o espectador se senta e “dirige” a sua moto pelo Brooklyn. O que há de comum entre o Sensorama, o Mareorama e o Cineorama, é que, em todos eles, o espectador se sente participando de uma ação (viajar de barco, voar de balão, andar de moto), o que é uma antecipação das visitas virtuais realizadas com sistemas avançados de realidade virtual.

Em *Moving Movie* (1977), Naimark partiu de uma idéia muito simples. No cinema, em geral, é a câmera que se move, não o projetor. O que aconteceria se o projetor girasse em torno de um tripé, reproduzindo o mesmo movimento circular da câmera? O resultado foi uma instalação imersiva, na qual a imagem do filme é projetada em uma tela circular de 360 graus. Como o projetor mantém a mesma velocidade de movimento da câmera, as imagens mostram o espaço circundante como se ele sempre estivesse estado ali mesmo, como um extracampo virtual, iluminado pela luz do projetor. Em *Displacements* (1984), Naimark repetiu a experiência de projeção circular, mas com uma pequena modificação: dessa vez a imagem é projetada sobre a própria realidade que ela representa. Objetos que compõem uma sala de estar tipicamente americana são filmados no próprio espaço de projeção/instalação. Depois eles são pintados de branco para que as imagens possam ser projetadas sobre eles com precisão. Como resultado, temos uma instalação com movimento panorâmico, na qual a imagem, produzida sem nenhum recurso eletrônico, cria a ilusão de uma imagem 3D. O que impressiona é a coexistência entre a imagem e os objetos que ela representa, de uma imagem que é um híbrido entre a imagem e a realidade material representada. As únicas imagens sem materialidade são as imagens das pessoas, que flutuam no espaço como fantasmas.

Cinema Interativo

A principal novidade do digital reside no fato de que este vale muito mais por suas potencialidades. A tecnologia não se dá como um objeto, mas como um espaço a ser vivido, experimentado, explorado. Trata-se de máquinas relacionais, em que as noções de simulação, cognição e experiência ganham outros contornos.

O primeiro aspecto a ser considerado é a ação do sujeito, que pode ser percebida por meio da transformação desencadeada por ele no ambiente virtual. Este só se revela, ou se atualiza, a partir da ação do espectador (interator). O interator é um termo criado por Brenda Laurel (*Computer Theatre*, 1991),





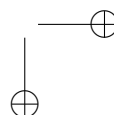
que dramatiza a interatividade das interfaces computacionais, fazendo uma analogia entre a experiência interativa e o teatro grego, onde os espectadores participavam da peça. A experiência do espaço torna-se possível por um processo de simulação sensorial do espaço, por meio do dispositivo ou interface, que responde aos movimentos do interator. No caso de um sistema de realidade virtual ou aumentada, há uma ruptura com a utopia moderna da totalidade de uma obra que tem um começo e um fim do ponto de vista do seu significado. O espaço digital é potencialmente infinito, pois é co-gerado pela ação do interator e reapresenta-se a cada acesso. Ao contrário do filme e do panorama, a forma final do lugar visitado depende da ação do interator.

O segundo aspecto é a multidimensionalidade do dispositivo: os estímulos que envolvem o visitante são intensos e reforçam a sensação de presença e de integração do seu corpo ao ambiente. A partir dessa situação, podemos pensar uma equivalência prática entre o espaço digital e o físico: quando o dispositivo funciona como um espaço complementar ou compartilhado não faz muita diferença para o participante estar em um espaço real ou compartilhado, malgrado as suas diferenças.

A segunda característica evidencia outro problema: a relação entre representação e realidade representada. A obra digital já não é mais a marca de um sujeito (o autor, que dá sentido à obra), visto que o sujeito que a realiza é um outro: o leitor-usuário. O espaço digital se configuraria, então, como um campo de possíveis, em que o sujeito-enunciador fornece elementos e o sujeito-atualizador realiza parte de suas possibilidades. Assim, o usuário pode ser encarado como co-autor de uma obra digital por contribuir efetivamente para sua formação. Não há nesse caso um sentido preexistente à apreensão do usuário; a própria experiência constrói o sentido.

E.V.E (Extended, Virtual Environment, 1993), de Jeffrey Shaw, é uma instalação onde a imagem é um ambiente virtual panorâmico⁹. O espectador entra em um domo, coloca um pequeno sensor na cabeça e, para onde ele olha, vê uma imagem projetada no domo, precisamente no lugar para o qual olha,

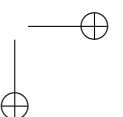
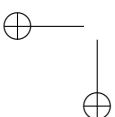
⁹As interfaces e programas utilizados para criar ambientes virtuais são muito diversos: 2D ou 3D, fotorrealistas ou imagens de síntese, autônomas ou interativas, randômicas ou generativas, etc. Os dispositivos ou interfaces físicas de visualização e de interação utilizados para explorar os ambientes virtuais são, também eles, muito variados. Os videogames são ambientes virtuais que nos propiciam uma série de interfaces e dispositivos: *joystick*, óculos estereoscópicos, luvas, roupa de dados etc.





por um robô de indústria automotiva, com braço articulado. A imagem que ele vê, é a imagem de um espaço real, mostrada por duas câmeras de vigilância, que estão do lado de fora do Museu. O espectador visualiza, através da imagem projetada, uma realidade que existe de fato, para além do domo. A imagem projetada se move com o movimento da cabeça do espectador e das câmeras de vigilância. As câmeras de vigilância e o braço do robô atualizam suas posições em função dos movimentos da cabeça do espectador, uma vez que estes movimentos são enviados pelo sensor ao computador, que controla as posições da câmera e do robô. Neste caso, a interação não é mais apenas exterior à relação entre o espectador e a obra. Esta espécie de caverna de Platão digital impressiona: nela, não há nada que possa escapar ao olhar do espectador, pois a imagem é como que “produzida” pelo olhar mesmo do espectador: para onde ele olha a imagem estará, sempre, em uma espécie de presença panóptica desconcertante.

O ressurgimento da imagem panorâmica através nas instalações interativas contemporâneas produz uma complexificação na relação entre a imagem e o espectador. Hoje, as interfaces interativas vêm dando maior amplitude às obras, permitindo que o espectador as explore, transformando-as com a sua ação. As instalações panorâmicas são interessantes na medida em que fazem convergir o cinema, os panoramas, e as interfaces computacionais em obras que unem a imersão e a interatividade.



**Bibliografia**

- AUMONT, J. *L'oeil Interminable*, Paris: Séguier, 1989.
- BAUDRY, J.-L. *L'effet Cinéma*, Paris: Albatros, 1978.
- BAZIN, A.. *Qu'est-ce que le Cinéma?I. Ontologie et Langage*, Paris: Eds. du Cerf, 1958.
- BELLOUR, R. "Querelle des dispositifs" in Art Press n. 262, 1999.
- BELLOUR, R. (Org.) *Passages de L' Image*, Paris: Centre Georges Pompidou, 1990.
- BELLOUR, R. e Duguet, A-M (org.) "Vidéo", *Communications*, n. 48, 1988.
- BELLOUR, R. *L'entre-Images 2*, Paris. P.O.L., 2000.
- BELLOUR, R. *L'entre-Images*, Paris: Ed. De la Différence, 1990.
- BELLOUR, R. *Un Autre Cinéma*, in Trafic n. 34, 2000.
- BORDWELL, D. *Narration in the Fiction Film*, London: Routledge, 1985.
- BORDWELL, D. e CARROLL, Noël (Editors) *Post-theory: Reconstructing Film Studies*, Madison: University of Wisconsin Press, 1996.
- Bordwell, D. *On the History of Film Style*, London: Harvard University Press, 1997.
- BURCH, N. *La Lucarne de L'Infinie*, Paris : Nathan, 1991.
- COMMENT, B. *Le XIXème Siècle des Panoramas*, Paris: Adam Biro, 1993.
- CRARY, J. *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the 19th*, Cambridge: MIT Press, 1990.
- DAGOGNET, F. *Etienne-Jules Marey*, Paris: Hazan, 1987.
- DAMISCH, H. *L'origine de la Perspective*, Paris: Flammarion, 1987.
- DUBOIS, Ph. "La question du panorama: entre photographie et cinéma" in *Revue de la Cinémathèque*, n° 4, Paris: 1995.



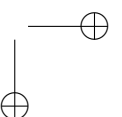
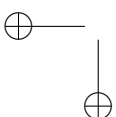


- DUBOIS, Ph. *L'effet Film. Figures, Matières et Formes du Cinéma en Photographie*, Catálogo da exposição, Lyon: Lectoure, Cherbourg, 1999.
- DUGUET, A-M. "Dispositifs" in *Communications*, n. 48, 1988.
- DUGUET, A.-M. *Déjouer L'Image. Créations Électroniques et Numériques*, Nîmes: Éditions Jacqueline Chambon, 2002.
- EL NOUTY, H. *Théâtre et Pré-cinéma. Essai sur la Problématique du Spectacle au XIX Siècle*, Paris: Nizet, 1978.
- GRIMOIN-SANSON, R. *Le Film de ma Vie*, Paris: Henri Parville, 1926.
- GUNNING, T. "The Cinema of Attractions. Early Cinema, Its Spectator and the Avant- Garde" in Thomas Elsaesser (Ed.) *Early Cinema. Space, Frame, Narrative*, 1990.
- GUNNING, T. "Fantasmagorie et fabrication de l'illusion : Pour une culture optique du dispositif cinématographique", *Cinémas* n. 14, Dispositif(s) du cinéma. 2003.
- HAYWARD, P. e WOLLEN, T. (org.) *Future visions. New Technologies of the Screen*, London: British Film Institute, 1993.
- HEATH, S. (1981) *Questions of Cinema*, London: Macmillan, 1981.
- JAY, M. "Les régimes scopiques de la modernité" in *Réseaux*, N° 61, Septembre- Octobre 1993.
- KESSLER, F. "La cinématographie comme dispositif (du) spectaculaire" in *Cinèmas* n. 14, 2003, Dispositif(s) du Cinèma.
- LAUREL, B. (org.) *Art of Human Computer Interface Design*, Reading, Massachusetts: Addison-Wesley, 1990.
- METZ, C. *Le Significant Imaginaire*, Paris: UGE, coll. 10/18, 1977.
- MICHAUX, E. *Du Panorama Pictural au Cinéma Circulaire. Origines et Histoire D'un Autre Cinéma 1785-1998*, Paris: L'harmattan, 2000.





- MORRIS, R. *Regards sur l'art Américain des Années 60*, Paris: Editeur du Territoire, 1979.
- NOGUEZ, D. *Eloge du Cinéma Expérimental*, Paris: Musée National d'Art Moderne, Centre G. Pompidou, 1979.
- PAINI, D. *Le Temps Exposé: Le Cinéma de la Salle au Musée*, Paris: Cahiers du Cinéma, 2002.
- PARENTE, A. (Org.) *Imagem-Máquina*, Rio De Janeiro: Ed. 34, 1993.
- PARENTE, A. "La transparence de l'image électronique et ses courts-circuits" in Mario Costa (org.), *Nuovi Media e Sperimentazione d'artista* Napoli: Edizioni Scientifiche Italiane, 1994.
- PARENTE, A. "Le cinéma de la pensée ou le virtuel en tant que jamais vu" in Gilles Deleuze, *une Vie Philosophique*, Paris: Institute Synthélabo, 1998.
- PARENTE, A. *O Virtual e o Hipertextual*, Rio de Janeiro: Editora Pazulin, 1999.
- POPPER, F. *Art of the Eletronic Age*, New York: Herry N. Abrams, Inc., Publishers, 1993.
- RIESER, M. e Zapp, A. *New Screen Media Cinema/Art/Narrative*, London: British Film Institute, 2002.
- ROSEN, Ph. (org.). *Narrative, Apparatus, Ideology. A Film Theory*, New York: Columbia University Press, 1985.
- RUSH, M., *New Media in Late 20th Century Art*, London: Thames & Hudson, 1999.
- RAMOS, F., "Panorama da teoria de cinema hoje" in *Cinemas* n. 14, 1998.
- SHAW, J. e WEIBEL, P. (org.). *Future Cinema the Cinematic Imaginary after Film*, Cambridge: MIT Press, 2003.
- SITNEY, P. Adams, *Visionary Film: The American Avant-Garde 1943-1978*, New York: Oxford University Press, 1974.

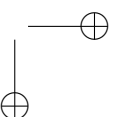




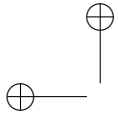
YOUNGBLOOD, G., *Expanded Cinema*, New York: Dutton, 1969.

XAVIER, Ismail, *Discurso Cinematográfico: A Opacidade e a Transparência*, Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1977.

ZIELINSKI, Siegfried, "Historic Modes of the Audiovisual Apparatus" in *Iris*, no. 17, 1994.







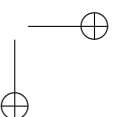
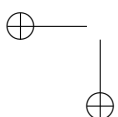
Espaços densos: configurações do cinema digital

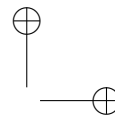
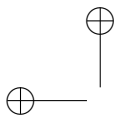
Paulo Viveiros

(Universidade Lusófona)

Introdução

Uma das mais valias do cinema digital está associada às potencialidades da pós-produção expressa na sofisticação tecnológica da imagem. A época que atravessamos é ditada pelo avanço da tecnologia em vários campos do conhecimento, e o cinema não escapa a essa evidência. De facto, muito do cinema actual é justificado pelo malabarismo da tecnologia, visível no mercado editorial do DVD com os “extras” e *making-of* que são a manifestação do *know how* tecnológico. O objectivo deste texto não é uma análise da tecnologia no cinema, mas o que acontece à imagem quando a tecnologia se torna preponderante. Para isso, abordarei outros dois momentos da história das imagens — o cinema das origens e a pintura flamenga e holandesa dos séculos XVI e XVII — que são períodos que têm em comum um contexto social e científico dominado pelos avanços tecnológicos. Em qualquer um dos três exemplos, essa influência resulta numa “composição espacial” da imagem, que no caso do cinema digital se deve a uma composição elaborada saturada de efeitos, quer sejam transparentes — um sintoma mais comum no cinema herdeiro do clássico —, ou visíveis, como nos filmes de acção ou de ficção científica, ou em filmes mais experimentais de Peter Greenaway, Christian Boustani ou nos *videoclips* de Michel Gondry. Esta saturação leva a uma densidade visual típica da pós-produção, e que remete para a composição da pintura holandesa e flamenga. Os sintomas dessa concepção espacial verificam-se de várias formas: enquadramentos abrangentes que não escolhem uma acção entre várias, deixando o olhar do espectador escolhê-las livremente; imagens compostas que recusam a existência de um fora-de-campo que as complemente (a técnica do *split-screen*, por exemplo); aglomeração de vários suportes de imagem na mesma imagem, entre outros exemplos.





O resultado é o regresso do conceito de “atração” que se sobrepõe à narrativa,¹ porque aumenta a duração dos planos para deixar perceber a amplitude dos efeitos visuais/especiais, e para revelar a mestria em controlar uma câmara — cada vez mais virtual —, ao mesmo tempo que espacializa a narrativa introduzindo a lógica do jogo que suprime gradualmente a estrutura da causalidade,² de forma a conquistar uma nova geração educada pelos jogos de computador e pela lógica visual dos videoclips da MTV, ou mesmo pela televisão comercial com os seus sucessivos *pop-ups* na publicidade, nas séries e na informação.

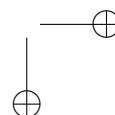
A presença (ou a subsistência) de alguns dos princípios do cinema das origens, no cinema digital, leva-nos a afirmar que neste domínio, tal como noutros, estamos perante um eterno retorno que, neste caso, se deve a uma transformação radical da tecnologia cujo primeiro efeito é o espanto perante as imagens, e uma concepção espacial da imagem tal como aconteceu com o interesse pelos instrumentos ópticos na Holanda do século XVII, e com a sociedade do século XIX como consequência da revolução industrial e que veio possibilitar o aparecimento da fotografia e do cinema.

O cinema das atrações

Os estudos que se fizeram a partir do congresso da FIAF em Brighton, em 1978, foram quase unânimes na criação de um novo olhar sobre um cinema

¹Este argumento é refutado por um conjunto de autores que vêem no cinema pós-clássico americano, uma mera actualização tecnológica do sistema de produção do cinema clássico, que como se sabe, deve o seu sucesso a uma estrutura do guião em função das três etapas da narrativa clássica. Neste sentido, os efeitos especiais não se sobrepõe a ela, estão antes ao seu serviço. Cf. David Bordwell, *The Way Hollywood Tells It. Story and Style in Modern Movies*, Berkeley, University of California Press, 2006; Kristin Thompson, *Storytelling in the New Hollywood. Understanding Classical Narrative Technique*, Cambridge/MA, Harvard University Press, 1999; Shilo T. McClean, *Digital Storytelling. The Narrative Power of Visual Effects in Film*, Cambridge, MIT Press, 2007.

²Como consequência de uma nova abordagem dos primeiros filmes da história do cinema, nos anos 80 já se começam a desenvolver análises comparadas entre a lógica narrativa do conceito de jogo, com a narrativa desses filmes, que é hoje um tema recorrente quando se estuda a narrativa do actual cinema de acção de Hollywood. Cf. André Gardies, “Le pouvoir ludique de la focalisation”, *Protée*, vol. 16, n° 1-2, 1987, Hiver/Printemps, pp. 139-144.



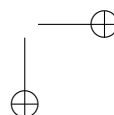
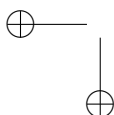


que até então fora visto como primitivo³. O que se iniciou a partir desse congresso decisivo para a revisão da história do cinema das origens teve a ver com um trabalho de recuperação de um património mal interpretado, quase desconhecido, para muitos que se atreveram a falar dele. Essa reavaliação produziu posições intelectuais diversas, que se traduziram em abordagens mais tecnologicamente deterministas e materialistas, ou mais epistemológicas e ainda outras mais empíricas. No entanto, o que emergiu desse debate foi uma autêntica “filmologia da libertação”, como lhe chamo, dada a limpeza que efectuou sobre um conjunto de clichés produzidos desse período.

Noel Burch foi um dos primeiros a criar uma visão sistémica da concepção formal e estética do cinema das origens. Nesse sentido, definiu um “modo de representação primitiva” característico do cinema até 1906, que distinguiu de um “modo de representação institucional” que se engendrou a partir de Griffith⁴. O “modo de representação primitiva” definia-se a partir dos filmes com um único plano, uma prática mais ou menos generalizada até 1900, com a sua composição em forma de quadro numa encenação frontal e teatral em função da câmara que está no lugar da plateia; cenas não cortadas, mas com *inserts* ou planos emblemáticos que não funcionam como grandes-planos, mas como a reorientação do olhar do espectador. Um modo de representação típico de filmes cujas acções se sobrepõem porque o plano obedece à lógica do “quadro” que é autónomo e autosuficiente, e, excepcionalmente, quando há movimentos de câmara são motivados pelo reenquadramento e recentramento, e não pelo olhar ou movimento das personagens — não existe ainda a ideia de *raccord* de olhar ou de movimento, acontecendo frequentemente que o actor (e os figurantes) olha para a câmara e para o espectador quebrando

³Essa revisão permitiu também rectificar o significado do termo “cinema primitivo” associado a uma prática tosca da realização, porque os filmes foram analisados sem terem em atenção o seu contexto e, principalmente, sem terem sido vistos. Os ingleses utilizam o termo “early cinema” e os franceses adoptaram “cinéma des premiers temps”, aqui, à falta de melhor termo e mantendo a linha do “politicamente correcto”, optei por “cinema das origens” e que vai sensivelmente até 1908, ou seja até à produção de D. W. Griffith para a Biograph, e da constituição da indústria cinematográfica norte-americana.

⁴Cf. Noël Burch, “Film’s Institutional Mode and the Sovietic Response”, *October*, 11, Winter, 1979, pp. 77-96; Noël Burch, “A Primitive Mode of Representation?”, *Iris*, vol. 2, nº 1, 1984; Noël Burch, *Life to Those Shadows*, London: BFI Publishing e Berkeley: University of California Press, 1990 [tr. francesa *La Lucarne de l’infini. Naissance du langage cinématographique*, Paris: Nathan, 1991].



com a transparência que o clássico viria a estabelecer, e, finalmente, uma coerência narrativa alimentada pelo conhecimento prévio da história por parte do espectador (Burch, 1980). A sucessão de quadros, por vezes com intertítulos demasiado vagos para compreender a complexidade do significado das histórias, criava um hiato entre as imagens e a compreensão da história. Os filmes só funcionavam pelas atracções. A maior parte destes aspectos parecem estar ao serviço de uma necessidade: a preservação da autonomia do quadro e a coerência do espaço sobre o tempo, ou sobre a causalidade. Eventualmente, a coerência espacial encarrega-se da lógica narrativa, que os “filmes de perseguição” serão o melhor exemplo, pela sucessão de planos respeitar a contiguidade dos espaços físicos percorridos pelas personagens no seu movimento de perseguição (burlesco, o polícia atrás do ladrão...), que vai dar origem ao princípio da linearidade narrativa e de montagem e ao *raccord*.

Por seu lado, o “modo de representação institucional” gerou-se a partir da montagem em continuidade e lógica de causalidade da narrativa e deveu-se sobretudo à acção de Griffith. Assim, o “modo de representação primitivo” difere do “modo de representação institucional” (que o sistema de produção de Hollywood estabeleceu) pela concepção espacial da composição da cena não centrada, ou centrífuga (Aumont, 1989) — em que o movimento interno dos planos impele o olhar para fora dos seus limites —, vista através de um ângulo frontal e afastado da câmara, para criar uma “exterioridade primitiva”, e pela falta de coerência narrativa, linearidade e fechamento.

Esta distinção em termos estéticos é bastante pertinente, o problema foi que Burch a tornou demasiado rígida e ligada a uma periodização histórica incapaz de ver as diferenças internas e a generalizações que os factos não comprovaram, daí ter sido criticado por uma nova geração⁵ que o acusou de

⁵É o caso de Thompson e Borwell que chegam mesmo a afirmar o seguinte “*It is a truism that a historian must verify his or her claims. But Burch’s “materialist” history rests upon assertions which, however intriguing as speculation, remain unsupported, and often unsupported, by concrete historical evidence*”. Cf. Kristin Thompson e David Bordwell, “Linearity, materialism and the study of early american cinema”, *Wide Angle*, vol. 5, nº 3, 1983, p. 10. Menos personalizada, mas igualmente crítica é a afirmação de Gunning: “*qualquer exame rigoroso do período inicial do cinema revela a sua natureza não-monolítica. O período entre 1895 e 1915, ou seja entre os Lumière e “The Birth of a Nation”, não é uma fatia uniforme da história do cinema que possa ser simplesmente etiquetada como cinema “primitivo” ou “inicial”. A nossa tarefa deve ser a de encontrar os pontos de articulação dentro desse período, as rupturas e as reorganizações dentro da prática fílmica. Praticamente qualquer ano deste*



ter feito uma análise baseada em pressupostos, uma metodologia que o próprio Burch havia criticado em Jean Mitry e Georges Sadoul, os responsáveis por uma série de generalizações não comprovadas sobre este período da história do cinema. Foi por isso, que uma outra distinção se tornou necessária para dar conta dessa diversidade interna, que se manifestava na realização de filmes com um único plano, ou com vários planos, encenados em palco ou filmados em exterior e que, de certa forma, distinguiu nacionalmente um modo de produção: os filmes franceses de Méliès e da Pathé com mais rigor na *mise-en-scène* e por isso mais “teatrais”; os filmes ingleses de G. A. Smith, James Williamson, Birt Acres e Cecil Hepworth mais inventivos ao nível das formas fílmicas; e os filmes americanos da Edison, e depois da Biograph e da Vitagraph e, claro, de Edwin S. Porter, mais diversificados entre si e claramente mais apostados na acção. Essa distinção foi introduzida por Tom Gunning que defendeu a coexistência de dois tipos de filmes: os filmes de “atracções” e os de “integração narrativa”⁶. Esta diferença é importante, porque reconhece a existência de um conjunto de filmes que não estavam à procura da causalidade narrativa, nem da montagem em continuidade, por isso o termo “primitivo”, que tinha sido cunhado em função de uma história evolucionista das formas fílmicas em direcção a esses dois aspectos, não tinha razão de ser. É este “cinema de atracções” marginalizado pela narrativa que o cinema digital recuperou (Manovich, 2001).

O “cinema de atracções”, privilegia o espectáculo em detrimento de uma preocupação narrativa. A sua única estratégia é mostrar um acontecimento, uma situação, em vez de contá-la. O espectador é exterior ao espaço da história, que só existe enquanto efeito criado pelo “plano-quadro”, pela duração do plano e pela sua autonomia. A atracção demarca-se das estratégias narrativas clássicas, uma vez que ela se manifesta no imediato, como uma irrupção, em

período de vinte fornece um hipotético marco no desenvolvimento do cinema”. Cf. Tom Gunning, “Weaving a Narrative: Style and Economic Background in Griffith’s Biograph Films” in Thomas Elsaesser (ed.), *Early Cinema. Space, frame, narrative*, London, British Film Institute, 1990, pp. 336-337 [tr. portuguesa de Luis Miguel Oliveira, “Tecendo uma Narrativa: Estilo e Contexto Económico nos filmes Biograph de Griffith”, in Luis Miguel Oliveira e Maria João Madeira (org.), *D. W. Griffith*, Lisboa: Cinemateca Portuguesa, 2004, p. 26].

⁶Cf. “The Cinema of Attractions. Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde”, *Wide Angle*, vol. 8, n.º 3-4, Fall, 1986, pp. 63-70; e “I film Vitagraph e il cinema dell’integrazione narrativa”, in Paolo Cherchi Usai (ed.), *Vitagraph. Co of America: il cinema prima di Hollywood*, Pordenone: Edizioni Biblioteca dell’Immagine, 1987, pp. 227-238.





vez de o fazer internamente a um desenvolvimento temporal. Ela é háptica e espacial, porque o seu modo de percepção faz parte de um outro regime do olhar, mais fisiológico, em que as imagens parecem surgir de forma inesperada e agredir o olho. Por exemplo, os elos narrativos em *Voyage dans la Lune* (Méliès, 1902) são frágeis e têm mais a ver com um efeito de surpresa do que um esforço de compreensão. Esta auto-suficiência “monstrativa” é uma diferença fundamental que distingue o regime da atracção do regime da narrativa. Com efeito, se um filme narrativo clássico se desenvolve necessariamente no tempo, pelo contrário, o objectivo da atracção é ver-se prolongar (Dulac, 2006).

Sintetizando, o “cinema de atracções” mostra acções em vez de narrá-las e dirige-se directamente ao espectador. Assim, a “exterioridade” do cinema das origens expressa a base do cinema de atracções: o acto de mostrar qualquer coisa ao espectador. A própria atracção está consciente do olhar do espectador, é construída para atraí-lo. Ao contrário do desenvolvimento narrativo baseado na acção de personagens num ambiente ficcional, o cinema de atracções apresenta uma série de novidades curiosas ao espectador. Elas são a visibilidade do próprio dispositivo fílmico, que funciona à parte daquilo que é mostrado (Elsaesser, 1990). Por seu lado, o “cinema de integração narrativa” resolve o cliché que tudo o que no cinema das origens não correspondesse ao ideal da continuidade narrativa era considerado demasiado teatral ou primitivo. Neste contexto, as formas fílmicas subordinam-se à narrativa, numa estratégia que se vai otimizar no cinema clássico até ao ponto do estilo visual se tornar transparente, cujo objectivo é criar uma unidade de espaço-tempo, uma história coerente e consistente.

Pintura flamenga e holandesa dos séculos XVI e XVII

A pintura holandesa e flamenga dos séculos XVI e XVII constituíram um modelo alternativo à perspectiva da pintura florentina do século XV. A imagem tornou-se num mapa amplo mas plano, onde o espectador se perdeu, por não haver um centro de atracção, e sim um fluxo do olhar. Se na sua origem o cinema construiu técnicas visuais que funcionaram como atracções para o olhar, e que obedeceram a um princípio de composição espacial por inexistência de montagem; a pintura ofereceu-nos uma “composição panorâmica” que resultou numa cartografia do espaço e do seu aplanamento, nivelando os seus





relevos através de uma simultaneidade e não de uma linearidade ou sequencialidade.

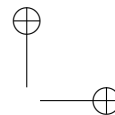
A densidade visual da pintura flamenga e holandesa reflectiu uma nova forma de conceber o mundo e o olhar, traduzido em amplas paisagens minuciosamente descritas e povoadas por diversas situações e acontecimentos, em mapas de lugares que nivelaram num efeito de superfície o próximo e o longínquo. Ela é comparável ao actual cinema digital, desde as epopeias densamente habitadas por milhares de figurantes em programas de auto-gestão,⁷ até à densidade visual das *layers* de pós-produção. Christine Buci-Glucksmann chamou-lhe “olho cartográfico” (Buci-Glucksmann, 1996) e Svetlana Alpers “arte da descrição” (Alpers, 1984). Ambos os conceitos lidam com um olhar nómada devido a composições sem um centro, mas onde os amplos espaços enquadrados, num ponto de vista ideal, por vezes funcionam como controlo do mundo através da sua “panoramização”, que lhe retira o relevo, as profundidades distantes e inacessíveis. Tudo está ao alcance do olho e o olhar torna-se errante, um “olhar-fluxo” que vagueia no espaço panorâmico, um espaço curvo com diferentes dobras que, segundo Buci-Glucksmann, caracteriza a cultura neo-barroca actual.

Todos estes sintomas estão presentes nos planos de informação visual (e textual) densa dos filmes de Peter Greenaway, ou nos *videoclips* panorâmicos de Michel Gondry, em que as alterações de escala se processam no interior das imagens à vista do espectador, numa espécie de aplanamento da imagem⁸.

⁷ Isto reflecte, ao nível do design de software, a passagem de um sistema *top-down* para um sistema *bottom-up*. No modelo *top-down* é formulada uma vista geral do sistema, sem pormenores. Enquanto no design *bottom-up*, primeiro são especificadas as partes individuais do sistema com grande detalhe. A tradução visual disto nas cenas de batalha, são duelos de personagens criadas por computador e dotadas de inteligência artificial, que reagem aos movimentos dos opositores, criando uma grande variedade visual. A mesma oposição se processa entre as imagens da pintura florentina e a holandesa: a primeira opera através de um método dedutivo e a segunda de modo indutivo.

⁸ Por exemplo, em “Protection” dos Massive Attack, a câmara (virtual) vagueia pela fachada de um prédio, entrando e saindo por janelas e portas nos diversos apartamentos/vidas de quem neles habita. O movimento não é uniforme, frequentemente perdemos a orientação, porque os enquadramentos estão falseados (por exemplo, as pessoas estão deitadas desempenhando uma acção, mas é-nos mostrado como se estivessem de pé). Em *The Denial Twist* dos White Stripes, o filme é uma panorâmica que começa com a participação dos músicos no programa televisivo de Conan O’Brien, depois saem do estúdio, encontram jornalistas e fãs e regressam a casa. Já em casa ligam a televisão, que avaria e é esmagada por um pé, que já tínhamos visto no início





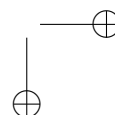
Ou ainda na composição das imagens do cinema digital de Hollywood, que são cada vez mais saturadas e libertas de qualquer constrangimento de registo documental ou fotográfico, fruto da programação informática e da adição de camadas sobre camadas de imagens, como nas batalhas da segunda parte da saga de *Star Wars* (George Lucas, 1999-2005) ou *O Senhor dos Anéis*, ou ainda num plano insuspeito de uma paisagem de um qualquer filme. O estado actual da arte do cinema digital levou a que George Lucas afirmasse que o trabalho do realizador agora é igual ao do pintor, que vai retocando a sua imagem até à perfeição⁹.

A pintura flamenga desenvolveu um método baseado na adição de pormenores ultrarealistas para a construção de uma cena num espaço tridimensional. Por vezes, esse espaço crescia aleatoriamente, como um rizoma, onde o ponto de fuga desaparecia, e a personagem ou acção representada no centro da imagem se afastava do primeiro plano tornando-se uma entre muitas, como no *Calvário* (1564) de Bruegel (ou no primeiro quadro do filme *Voyage dans la Lune* (1902) de Georges Méliès, ou ainda nos filmes de Christian Boustani, *Brugges* ou *A Viagem*, respectivamente de 1995 e 1998). O resultado foi uma estrutura de composição em profundidade em que os vários planos, simultaneamente em foco, estavam densamente povoados por diferentes acções. Outro tipo de enquadramento, ainda mais arbitrário, que demonstrava uma preocupação para com a descrição das superfícies, recorrendo a instrumentos ópticos como maior fiabilidade como a câmara escura, está patente do quadro de Vermeer *Pequena rua de Delft* (1657-58). O objectivo é visual e não narrativo. Não há uma acção narrativa centrada que domine a cena, mas apenas a descrição fotográfica de uma rua de Delft que enquadra duas casas, mas cujo centro não é a fachada, mas a sua junção arquitectónica.

A composição em profundidade, face à composição planimétrica do renascimento (Wolfflin, 1996), deu origem a um ponto de vista ideal, como

do filme numa outra perspectiva. Depois Conan O'Brien junta-se-lhes e a câmara continua o seu movimento panorâmico pelos cenários vazios onde o filme se desenrolou. A estranheza que se gera é o fluxo temporal não ser cronológico e no movimento panorâmico haver mudanças de escala no interior do enquadramento, em que as personagens vão aumentando e diminuindo de tamanho.

⁹A colorização manual ou ao *stencil* desenvolvida nos primeiros filmes do cinema, que funcionava como uma atracção, foi recuperada pelo digital, como afirmou Manovich e que Lucas confirma como sua metodologia de composição.





um olhar empírico (como, por exemplo, na *Vista de Delft* de 1660), e já não uma recriação do ponto de vista do espectador em relação ao plano da imagem. Ou seja, o ponto de vista do pintor separou-se do do espectador, e a percepção deste desprende-se de um centro de gravidade que a tinha mantido prisioneira nos séculos anteriores. Este princípio de composição também está presente em composições mais ambíguas ou incoerentes segundo o princípio de contiguidade espacial entre o espectador e o que ele vê na realidade, como é o caso das imagens em que há uma simultaneidade de pontos de vista como *O Sonho do Papa Sérgio* (1437-40) de Van der Weyden ou *A Queda de Ícaro* (1558) de Bruguel, por exemplo. Este princípio mantém-se hoje de forma muito consciente na obra de Bill Viola,¹⁰ nomeadamente no segmento de *Going Forth by Day: The Voyage* (2002). Algo se quebra no olhar: a contiguidade orientada é substituída pelo fluxo aleatório. No actual cinema digital, de um lado temos as atracções, que funcionam por intermitências visuais e narrativas (episódicas), sintoma de um olhar que não suporta a duração, mas que fragmenta o espaço não pela sequencialidade temporal, mas pela simultaneidade temporal num único enquadramento, que origina, por outro lado, os longos planos-sequência.

A pintura holandesa rejeitou o papel privilegiado e constitutivo do assunto monocular, dando a prioridade à existência de um mundo de objectos pintados à superfície da tela, um mundo indiferente ao ponto de vista e lugar do seu espectador. Este mundo não está todo contido no interior da janela renascentista, porque parece estender-se para além dele. O mundo representa-se como um mapa com a sua superfície plana e pode incluir palavras e objectos no espaço visual¹¹. Essas imagens cartográficas parecem agora controlar o

¹⁰É a ubiquidade das personagens numa única imagem, a possibilidade de ver o interior arquitectónico numa paisagem vasta. É ir contra uma compartimentação do espaço e do tempo como a linguagem cinematográfica clássica nos habituou. É o próprio Bill Viola que o afirma no documentário de Mark Kidel, *Bill Viola: The Eye of the Heart*, que prefere um enquadramento fixo que permita o tempo desenvolver-se naturalmente no espaço. É uma abertura do olhar que se expande pela paisagem, tendo a possibilidade de uma enorme amplitude visual que lhe permite ver duas acções e seu contexto em simultâneo, em igual profundidade de campo. Ou seja, Bill Viola prefere a figura da sequencialidade à cronologia, porque a emoção não se perde nos corte que se possam fazer na montagem.

¹¹A inserção de inscrições nas representações pictóricas salienta o parentesco implícito entre imagens e escritas desenhadas, que evidenciam a sua heterogeneidade. O mesmo se passa, por exemplo, no cinema de Greenaway, e que Spielmann brilhantemente analisou através do





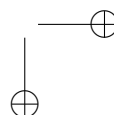
espectador dando-lhe, todavia, a possibilidade de viajar arbitrariamente pelo espaço pictórico através de imagens-fluxo, um nomadismo ausente das imagens em perspectiva. Ou seja, passamos de uma situação de controlo da imagem pelo espectador (porque composta em função do seu lugar para conduzir o olhar), para uma situação inversa: a imagem passa a controlar o espectador dando-lhe a ilusão de liberdade, tal como um programa informático, que nos oferece vários caminhos pré-determinados.

O cinema digital

A tendência para enquadrar espaços vastos nas imagens produzidas pela tecnologia digital parece recuperar as técnicas visuais dos primeiros filmes, bem como o princípio cartográfico da pintura holandesa e flamenga dos séculos XVI e XVII. Visualmente, essa relação surge-nos, por exemplo, através de panorâmicas e *travellings*, mesmo que sejam sintéticos e que já não tenham a ver com o gesto neo-realista, como é o caso de *Ferment* (Tim McMillan, 1999), *Arca Russa* (Alexandr Sokurov, 2002), os vídeos de Zbig, ou alguns dos *videoclips* de Michel Gondry; *split-screens* que congestionam o enquadramento para abolir o fora-de-campo (a figura necessária da narrativa cinematográfica), como nos filmes de Mike Figgis, no *Soft Cinema* de Lev Manovich, nos *blockbusters* que adoptam as bandas desenhadas norte-americanas povoadas pelos seus super-heróis, como *Hulk* (Ang Lee, 2003), ou ainda nos enquadramentos densos da informação, típicos de Greenaway; imagens geradas por computador com enquadramentos densos de cenas de batalhas como em *Gladiator* (Ridley Scott, 2000) e *O Senhor dos Anéis* (Peter Jackson, 2001-2003), ou nas experiências de Christian Boustani, que se assemelham a mapas. Deste modo, assiste-se a uma expansão do espaço por sobreposição (*split screen*, *clusters*), e por dilatação (*travellings*, panorâmicas, planos gerais densos), que alteram as formas tradicionais de linearidade e sequencialidade do tempo cronológico da narrativa.

Pelo uso preponderante de *clusters*, Peter Greenaway é um dos exemplos estéticos da mudança da organização temporal da imagem para a espacial, através da “imagem hiperdinâmica” que dá visibilidade à estrutura paradoxal da imagem. Greenaway lida, simultaneamente, com formas de imagem está-

conceito de “aglomeração” (*cluster*). Cf. Yvonne Spielmann, *Intermedialität. Das System von Peter Greenaway*, Wilhelm Fink Verlag, Munique, 1998.





tica e dinâmica no digital, e dessa colisão e aglomeração de imagens que está na origem do *cluster* nasce a imagem hiperdinâmica. Este tipo de imagem expressa uma relação intermedial, em que a imagem em movimento e fixa colidem com a densidade de um *cluster* (Spielmann, 1998). Ela revela este processo de relação e de colisão que resulta de formas misturadas de imagens.

Zbigniew Rybczynsky, conhecido no meio artístico por Zbig, utiliza técnicas de simulação do movimento para criar o efeito de uma “imagem coerente” (Spielmann, 1998) composta por 70 *layers* numa única imagem. Usando um sistema de controlo da câmara, concebido para o seu filme de 1992 *Kafka*, Zbig cria a possibilidade de movimentos de câmara infinitos no espaço e no tempo, originando uma navegação da câmara, o que é novo em relação ao *morphing*. O filme resulta de um puzzle em que os actores e os cenários são fotografados e filmados separadamente e depois misturados pelas técnicas *matte*, criando imagens compostas. Ganha-se aqui uma maior liberdade de movimento porque os estúdios perdem as suas limitações físicas, por isso a câmara pode navegar. Por outro lado, estas imagens compostas por *clusters* em movimento escondem as suas *layers* e a sua mistura de forma a produzir um movimento suave e “puro”, como nalguns videoclips de Michel Gondry, ou no caso de *Ferment* de McMillan. Isto cria uma densidade espacial e uma profundidade de campo. É por isso que a “imagem coerente” não revela os seus princípios de construção, porque uniformiza todas as suas diferenças formais. No entanto, o fluxo visual destes “*clusters* em movimento” é barroco pelas suas anamorfoses, que Virilio associa a uma geologia da imagem e já não a uma geometria da imagem, porque Zbig já não trabalha ao nível do enquadramento, mas das linhas horizontais. Ou seja, Zbig usa a imagem como uma série de *layers* geológicas, ele não a trabalha como uma forma ou fundação, mas como uma espécie de rocha. Por isso cada imagem é um sistema estratificado (Virilio, 1989).

Michel Gondry também cria uma imagem coerente na transição suave da câmara virtual que deambula por *Protection* dos Massive Attack. A câmara, num único movimento, navega aleatoriamente pela fachada de um prédio, penetra no seu interior de uma forma suave e natural. A estranheza é gerada pela sua capacidade de penetração nesses espaços fisicamente inacessíveis, sendo que muitos deles estão subvertidos (é frequente vermos uma situação em plano frontal quando, no fundo, há uma espécie de dadaísmo na composição com os objectos colados ao chão que simulam paredes e onde as persona-



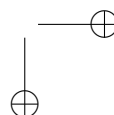


gens estão deitadas, parecendo de pé). Forma-se aqui um olho sobre-humano que vagueia pelo espaço e é capaz de tudo ver e de quebrar quaisquer barreiras. Novamente o olhar-fluxo que se acentua numa estranheza maior noutro *videoclip* de Gondry, *The Denial Twist* dos White Stripes. Aqui, o movimento de câmara é panorâmico, mas no seu trajecto os objectos e as figuras vão mudando de escala: crescem e diminuem numa anamorfose da imagem. Outro factor de estranheza para a percepção visual e que a panorâmica apesar do seu movimento linear não é cronológica.

Assim, a imagem coerente de Gondry e Zbig e a imagem hiperdinâmica de Greenaway são dois tipos diferentes de conceptualização de elementos relacionados de diferentes *media* entre si. A imagem coerente torna invisível a fusão e as *layers*. Pelo contrário, a imagem hiperdinâmica (e neste caso, incoerente) de Greenaway funde os *media* para ser identificada como *intermedia*, especialmente no que diz respeito às diferenças que podem ser reconhecíveis.

Em que sentido, então, se pode falar no caso de *The Denial Twist* de “imagem coerente” quando há anamorfozes na imagem e ambiguidades na narrativa e no movimento linear da câmara? Justamente, porque é o mesmo princípio de Zbig, só que mais sofisticado e por isso se torna num efeito especial. Daí a formulação frequente da seguinte pergunta: como foi feito? A questão da alteração de escala à vista e os seus efeitos na percepção passaram para segundo plano, porque o movimento contínuo torna-se apolíneo. Assim, quando Moisdon-Trembley fala numa estética fundada num espaço descentrado e impuro, ela tem em parte razão, só que o sentido estético da sua afirmação é ultrapassado pelo discurso tecnológico (Moisdon-Trembley, 1996). No estado actual da produção do digital é complicado separar o estético do técnico, embora o que se pretende é uma conceptualização artística dos parâmetros do espaço digital que se estende para além da arte num contexto mais vasto da percepção.

Manovich fala numa tendência de “anti-montagem” na cultura computacional (Manovich, 2001). Deste modo, a montagem pode ser vista como uma forma de “hiper-imediato” (Simons, 2004), porque o seu desejo de criar uma dissonância visual, estilística, semântica e emocional entre diferentes elementos e, ao fazê-lo, atrai a atenção do espectador para a estrutura que une e separa estes elementos. Por outro lado, a composição digital que combina diferentes espaços num único parecido com um espaço virtual, é um bom exemplo





da estética da continuidade, além disso, compor pode ser entendido de uma forma geral como uma contrapartida da estética da montagem.

Outro exemplo do movimento contínuo na imagem abolindo o corte da montagem, mas misturando tudo num efeito barroco são os pequenos filmes de François Vogel, que, tal como as anamorfozes de Gondry, criam uma elasticidade na imagem tornando-a numa matéria que pode ser distendida adquirindo diferentes formas.

Uma segunda forma da conceptualização do espaço digital, também ela fruto de uma imagem coerente, são os filmes com planos extremamente densos que derivam da composição visual da pintura flamenga e holandesa que se actualizou nos filmes de Boustani, por exemplo, como resultado da necessidade de pôr na tela os conhecimentos e fascínio pelo mundo, equivalente ao que se passa com o digital que parece querer expor o “estado da arte” num único enquadramento. Em *A Viagem* (1998), uma encomenda para o Pavilhão dos Descobrimentos na Expo 98, Christian Boustani chega a sobrepor 1600 *layers* num único enquadramento. Por isso Manovich fala numa “montagem espacial” (Manovich, 2001: 328) que combina a mobilidade da câmara e o movimento interno no plano característico do cinema, com o hiper-realismo da pintura holandesa que apresentava tudo em foco. O resultado são imagens cujos detalhes estão minuciosamente focados, permanecendo a totalidade da imagem também em foco. Um procedimento que só é possível devido à composição digital, que reduzindo o visível a dígitos, dá a possibilidade de ver de forma nova, comparável ao grande plano do cinema, mas sem retirar os objectos e as figuras do seu lugar respectivo. Uma vez mais, desenvolve-se um olho sobre-humano capaz de ver todas as coisas independentemente da sua distância.

Também na indústria, o digital pratica a imagem coerente nas cenas de batalha dos *blockbusters*, cujos efeitos são transparentes, mas que criam espectáculo, por isso necessitam do *magking-off*.

Quando entramos no “macro-cinema”, como uma terceira possibilidade de conceptualização do espaço digital devido à montagem espacial, que Manovich entende como um conjunto de imagens, potencialmente de diferentes tamanhos, como em *Soft Cinema*, ou nos *blockbusters* adaptados da banda desenhada, o caso muda de figura quando os “novos media” e o cinema digital são entendidos como um regresso às formas e técnicas do “cinema das atracções” (Manovich, 2001), que tende a evidenciar a descontinuidade e os

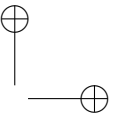
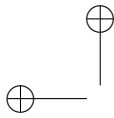




conflitos entre componentes heterogéneas, quebrando a linearidade clássica. É um regresso à estética do “quadro” que abole o fora de campo e espacializa o tempo distribuindo-o pela superfície do ecrã, por intervenção do *cluster* visual da imagem dividida, em partes iguais, ou em diferentes dimensões. A montagem espacial pode ser vista como uma estética das múltiplas janelas das imagens informáticas. A lógica da substituição, característica do cinema, dá lugar à lógica da adição e da co-existência, nada é desaproveitado nem apagado.

A consequência de tudo isto é um cinema que já não privilegia a diacronia e o tempo, mas a sincronia e o espaço, a simultaneidade sobrepõe-se à sequência, tal como a montagem no plano se sobrepõe à montagem no tempo. Neste sentido, a montagem espacial surge como uma alternativa à montagem temporal tradicional do cinema, que o cinema só muito timidamente explorou (Gance em *Napoleão*, Stan Van der Beek, nalguns filmes do cinema expandido, e a célebre apresentação multimédia de Emil Radok no pavilhão checo da Expo de 1967). Como a informática tomou conta do ecrã, no futuro, a geração do “cinema de banda-larga” adicionará mais janelas à linguagem do cinema, e isso contribuirá para o fortalecimento da montagem espacial (Manovich, 2001).





Bibliografia

ALPERS, Svetlana, *The Art of Describing*, Chicago, University of Chicago Press, 1984.

AUMONT, Jacques *L'oeil Interminable. Cinéma et Peinture*, Paris, Séguier (tr. brasileira de Eloisa Araújo Ribeiro, *O Olho Interminável. Cinema e Pintura*, São Paulo, Cosac & Naity, 2004), 1989.

BUCI-GLUKSMANN, Christine, *L'Oeil Cartographique de l'Art*, Ed. Galilée, Paris, 1996.

BURCH, Noël, "Porter ou l'ambivalence", in Raymond Bellour (org.), *Le Cinéma Américain. Analyses de Films I*, Paris, Flammarion, 1980, pp. 30-49.

DULAC, Nicolas, "De l'attraction à l'interactivité", in <http://www.webbynerd.com/artifice/dossierarchives/119.htm> (23/02/2006).

ELSAESSER, Thomas (ed.), *Early Cinema. Space, Frame, Narrative*, London, British Film Institute, 1990.

MANOVICH, Lev, *The Language of New Media*, Cambridge/MA, MIT Press, 2001.

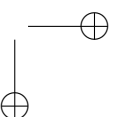
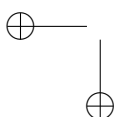
MOISDON-TREMBLEY, Stéphanie, "L'image avec sa perte", *Cinémathèque*, 10, Outono, 1996.

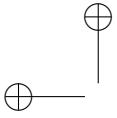
SIMONS, Jan, "New Media as Old Media", in Dan Harries (ed.), *The New Media Book*, London, BFI Publishing, 2004, pp. 231-241.

SPIELMANN, Yvonne, "Intermedia and the organization of the image: some reflections on film, electronic, and digital media", *Íris*, 25, Spring, 1998, pp. 61-74.

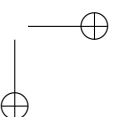
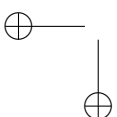
VIRILIO, Paul, "Le phénomène Rybczynski", *Cahiers du Cinéma*, 415, Janvier, 1989.

WÖLFFLIN, Heinrich *Kunstgeschichtliche Grundbegriffe*, Basel/ Stuttgart, Schwabe & Co. Ag. (16^a ed.), (tr. brasileira de João Azenha





Jr., *Conceitos Fundamentais da História da Arte*, São Paulo, Martins Fontes, 1996), 1979.





Implicaciones de la televisión interactiva en el diseño de la obra audiovisual¹

David Fernández Quijada
(Universitat Autònoma de Barcelona)

Introdução

LA televisión interactiva resulta uno de los fenómenos que está cambiando la fisonomía de la televisión actual y, de hecho, se perfila como una de las diversas formas que adoptará la televisión digital una vez ésta se convierta en la realidad cotidiana de los espectadores (Fernández Quijada, 2007).

Resulta difícil definir la televisión interactiva de manera sencilla, aunque intuitivamente a cualquier lector le sugerirá la idea de bidireccionalidad, un concepto tradicionalmente alejado del medio televisivo. Bien es cierto que prácticamente desde sus orígenes la televisión buscó algún tipo de *feedback* por parte de su audiencia, aunque éste fue siempre mínimo y en ningún caso cuestionó la linealidad y unidireccionalidad de la comunicación emanada desde el emisor hacia el receptor.

Algunos autores (Jensen, 1998; Kim & Sawhney, 2002) han trabajado a fondo la definición del complejo término en que se ha convertido la televisión interactiva, un trabajo ímprobo ante un proceso que aún está en plena fase de desarrollo. No obstante, aunque se suele presentar la televisión interactiva como algo novedoso, ésta cuenta con una larga historia que se remonta a varias décadas atrás (Carey, 1997; Dutton, Blumler, & Kraemer, 1987; Perry, 1996).

A pesar de las connotaciones que a primera vista puedan asociar la televisión interactiva a un componente meramente tecnológico, cabe señalar que ésta se refiere no solamente a la tecnología sino también, y principalmente, a los contenidos televisivos y a la creación de un proceso social de intercambio.

En este contexto, resulta necesario diferenciar entre la interactividad tecnológica y la interactividad situacional (ver gráfico 1) (Prado *et al.*, 2006).

¹Este texto presenta algunos de los resultados del proyecto *Televisión interactiva en el entorno cross media: tipología de la oferta, los contenidos, los formatos y los servicios emergentes* (SEJ2006-11245), financiado por el Ministerio de Educación y Ciencia de España dentro del Plan Nacional I+D+I.

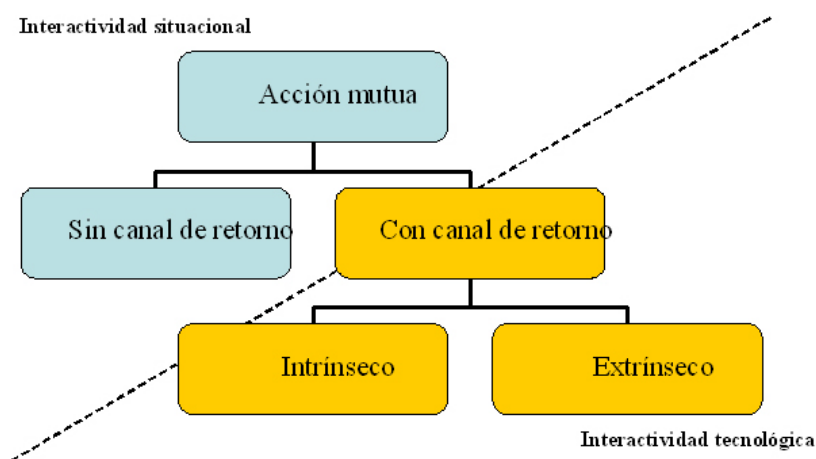


En el entorno televisivo, toda interactividad parte de una acción mutua que se puede ejecutar mediada técnicamente a través de un canal de retorno, la denominada interactividad tecnológica, o a través de soluciones que no reclamen este canal de retorno, la interactividad situacional.

La interactividad situacional actúa ofreciendo al espectador un menú cerrado de opciones disponibles previamente en su *set-top box*, que de esta manera genera una “ilusión de interactividad” en el espectador. Una tradición no muy alejada, en definitiva, de la propia ilusión de la continuidad televisiva generada gracias a la persistencia retiniana.

La interactividad tecnológica, por su parte, emplea un canal de retorno para ofrecer una situación interactiva, que puede ser mucho más compleja y rica. Si este canal de retorno está integrado en la misma plataforma de emisión lo consideramos intrínseco, mientras que si se implementa en una plataforma diferente lo denominamos extrínseco. La diferencia no es banal, ya que la integración o externalización del canal de retorno tiene implicaciones de tipo narrativo y económico en el desarrollo de las aplicaciones e incluso puede determinar el grado de respuesta del espectador ante la interactividad propuesta.

Gráfico 1 - Tipos de interactividad



Fuente: Prado et al., 2006.



La televisión interactiva conoce diferentes estados de popularidad y utilización según cada país, si bien se trata sin ninguna duda de un proceso comunicativo al alza. Su grado de desarrollo y penetración en los diferentes mercados depende de diversos factores de tipo tecnológico, económico y social.

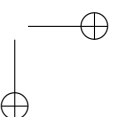
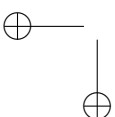
1. Factores tecnológicos para el desarrollo de la televisión interactiva

A pesar de que la televisión interactiva nació analógica, hoy en día su análisis se suele centrar exclusivamente en la de naturaleza digital, especialmente en el contexto actual de transición de las emisiones analógicas a las digitales en todas sus plataformas de difusión. La digitalización ha permitido desarrollar herramientas de producción y distribución más flexibles, baratas y fáciles de manejar, disminuyendo de esta manera las barreras de entrada en el mercado de los productores.

Entre los aspectos tecnológicos, cabe considerar elementos clave como la plataforma de distribución empleada, muy relacionada con la disponibilidad de un canal de retorno, o las características del equipamiento de recepción.

Las plataformas de distribución determinan en gran medida la complejidad de la interactividad que se puede diseñar. De entrada, por las tecnologías de transmisión empleadas y el diferente grado de digitalización por el que transitan. Además, cada plataforma empleada para la distribución de los programas y aplicaciones de televisión interactiva cuenta con una serie de canales de retorno que se pueden emplear.

De entrada, hay que saber que el canal de retorno se puede integrar dentro de la propia tecnología de distribución (intrínseco) o, por el contrario, utilizar un canal alternativo (extrínseco) (ver cuadro 1). Los canales intrínsecos tienen la ventaja de una mejor integración con la plataforma de emisión, así como un coste cero para el espectador. Los canales de retorno extrínsecos, en cambio, pueden suponer un coste añadido al telespectador, lo que puede redundar en una menor utilización. Además, no se cuenta con garantías de que todo el universo que recibe las emisiones a través de la plataforma de emisión cuente con ese determinado canal de retorno. A veces, no obstante, recurrir a un canal de retorno extrínseco se convierte en una obligación, ya que tecnologías como la televisión digital terrestre (TDT) o el satélite no se han implementado



con las capacidades bidireccionales que la tecnología permite debido a su alto coste. Así, para desarrollar interactividad tecnológica ambas deben recurrir a canales como las líneas xDSL, Internet o, mayoritariamente, la red telefónica conmutada (RTC) y los servicios de mensajes cortos SMS (*Short Message Service*) empleados por los teléfonos móviles, que cuentan con la ventaja de una penetración casi universal en los países del entorno europeo.

Cuadro 1. Canales de retorno de la televisión interactiva

		EMISIÓN						
		TDT	Cable	Satélite	IPTV	Microondas	3G	Webcast
RETORNO	Cable		■					
	Satélite							
	xDSL	■		■	■			
	Microondas					■		
	3G						■	
	Internet	■		■				■
	RTC	■				■		
	SMS	■	■		■	■	■	■

Fuente: elaboración propia.

Precisamente el SMS se ha convertido en una canal de interacción televisiva de gran popularidad, que de hecho ya se está aplicando a la todavía predominante televisión analógica, desarrollando una variada tipología de servicios con el fin de conocer los gustos de la audiencia, fidelizarla y, como no, explotar una nueva fuente de ingresos para el sector (Selva & Ramos, 2005).

Por lo que se refiere al equipamiento de recepción de la televisión digital en el hogar, el *set-top box* se convierte en su elemento central. La continua evolución tecnológica hace difícil la elección del *set-top box* más adecuado, y existen diversos factores a tener en cuenta que pueden influir en el diseño de las aplicaciones interactivas posteriores:

La disponibilidad de uno o dos sintonizadores: un sintonizador resulta obligatorio para captar la señal de televisión pero una segunda unidad permite recibir simultáneamente dos señales, una en visionado y otra en grabación, o utilizar la segunda para aplicarla como flujo de vídeo alternativo en una posible aplicación interactiva.



El equipamiento con *middleware* interactivo como Open TV, Media Highway, MHEG-5 o MHP (*Multimedia Home Platform*). Estos sistemas operativos permiten crear aplicaciones interactivas de diverso nivel de complejidad para ser ejecutadas en plataformas de televisión digital.

La disponibilidad de disco duro y, por tanto, la conversión de un simple *set-top box* en un *personal video recorder* (PVR).

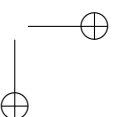
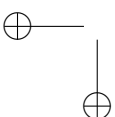
La implementación de un canal de retorno que pueda ser empleado posteriormente para la comunicación desde el usuario hacia el emisor de los contenidos.

No hay que olvidar, no obstante, las posibilidades que ofrece Internet para el desarrollo de aplicaciones interactivas en servicios de *webcasting*, es decir, de transmisión de televisión a través de Internet. Estos servicios no requieren de *set-top box*, ya que utilizan otros programas informáticos que corren sobre el sistema operativo del ordenador del usuario. Las ventajas del *webcasting* vienen dadas por la menor complejidad tecnológica de los programas y la integración del canal de retorno en un entorno al que, además, el usuario está acostumbrado a la interacción y la demanda.

2. La economía también cuenta

La vertiente económica de la televisión interactiva se establece, de entrada, en base a una simple ecuación de costes e ingresos. El desarrollo e implementación de servicios interactivos lleva aparejado un coste para los operadores que no siempre se traduce en ingresos directos. Ello sucede porque sólo algunas aplicaciones están directamente pensadas para generar un pago directo por parte del espectador, mientras que otras simplemente actúan, al menos en esta primera fase de desarrollo del mercado, como imagen de marca de la cadena, asociándola a la innovación tecnológica. De ahí que se perfile en muchos casos el servicio público de radiodifusión como principal desarrollador de aplicaciones interactivas, que además pueden ayudarle a cumplir de manera más satisfactoria las funciones que tiene encomendadas por ley.

Desde esta perspectiva, también hay que señalar la dicotomía que se establece entre la televisión como modelo cultural y la televisión como modelo de negocio. Esta última, representada por la televisión de capital privado, se halla hoy en día fuertemente condicionada por las exigencias de beneficios crecientes por parte de sus accionistas, de manera que huye de inversiones que,





como la televisión interactiva, no ofrezcan un retorno claro a corto plazo. En su génesis, la televisión se desarrolló, al menos en Europa, bajo el mandato de la famosa tríada de “formar”, “informar” y “entretener”. El componente del beneficio económico, por tanto, estaba desterrado durante el período del monopolio público estatal. La presión de los intereses privados acabó con esta fase y dio paso a un período de neoregulación en el que la entrada de la competencia y sus consecuencias sobre la programación empezó a cuestionar parte de la función cultural televisiva, especialmente en aquellos países donde la tradición del servicio público era más débil.

En cualquier caso, la historia reciente de mercados europeos centrales como el británico, el francés o el español demuestra que el desarrollo de la interactividad televisiva se ha dado únicamente bajo dos circunstancias concretas (Fernández Quijada, 2007):

En un contexto de fuerte concurrencia competitiva entre diferentes operadores, de manera que la interactividad se convierte en un valor añadido y en un recurso para la diferenciación respecto de la competencia.

A través del servicio público de radiodifusión, que concibe la televisión interactiva como una manera de extender las tradicionales funciones que se le han atribuido, incluyendo la participación ciudadana y la innovación, así como nuevos papeles que desarrolla en el contexto de la digitalización, tales como el de actuar de motor de la industria audiovisual nacional.

3. La sociedad consumidora

No se puede completar el panorama sobre la televisión interactiva sin fijarse en su influencia social y en cómo los individuos asimilan y se apropian de los sistemas de comunicación. En el caso de los sistemas técnicos, este factor se traduce en que “de la máquina han resultado muchos ajustes sociales que estaban muy lejos del pensamiento de los filósofos originales del industrialismo” (Mumford, 1982, p. 289), es decir, que son los usuarios los que finalmente modelan los usos previstos de las diferentes tecnologías.

A pesar de su longevidad, la televisión interactiva es todavía una desconocida tanto para los creadores como para los espectadores, de manera que ambos han de aprender las pautas que ésta exige: “los sistemas diferentes demandan actitudes y patrones de comportamientos sociales diferentes, no sólo



por parte de los usuarios sino también por parte de los proveedores del sistema” (Kim & Sawhney, 2002, p. 223).

Una primera reflexión se refiere a la necesidad de promover los estudios de recepción para conocer realmente cómo se consume la interactividad asociada a la televisión. De entrada, sí se puede decir que mientras la televisión convencional apelaba al espectador en cuanto que unidad familiar, la televisión interactiva apuesta por la personalización. Así, en la mayoría de ocasiones ésta se presenta como un producto destinado a individuos y no a familias.

No sólo eso, sino que la televisión se convirtió desde sus orígenes en un medio de cohesión social y de creación de referentes sociales compartidos que refuerzan el consenso de la sociedad y de la nación. Hoy en día, la multiplicación de operadores y plataformas provoca la fragmentación de audiencias, una tendencia en la que ahonda la televisión interactiva al ofrecer experiencias distintas incluso a públicos que comparten un mismo consumo televisivo.

4. Tipología de programas interactivos

La televisión actual ofrece una variada panoplia de programas interactivos a través de sus diferentes plataformas. Entre éstos, se pueden distinguir tres grandes categorías: servicios interactivos autónomos (SIA), servicios interactivos asociados a programas (SIAP) y programas audiovisuales interactivos (PAI) (ver cuadro 2) (Prado *et al.*, 2006).

Cuadro 2. Tipología de servicios de televisión interactiva

Servicios de Televisión Interactiva			
Servicios Interactivos Autónomos (SIA)	Servicios Interactivos Asociados a Programas (SIAP)	Programas Audiovisuales Interactivos (PAI)	
		Programas Audiovisuales Interactivos de Flujo (PAIF)	Programas Audiovisuales Interactivos de <i>Stock</i> (PAIS)

Fuente: Prado *et al.*, 2006.



Los SIA están constituidos por aplicaciones con una entidad propia independiente del flujo de programación. Es por ello que están siempre disponibles para el usuario, que accede a ellos desde la interfaz diseñada por el emisor, normalmente la guía electrónica de programación o los denominados *walled garden*, un entorno de navegación restringido en el que se agrupan servicios de naturaleza similar a partir de un denominador común, como juegos, apuestas o servicios informativos.

A diferencia de los SIA, los SIAP son sincrónicos con la emisión televisiva, de manera que solamente están disponibles durante la emisión de un programa o en fragmentos de éste. Una característica importante es que deben permitir simultáneamente el consumo interactivo y el consumo lineal de los espectadores que no pueden o no desean interactuar.

Los PAI, por su parte, suponen un escalón más de complejidad dentro de los servicios interactivos. Configuran una escritura individual para cada espectador o grupo de espectadores y se pueden presentar de dos maneras: como programas audiovisuales interactivos de flujo (PAIF) o como programas audiovisuales interactivos de *stock* (PAIS).

Los PAIF ofrecen al espectador la posibilidad de una interacción sincrónica a la difusión, ya sea ésta en directo o en diferido. El tiempo del discurso, por tanto, es equivalente al tiempo del consumo. Al igual que los SIAP, han de permitir un consumo lineal sin interacción.

Los PAIS, por su parte, son siempre accesibles, de manera que exigen de forma obligatoria un canal de retorno, aunque sea únicamente para iniciar la aplicación. En este caso, el tiempo del discurso varía en función de las opciones tomadas por el usuario, que goza en los servicios de esta tipología de la mayor autonomía.

5. Implicaciones para la creación de una obra audiovisual

Establecido de forma obligadamente breve el contexto que marca hoy en día el grado de desarrollo de la interactividad televisiva, nos disponemos a señalar las implicaciones que supone para la creación audiovisual la posibilidad de aplicar elementos interactivos a la narración lineal tradicional. Son muchas las cuestiones a considerar, relacionadas con aspectos tan diferentes como la elaboración del guión, el propio lenguaje audiovisual, la usabilidad o las formas de recepción y consumo de los contenidos.





Dado el grado de desarrollo aún incipiente en el que se halla la interactividad audiovisual, el primer requerimiento de lenguaje que aparece es la necesidad de compatibilidad, es decir, la obligatoriedad de crear un producto que ofrezca interactividad pero que pueda ser consumido linealmente por quienes no tengan acceso a la interactividad o por quienes decidan no interactuar aún teniendo acceso que, al menos en el momento actual y a medio plazo, es la inmensa mayoría de los usuarios de la televisión.

6. La televisión con hiperenlaces

El funcionamiento básico de un programa televisivo interactivo no difiere demasiado de la interacción que se puede aplicar, por ejemplo, en una página web, que se resume básicamente en el funcionamiento de hiperenlaces. Si en el entorno web, dado su dinamismo limitado, solamente es necesario definir en una ocasión la región interactiva, para la televisión, que utiliza 25 imágenes estáticas cada segundo, se hace necesaria alguna herramienta que ayude en la automatización de la definición de estas áreas críticas (Bove Jr., Dakss, Chalom, & Agamanolis, 2000).

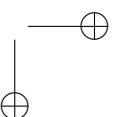
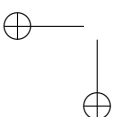
De hecho, al hablar de vídeo sustituimos el término hiperenlace por el de hipervídeo, que reúne en su seno tres características básicas:

El hipertexto, es decir, la capacidad de determinados textos de enlazar con otros textos pasa así diseñar un hilo discursivo.

El multimedia, entendido como la capacidad de integrar fuentes de diferente naturaleza como el vídeo, el audio, el texto, la imagen estática, etc.

La interactividad, aspecto al que ya nos hemos referido como bidireccionalidad o posibilidad de intervenir en un discurso original.

El hipertexto representa el fin de la dictadura de la linealidad discursiva. El entorno web de Internet es una referencia familiar para un público amplio con la que resulta fácil asimilar el concepto de hipertexto. De hecho, el lenguaje utilizado para la navegación web, el *HyperText Markup Language* (HTML) tiene su equivalente también dentro del estándar DVB, el DVB-HTML, lo que crea la posibilidad de generar contenidos *cross-media*, es decir, contenidos que se pueden consumir sobre diferentes plataformas de distribución y en diferentes terminales de consumo. El hipertexto tampoco es una ocurrencia reciente, ya que su origen se puede rastrear hasta el sistema ideado por Vannevar Bush (1945) y conocido como Memex.



El hipervídeo se basa en la anotación o inserción de metadatos, “un proceso en el que los detalles del contenido de vídeo, como contenido primario, se asocian con contenido uni- o multimedia como contenido secundario” (Finke & Balfanz, 2004, p. 181). Estos metadatos se pueden integrar de diferentes maneras. Así, en el campo de la televisión digital éstos se insertan en los estándares de codificación de vídeo desarrollados por el consorcio MPEG² en el marco de la ISO³: MPEG-1, MPEG-2 y MPEG-4. Éstas son los *codecs* de vídeo empleados actualmente para la transmisión de vídeo y audio digital. El siguiente miembro de la familia es MPEG-7, un estándar basado en el lenguaje de programación XML (*eXtensible Markup Language*) cuya importancia radica en “la aplicación de una capa semántica, destinada a la descripción e indexación del contenido multimedia, junto a las normas técnicas ya desarrolladas en estándares anteriores” (Fernández Quijada, 2006, p. 31) tales como MPEG-1, MPEG-2 o MPEG-4. Este estándar es denominado formalmente Interfaz de Descripción de Contenido Multimedia al incidir especialmente en el desarrollo del sistema de metadatos que permite el tratamiento automatizado de su contenido, lo que incluye una más fácil utilización en sistemas interactivos.

Técnicamente, resulta necesario que los sistemas que se desarrollen cumplan una serie de requisitos mínimos de estandarización que permitan la búsqueda, localización e intercambio automatizado de los archivos multimedia que conforman la obra interactiva. Estos requisitos se resumen en compatibilidad sintáctica y semántica (Villegas & García, 2002), esto es, que se utilicen formatos comunes y que los resultados sean consistentes, con significados comunes.

El proceso de anotación del hipervídeo se realiza en dos pasos:

En primer lugar, la delimitación del *hotspot* o zona interactiva. Estas regiones interactivas se pueden definir a partir de diferentes parámetros como colores, texturas, animaciones o posiciones (Bove Jr., Dakss, Agamanolis, & Chalom, 1998) de los *frames* de un vídeo.

²El *Moving Picture Experts Group* (MPEG) es un grupo de expertos académicos e industriales que desarrolla normas de codificación en el campo de las tecnologías audiovisuales.

³La *International Organization for Standardization* (ISO) es una organización supranacional encargada de consensuar estándares de todo tipo.



Una vez definida la región interactiva, se debe enlazar con el nuevo contenido al que la queremos asociar, para que en el momento de la interacción el usuario pueda acceder a esa opción.

El hipertexto y, por extensión, el hipervídeo, permite estructurar el discurso narrativo de una manera diferente⁴. El control sobre el recorrido que hará el receptor de ese texto audiovisual se diluye ante las propias características de este nuevo texto electrónico. La hipertextualidad o, en el caso televisivo, la hipermedialidad supone extender el alcance del discurso. También extiende sus posibilidades de interpretación pero éste no deja de ser un recurso que puede ser utilizado por el propio creador audiovisual.

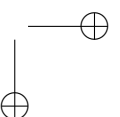
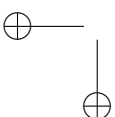
Este creador es el que debe aprender a expresar las posibilidades de estos nuevos medios, aunque perfiles como el de los creadores y guionistas de videojuegos encajan bastante dentro del tipo de habilidades que la nueva hipertextualidad requiere, ya que están acostumbrados a crear situaciones alternativas, momentos de decisión en los que el jugador debe tomar un camino determinado en función del cual el desarrollo del juego será diferente.

Una cuestión que queda aún en el aire es el tipo de interfaz con el que se encontrará el espectador y qué sistemas se implementarán para la interacción efectiva. Parece que el mando a distancia acapara de momento el protagonismo en la televisión digital, en una suerte de “fiebre del botón rojo”, pero en un entorno *webcast*, por ejemplo, el dispositivo natural de interacción es el ratón. Existen otras posibilidades, como los múltiples accesorios que incorporan los sistemas de videojuegos actuales que operan en la misma pantalla del televisor, desde los clásicos *joystick* hasta sistemas más sofisticados como el mando de la última consola de Nintendo, Wii, que permite, a través de sensores, indicar movimientos en pantalla, lo que abre un amplio campo a las posibilidades de la interactividad televisiva si se diseña una aplicación pensada para este dispositivo y la explotación de una tercera dimensión.

8. El guión interactivo

El hipervídeo - el hipermedia en general - cuestiona muchos de los principios asociados tradicionalmente a la estructura narrativa, como el control del es-

⁴Sobre la descomposición del texto, George P. Landow (1995) hace un extenso recorrido por las aportaciones teóricas de autores como Jacques Derrida, Roland Barthes, Michel Foucault o Mikhail Bakhtin.





pacio y del tiempo, que en determinadas aplicaciones pueden depender de la navegación escogida por el usuario.

No obstante, este tipo de navegación continúa sin ser al que está habituado el espectador, y menos aún en el caso de la televisión. Ello supone la necesidad de facilitarle la navegación a través de una interfaz clara, un estudio pormenorizado de la usabilidad y ayudas variadas, tanto textuales como a través de los propios conductores de los programas en los que se incita a la participación.

Debe quedar claro, en cualquier caso, que la interactividad en la televisión actual no es más que una mera ilusión, ya que las diferentes narraciones posibles están preestablecidas entre un menú de opciones diseñadas por el productor de la aplicación interactiva. Y ello de momento no puede ser de otra manera, a la espera del progreso de las tecnologías asociadas a la inteligencia artificial, que podrían permitir el desarrollo de historias totalmente individualizadas *in situ*.

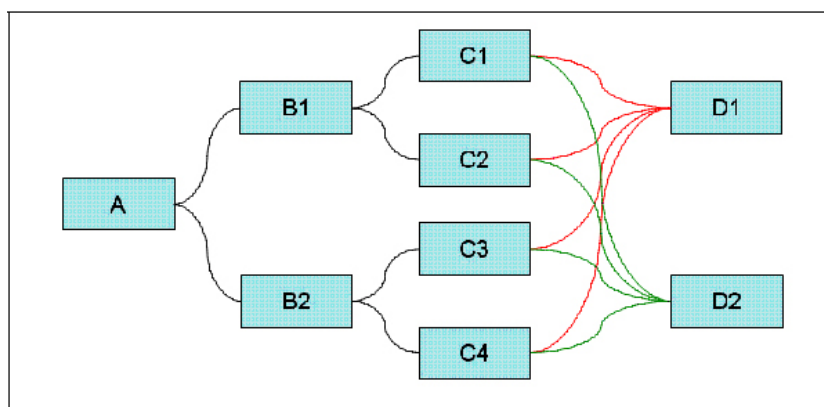
Este conjunto de caminos que el productor pone a disposición del consumidor para ser explorados resulta, por tanto, finito. Para el guionista de la obra resulta importante conocer el esquema que adoptan los posibles caminos diferentes de la historia que se explica, para que cualquiera de esas historias diferentes que se descodificarán por parte del usuario tenga un sentido completo en sí misma. Además, la economía de recursos que se impone en el modelo productivo actual supone la necesidad de reciclar escenas.

El reciclaje de escenas consiste en la utilización de una misma escena en contextos diferentes (ver gráfico 2). Así, “recontextualizando o reposicionando clips idénticos en diversos puntos del programa, cambiamos el sentido de nuestros medios, invitando al usuario a tomar parte en la construcción del texto y del contexto para crear un significado (Sawhney, Balcom, & Smith, 1996, p. 6)”.

La estructura del guión no es la única dificultad a la que debe enfrentarse la producción de un audiovisual interactivo. Hay otras cuestiones por resolver como la manera en que estos hiperenlaces se presentan al usuario, de manera que sean reconocibles pero que a la vez no sean intrusivos para quienes no interactúan, o definir un nivel de usabilidad óptimo. La usabilidad puede definirse como el componente que permite el uso efectivo de un servicio de comunicación por parte de un usuario. El diseño de programas interactivos con alto grado de usabilidad no resulta fácil, ya que “una de las dificultades



Gráfico 2. Ejemplo de estructura de gui3n interactivo



Fuente: elaboraci3n propia.

del estudio de la usabilidad reside en la identificaci3n de aspectos que puedan ser generalizados” (Matos, 2005, p. 688).

T3cnicamente, tambi3n hay que resolver la manera en que se hacen llegar los flujos de v3deo alternativos a un audiovisual interactivo:

En plataformas como la TDT, utilizar la capacidad de transportar diferentes programas que tiene un mismo canal *multiplex* para enviar flujos de v3deo diferentes que se puedan enlazar.

En el caso de otras plataformas como el sat3lite se puede multiplicar r3pidamente la capacidad de servir canales de v3deo aumentando el n3mero de *transponder*. En sistemas como el cable o la IPTV, aumentando el ancho de banda dedicado a los canales de televisi3n.

Utilizar el *personal video recorder* para almacenar v3deos previamente cargados (Oh, 2006) y enviados cuando no se utiliza todo el ancho de banda disponible para la emisi3n convencional.

Utilizar la capacidad de algunos *set-top box* equipados con doble sintonizador para proveer dos flujos de v3deo diferentes.

A trav3s de sistemas de transmisi3n *peer-to-peer*, que permiten recibir canales de v3deo en Internet y en algunos PVR, de manera que es posible simultanear de manera relativamente r3pida diferentes flujos de v3deo.



Finalmente, la propia ideación de la obra audiovisual interactiva puede inspirarse en el universo *cyberpunk*, originado por el *Neuromancer* (1984), de William Gibson, que está en la génesis de la propia idea de interactividad y conectividad en red. Existen obras audiovisuales claramente inspiradas en el universo digital y en las redes, como *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott, o la saga de *Matrix* (1999, 2003a, 2003b), de Larry y Andy Wachowski. Nada más sugerente para pensar un audiovisual interactivo que la escena de *Matrix* en la que Morfeo ofrece a Neo dos pastillas, una roja y una azul, cada una de las cuales supone un camino diferente en su futuro. Neo decide tomar la pastilla roja pero, ¿qué hubiera pasado si hubiera tomado la azul? Un momento climático perfecto para introducir una opción de interactividad para el espectador.

9. Menos autor

La introducción de la interactividad en el audiovisual supone una clara pérdida de la soberanía del autor por los plurisignificados que adquiere el texto, acentuada desde que el consumidor empieza a efectuar algunas de las funciones previamente encomendadas al productor y se convierte en “prosumidor” (Toffler, 1984).

Del término autor deriva el sustantivo autoridad, de manera que el replanteamiento de la autoría supone una pérdida de autoridad, un rasgo claro del relativismo postmoderno contemporáneo.

Los nuevos requisitos que impone la interactividad televisiva suponen una necesidad de formación de los profesionales audiovisuales, cuyas capacidades para generar este tipo de contenidos van en aumento. Lógicamente, estas nuevas funciones que se deben desarrollar suponen un cambio en los perfiles profesionales requeridos, que precisan, entre otros, de capacidad para concebir estructuras no lineales, conocimientos de usabilidad y el trabajo en equipo de comunicadores y técnicos. Esto último no debería ser, en principio, ningún problema, ya que dentro de la industria audiovisual ya se ha dado esta colaboración, que ahora se acentúa y se extiende al dominio de los sistemas y lenguajes informáticos.

Lógicamente, las herramientas que los autores deben emplear también cambian o, como mínimo, incorporan nuevos elementos. Entre estas noveda-





des están programas como Flash⁵ y Java⁶, nacidos en el entorno informático pero que también se están utilizando de manera creciente para crear interacción televisiva. Además, su origen permite aprovechar un amplio cuerpo de gente experta formada en estos lenguajes. Así, estas dos tecnologías se integran en sistemas de autoría para televisión interactiva de empresas como Alticast o Cardinal Systems.

Estos programas facilitan la creación de los entornos interactivos al trabajar con herramientas WYSIWYG⁷, que permiten una producción mucho más sencilla de aplicaciones y, por consiguiente, el empleo en estas tareas de usuarios que no precisan un elevado nivel de conocimientos técnicos.

En este sentido, la narración interactiva supone una democratización de la autoría de la obra, pues en cierta manera el espectador se convierte en autor o, como mínimo, en “realizador” de la obra al decidir el capítulo de narración que consume en cada momento. Un fenómeno que se puede enmarcar en el contexto de universalización tecnológica actual, a pesar de las profundas brechas digitales que todavía persisten.

10. Más usuario

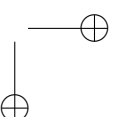
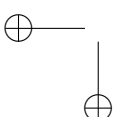
El relato interactivo es por definición un relato abierto y el cuestionamiento de la figura del autor supone la revalorización del usuario. Con una precondition, claro, que éste desee participar.

En este sentido, Lee & Lee (1995) determinaron cuatro niveles de atención y “proximidad mental” del espectador respecto a la televisión, con un grado variable de atención e implicación en los acontecimientos que se suceden en pantalla. Ello da pistas sobre que la televisión interactiva segmentará al

⁵Flash es un programa de gráficos vectoriales desarrollado a mediados de los años 90 por el fabricante Macromedia y actualmente propiedad de Adobe. Enormemente popular en la comunidad web por su fácil integración de todos los componentes multimedia, es utilizado también en otros entornos como la televisión digital.

⁶Desarrollado por Sun Microsystems desde inicios de los años 90 y anunciado oficialmente en 1995, Java es un lenguaje de programación pensado para entornos interactivos que se usa tanto en Internet como en las plataformas de televisión digital. La historia de Java se puede rastrear en <http://java.sun.com/features/1998/05/birthday.html>.

⁷*What You See Is What You Get* (WYSIWYG) es una fórmula que se emplea para identificar los programas informáticos que permiten crear un determinado producto de manera muy similar a cómo ese producto será percibido por el usuario final, encargándose el propio programa de crear el código binario necesario para su correcta ejecución.





usuario según su implicación o, como afirma Castells (1997), marcará la diferencia entre interactuantes e interactuados, aquellos que participan y aquellos que no toman el mando sobre el devenir de los acontecimientos, en este caso la narrativa televisiva.

Si el deseo de participación existe y se puede ejecutar, es el usuario el que alcanza determinadas cuotas de poder, limitadas por la finitud de los caminos narrativos definidos por el emisor. Así, “el hipertexto proporciona un sistema que puede centrarse una y otra vez y cuyo centro de atención provisional depende del lector, que se convierte así en un verdadero lector activo, en un sentido nuevo de la palabra” (Landow, 1995, p. 24).

Reflexiones finales

¿Desea el público mayor interactividad? Ésta es una pregunta clave que todos los implicados en el terreno de la televisión interactiva debemos hacernos. Y la respuesta no es fácil.

Los productores de televisión interactiva son los primeros que deben plantearse si realmente existe una demanda de interactividad por parte de la audiencia. En este sentido, parece evidente que el precedente de Internet ha ayudado a los usuarios a demandar servicios personalizados, aunque el entorno televisivo es diferente y parece necesaria tanto una labor de estudio como otra pedagógica para llevar a la luz pública las ventajas que representa la televisión interactiva.

La plataforma o plataformas en las que pueda funcionar la interactividad televisiva todavía están por decidir, ya que son apreciables diferencias en cuanto a capacidades o canales de retorno, por ejemplo. Hoy en día, la televisión e Internet han empezado a caminar de la mano, especialmente con las transmisiones televisivas a través de Internet, el *webcasting*. El desarrollo de sistemas de *home networking* y de *media center* incide en esta línea, así como el desarrollo de *set-top box* híbridos que permiten no sólo recibir la señal televisiva sino también visionar contenidos de Internet en la pantalla del televisor.

El desarrollo en los últimos años de la IPTV supone otra propuesta en esta línea, aunando el sistema de transmisión de Internet y la experiencia de recepción de la televisión tradicional. Además, integra el canal de retorno dentro de la propia plataforma de emisión, permitiendo aplicaciones interactivas mucho más complejas.





En cualquier caso, narrativamente continuamos ante un menú cerrado de opciones, que además representan un sobre coste de producción que los operadores aún no saben cómo recuperar. Tan sólo el desarrollo de sistemas basados en inteligencia artificial podría permitir la auténtica no ya personalización sino individualización del relato audiovisual.

Se han apuntado a lo largo de todo el texto algunas de las dificultades a las que se debe enfrentar la televisión interactiva si desea progresar como un sistema viable y de amplia difusión a largo plazo. También existen, sin embargo, algunas razones en el panorama televisivo que podrían ayudar al desarrollo de estos sistemas:

Puede servir para mejorar y justificar la función de servicio público de la televisión a través de algunas de las aplicaciones que se están diseñando actualmente, relacionadas con la sanidad, la educación, la cultura o el gobierno electrónico.

Su posicionamiento como un servicio de valor añadido diferencial, que puede permitir a los operadores diferenciarse de la competencia en mercados con muchos actores y homogeneización de la oferta tradicional.

La capacidad de generar nuevos ingresos para los operadores que sepan generar fórmulas comerciales exitosas, como en el caso de la británica BSkyB, que ha conseguido gran rentabilidad con sus sistemas de apuestas en línea.

Su posicionamiento como un formato atractivo para los anunciantes en un entorno en el que se fragmentan las audiencias y, por tanto, aumenta la necesidad de medición de los impactos publicitarios y la capacidad de profundizar, fidelizar e incluso personalizar la relación con el cliente



Bibliografía

- BOVE Jr., V. M., DAKSS, J., AGAMANOLIS, S., & CHALOM, E., “Adding Hyperlinks to Digital Television” in *Proceedings of the 140th SMPTE Technical Conference*, 1998.
- BOVE Jr., V. M., DAKSS, J., AGAMANOLIS, S., “Hyperlinked television research at the MIT Media Laboratory” in *IBM Systems Journal*, 2000. pp. 39(3 – 4), 470-478 Disponível em [<http://www.research.ibm.com/journal/sj/393/part1/bove.pdf>].
- BUSH, V., “As We May Think” in *The Atlantic Monthly*, 176(1), 1945. pp. 101-108 Disponível em: [<http://www.theatlantic.com/doc/194507/bush>].
- CAREY, J., “Interactive Television Trials and Marketplace Experiences” in *Multimedia Tools and Applications*, 5, 1997. pp. 207-216.
- CASTELLS, M., *La era de la información: economía, cultura y sociedad. Vol. 1: la sociedad Red*. Madrid: Alianza, 1997.
- DUTTON, W. H., BLUMLER, J. G., & KRAEMER, K. L. (Eds.), *Wired Cities. Shaping the Future of Communications*. London: Cassell, 1987.
- FERNÁNDEZ QUIJADA, D., “Bases de datos multimedia en la Red global. Un recurso para la localización e indexación de contenidos” in *Telos*, 67, 2006. pp. 28-33 Disponível em: [<http://www.campusred.net/telos/articuloperspectiva.asp?idarticulo=1&rev=67>].
- FERNÁNDEZ QUIJADA, D., “El apagón analógico...¿y después qué? Estrategias de la TDT en España” in *Observatorio*, 1(2), 2007, en prensa.
- FINKE, M., & BALFANZ, D., “A reference architecture supporting hypervideo content for ITV and the internet domain” in *Computers & Graphics*, 28(2), 2004, 179-191.
- GIBSON, W., *Neuromante*. Barcelona: Minotauro, 2002.
- JENSEN, J. F., “Interactivity. Tracking a New Concept in Media and Communication Studies” in *Nordicom Review*, 19(1), 1998. pp. 185-204.

Disponível em: [http://www.nordicom.gu.se/common/publ_pdf/38_jensen.pdf].

KIM, P., & SAWHNEY, H., “A machine-like new medium - theoretical examination of interactive TV” in *Media, Culture & Society*, 24(2), 2002. pp. 217-233.

LANDOW, G. P., *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Barcelona: Paidós, 1995.

LEE, B., & LEE, R. S., “How and why people watch TV: implications for the future of interactive television” in *Journal of Advertising Research*, 35(6), 1995. pp. 9-18.

MATOS, V. de, “Regras de usabilidade para a produção de aplicações em televisão interactiva” in FIDALGO, A. & SERRA, P. (Orgs.), *Actas do III Sopcom, VI Lusocom e II Ibérico. Volume 1: Estética e tecnologias da imagem* (pp. 688-694), Covilha: Universidade da Beira Interior, 2005.

MUMFORD, L., *Técnica y civilización*, Madrid: Alianza Editorial, 1982.

OH, J.-S., “Interactive Drama using Set-top Box Solution” in DOUKIDIS, G., CHORIANOPOULOS, K. & LEKAKOS, G. (Eds.), *Proceedings of the 4th Euro iTV Conference*, Athens: ELTRUN/AUEB, 2006, pp. 281-289.

PERRY, T.S., “The trials and travails of Interactive TV” in *IEEE Spectrum*, 33(4), 1996. pp. 22-28.

PRADO, E., FRANQUET, R., RIBES, X., SOTO, M., & FERNÁNDEZ, D., *Televisió interactiva: simbiosi tecnològica i sistemes d'interacció amb la televisió*. Barcelona: Consell de l'Audiovisual de Catalunya, 2006. Disponível em: [http://www.cac.cat/pfw_files/cma/recerca/quaderns_cac/tvi.pdf].

SAWHNEY, N., BALCOM, D., & SMITH, I., “HyperCafe: Narrative and Aesthetic Properties of Hypervideo” in *Proceedings of the seventh ACM conference on Hypertext*, 1996. pp. 1-10.



SELVA, D., & RAMOS, M., “La participación del espectador en la televisión generalista a través del teléfono móvil: mitos y realidades” in *Trípodos, extraordinario*, 2005. pp. 97-108. Disponible em: http://cicr.blanquerna.url.edu/2005/Abstracts/PDFsComunicacions/vol11/02/SELVA_David_RAMOS_Marina.pdf.

TOFFLER, A., *La Tercera Ola*. Barcelona: Plaza & Janés, 1984.

VILLEGAS, P., & GARCIA, D., “Sistemas de descripción de contenidos multimedia” in *Comunicaciones de Telefónica I+D*, 24, 2002. pp. 133-144. Disponible em: [http://www.tid.es/documentos/revista_comunicaciones_i%2Bd/numero24.pdf].

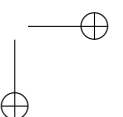
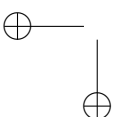
Filmografía

Blade Runner (1982), Ridley Scott

The Matrix (1999), Andy Wachowski e Larry Wachowski

The Matrix Reloaded (2003a), Andy Wachowski e Larry Wachowski

The Matrix Revolutions (2003b), Andy Wachowski e Larry Wachowski





Da narrativa fílmica interactiva. *Carrossel e Transparências*: dois projectos experimentais

Carlos Caires

(CITAR – Centro de Investigação em Ciência e Tecnologia das Artes, Universidade Católica Portuguesa, Porto)

Introdução

Que condições são necessárias para a narrativa fílmica interactiva? Como induzir interactividade numa narrativa que se diz linear, seqüencial e com uma duração predefinida? Que novos dispositivos estão à disposição dos artistas e/ou realizadores para a implementação de tais mudanças? O propósito deste artigo não se esgota na resposta a estas perguntas, mas também na descrição de dois projectos experimentais desenvolvidos com base na investigação realizada.

Numa abordagem concisa tentamos, primeiro, definir o que se entende por narrativa e como o conceito é visto pelos estudiosos da área, desde os estudos semiológicos, passando pelas análises dos formalistas russos até aos estruturalistas.

No capítulo seguinte é questão de esclarecer o que denominamos por narrativa interactiva. Baseando-nos numa aproximação aos conceitos de narrativa enumeramos várias definições possíveis, mas que não deixam de ser especulativas, propostas por alguns teóricos da área.

Quando analisamos a narrativa fílmica, fazemo-lo de forma a encontrar indícios potenciadores de interactividade. Neste capítulo expomos alguns filmes que, segundo a nossa análise, detêm um potencial interactivo. Igualmente, descrevemos diversos exemplos das primeiras experiências de filmes interactivos a par de projectos mais recentes realizados nesta mesma área.

Finalmente, o último tópico resume de forma sucinta os objectivos e intenções de dois projectos experimentais intitulados *Carrossel e Transparências*, desenvolvidos com o intuito de estudar de forma empírica as condições da narrativa fílmica interactiva.





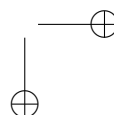
Da narrativa

Para entendermos melhor o conceito, tentemos primeiro averiguar as diversas acepções da palavra segundo uma análise da produção da narrativa. Desde os anos 20 acontecem investigações sistemáticas na análise da narrativa através do desenvolvimento da lingüística geral, nomeadamente com Ferdinand de Saussure, e o nascimento dos estudos semiológicos. Os formalistas russos impulsionaram tais estudos e dedicaram a atenção das suas análises ao funcionamento do texto propriamente dito. Nos anos 1960, desenvolve-se a escola estruturalista influenciada pelas teorias produzidas pelos formalistas e, a partir dos anos 1970, a análise volta-se igualmente para o receptor do texto, isto é o leitor.

Segundo Jean-Michel Adam uma narrativa pressupõe contar uma história, um acontecimento que deve ser narrado através de pelo menos duas proposições ordenadas temporalmente (Adam, 1999:9-20). Temos então dois momentos, m_1 e m_2 , justapostos num eixo temporal t , onde $m_1 + m_2$ é igual à história narrada em t . Para Louis-Claude Paquin a narrativa é o acto de contar uma história, é o discurso em si, que organiza um argumento no espaço e no tempo (Paquin, 2006:373-457).

Numa análise mais profunda e que tem como base as análises dos formalistas russos, nomeadamente Vladimir Propp com o seu ensaio sobre a morfologia do conto (Propp, 1983), os estruturalistas vão dedicar toda a sua atenção no texto, no seu significado e na sua estrutura.

Para Gérard Genette é primordial distinguir as noções de *História* (o significado ou conteúdo narrativo), *Narrativa* (o significando, o discurso, o próprio texto) e *Narração* (o acto de narrar, de produção), subjacentes ao texto (Genette, 1983). Genette irá desenvolver a sua teoria numa análise temporal e modal do texto. No aspecto temporal, serão objecto de estudo as componentes da narrativa segundo as noções de *Ordem*, *Frequência* e *Duração*, onde ele introduz as noções de *Prolepse*, *Analepse* e *Anacronia* (Genette, 1972). No aspecto modal, Genette distingue três níveis de focalização: a focalização zero, onde o narrador é onisciente, a focalização interna fixa ou variável, onde as informações são dadas por um mesmo personagem ou diversos personagens ao longo da história, e a focalização externa, onde o narrador diz menos do que sabe o personagem.





Para Claude Bremond, numa análise mais generalizada a todo o tipo de textos (e não apenas ao estudo do mito como o fez Vladimir Propp), o importante é a função do texto e o papel dos personagens. Sem a sucessão dos elementos (ou das seqüências elementares do texto) não há narrativa. “Tout récit consiste en un discours intégrant une succession d’événements d’intérêt humain dans l’unité d’une même action. Où il n’y a pas succession, il n’y a pas récit mais, par exemple, description (...), déduction (...), effusion lyrique (...), etc.¹”.

Roland Barthes vai mais longe. Ele redefine com maior rigor as funções e seus valores respectivos (Barthes, 1966). Segundo ele existem três níveis de descrição da narrativa. O nível das funções (no sentido de Propp e Bremond), o nível das acções (no sentido de Greimas) e o nível da narração (o que Tzvetan Todorov definia como discurso). As funções, segundo Roland Barthes são de natureza distributivas e organizam as diferentes seqüências da narrativa. Elas subdividem-se em funções cardinais ou nodais e funções catalisadoras. Outra categoria das funções diz respeito ao carácter de índice das mesmas. Segundo Barthes, os índices são de natureza integradores e servem para assegurar a coerência da história. Mas, para Roland Barthes, a narrativa vai muito além de uma simples análise das componentes estruturantes do texto. Segundo ele: “Le récit est présent dans tout les temps, dans tous les lieux, dans toutes les sociétés; le récit commence avec l’histoire même de l’humanité; il n’y a pas, il n’y a jamais eu nulle part aucun peuple sans récit ; toutes les classes, tous les groupes humains ont leurs récits, et bien souvent ces récits sont goûtés en commun par des hommes de culture différente, voire opposée : le récit se moque de la bonne et de la mauvaise littérature : international, transhistorique, transculturel, le récit est là, comme la vie.”²

A narrativa está aí, é como a própria vida, está presente em todos os tempos, em todos os lugares, desde o início da humanidade.

Hoje em dia a análise está focada sobre o estudo de recepção da narrativa. Os papéis do leitor e do espectador são preponderantes para um estudo completo do conceito. Umberto Eco será um dos impulsionadores desta perspectiva (ECO, 1979) a par com Searle e Austin e suas teorias pragmáticas, que

¹C. Bremond, “La logique des possibles narratifs” in *Communications*, n.º 8, Paris: 1966, p. 68.

²R. Barthes, “Introduction à l’analyse structurale des récits” in *Communications*, n.º 8, Paris: 1966, p. 7.





têm em conta o papel do destinatário do texto e a multiplicidade de sentidos presentes em qualquer leitura.

Percebemos desde logo que existem várias abordagens possíveis de análise da narrativa. Jean-Louis Dufays considera três tipos essenciais: primeiro, uma aproximação exegética ou interpretativa, onde o texto é considerado como uma obra dotada de um sentido canónico, que o leitor ou o crítico deve restituir em total fidelidade com as intenções do autor; segundo, uma aproximação imanente, onde se situa a corrente estruturalista que considera o texto como um sistema de signos fechados, onde a análise é feita sem referentes externos; terceiro e por último, a aproximação contextual que analisa o texto nas suas relações com a realidade exterior, ou a partir de outros textos (Dufays, 1991).

Da narrativa Interactiva

Como definir a Narrativa Interactiva? À primeira vista a narrativa interactiva sugere um contra-senso. Pois, se por um lado a narrativa nos dirige por um caminho seguro, por outro possibilita-nos diversos percursos à escolha, através da interactividade. Poucos são, ainda, os autores ou teóricos que propõem uma definição clara para a narrativa interactiva. Segundo Serge Bouchardon a narrativa interactiva consiste no soma de quatro aspectos essenciais: primeiro, que a narrativa é uma sucessão de eventos que compõem uma história; segundo, que a principal representação dessa história faz-se através da narração; terceiro, que, essa mesma narrativa evoca uma programação informática, mais ou menos aberta; e por último, que ela implica a participação activa dos utilizadores (Bouchardon, S. e Ghitalla, 2003). Para Jean-Louis Weissberg a narrativa interactiva põe em relação a actividade da escrita e a narrativa produzida, o autor e as personagens e a interpretação e a organização material do dispositivo. Weissberg introduz a noção de “*Spect-acteur*” (Espect-actor) na perspectiva daquele que comete ou deve cometer uma acção perante um determinado dispositivo cénico (Weissberg, 2002).

Sejam quais forem as definições ou tentativas de delimitações da noção, verificamos que existe uma aproximação evidente entre o que se entende por narrativa e o que se quer definir como narrativa interactiva. Inevitavelmente, as noções subjacentes a primeira irão produzir eco na segunda. As noções de sequência, de ordem, de duração; as funções dos personagens; os nós e





índices do texto; são todos eles elementos integrantes da narrativa que têm repercussões na narrativa interactiva. A narrativa interactiva quer-se segmentada (implicando diversos momentos de narração) permitindo assim alterações na sequência temporal dos factos narrados. A segmentação da narrativa irá permitir a navegação pelos seus diversos elementos, por parte do leitor. Essa mesma segmentação das partes autoriza, igualmente, uma certa reordenação da história e permite realizar escolhas. Consequentemente, e porque há escolhas para fazerem-se a narrativa deve prever ramificações em momentos determinados da história. Essas mesmas ramificações, ou bifurcações implicam um momento de suspensão da narrativa. Momento esse, que é dado ao leitor ou espectador, para poder fazer suas escolhas.

A narrativa interactiva é não linear. Isto é, é possível uma alternância da ordem dos diversos momentos da história, através de uma escolha (muitas vezes prevista ou previsível), seja ela objectiva ou subjectiva. É claro que este efeito de intermitência e alternância é perverso, na medida em que todas as histórias seguem um eixo temporal linear induzido através do discurso.

Por causa da não linearidade subjacente à narrativa interactiva, impõe-se a possibilidade de uma escolha ou de diferentes escolhas. Essas escolhas remetem-nos para pontos de suspensão e de bifurcação³. Segundo Jean-Louis Boissier, “la variabilité vidéo-interactive ouvre non seulement des capacités de bifurcation, de mis en suspens, de déclenchement, mais encore une possible dissociation généralisée du temps enregistré et du temps restitué par la reception ou la lecture”⁴. No momento de uma escolha determinada, a narrativa é posta em suspenso. A história não avança enquanto não for feita uma selecção. “Le problème concret, dans un récit interactif, où la suite dépend du geste du lecteur, qui reste en suspens si le lecteur ne fait rien, c’est précisément de fabriquer cette suspension qui permet au lecteur de ne rien faire,⁵” afirma J.L. Boissier.

Consideremos o seguinte exemplo: numa determinada sequência narrativa *t* composta pelos momentos *m1*, *m2* e *m3*, encaremos *m2* como o ponto de bifurcação. Desde *m2* é dada a possibilidade de voltar para *m1* ou avançar

³Para uma abordagem interessante na literatura ler *Le Jardin aux sentiers qui bifurquent*. In, J. Borges, *Fictions*, Paris: Gallimard, Nouvelle édition augmentée, 1983.

⁴J.L. Boissier, *La relation comme forme, L’interactivité en art*, Genève: Mamco, 2004, p. 286.

⁵Idem, pp. 293-294.





para $m3$. Enquanto não houver uma escolha continuamos suspensos em $m2$. Esta noção de reticência na narrativa remete-nos para uma outra figura: a da repetição. Ao ficarmos em expectativa na possibilidade de uma escolha, de $m2$ para $m1$ ou de $m2$ para $m3$ exerce-se a figura da repetição em $m2$. Esta repetição invoca a idéia de retorno, de laço ou de ciclo. A idéia é podermos voltar ao mesmo ponto por onde já passamos antes. Pode ser um retorno sobre si próprio, isto é um momento que não avança e que se repete – recapitulação da mesma instância – $m2, m2, m2$, etc. Ou ainda, um momento por onde já passámos, depois de conhecer outras instâncias – $m1, m2, m3, m2, m1, m2, m3$. J.-L. Boissier chama a atenção para um número inevitavelmente reduzido de bifurcações, num cinema dito interactivo, visto serem o resultado de uma gravação antecedente. “Résultant d’un enregistrement [les bifurcations], elles sont jouées d’avance. Mais, faisant l’objet d’une mise en scène et d’un montage, elles peuvent présenter leurs alternatives virtuelles comme relevant du possible, puisque le choix ressortit alors d’une mise en mémoire, d’une répétition (...)”⁶.

Com a figura da bifurcação, a repetição é realçada e deixa-se notar. Outro aspecto que pode ajudar a designar a narrativa interactiva relaciona-se com o conceito de memorização. Isto é, se já analisámos a urgência de repetição, depreende-se facilmente a necessidade de uma memorização. Ao voltarmos para um momento determinado da narrativa (ex. $m2$), consideramos a registo prévio desse mesmo momento. Reencontrar um objecto, uma instância, um momento narrativo, é ter acesso à sua memorização, através de um processo de identificação e singularização.

Da narrativa fílmica, Um potencial interactivo?

Muito antes da narrativa fílmica se tornar interactiva, o cinema introduziu a questão da ductilidade na manipulação temporal e a noção consequente da aparência de continuidade. Os estudos de Christian Metz sobre a grande sintagmática da narrativa fílmica ajudaram a entender, não só os elementos estruturantes do filme como também as técnicas narrativas do cinema (Metz, 1966). A questão da montagem dos diferentes momentos temporais da acção cinematográfica define-se como o seu principal ensejo na construção de

⁶ *Ibidem*, p. 295.





significado. No cinema, nem sempre o que vemos corresponde a ordem cronológica das filmagens. A sequência das imagens é muitas vezes alterada para dar ênfase a algum aspecto da narrativa ou realçar os diferentes momentos temporais do filme (Cousins, 2004). A estética do filme de plano único dos irmãos Lumière, com *L'arrivée d'un train à la Gare de Ciotat* (1895) e *L'arroseur arrosé* (1895), levou a um impasse no momento em que se ansiava contar histórias mais complexas, através de uma imagem em movimento, onde o plano único tornara-se então insuficiente⁷.

Através da reorganização temporal da narrativa fílmica, da sua interrupção e repetição dos diferentes momentos (*analepses* e *prolepses*) e dos saltos temporais na acção (*ellipse*), o cinema reposiciona o espectador em relação à história contada, e pede a sua intervenção para a compreensão dos acontecimentos relatados. Obrigando o espectador a estar activo mentalmente, o cinema consegue chamar para si um certo potencial interactivo. No filme *Rashomon* (1950), de Akira Kurosawa, estamos perante a mesma história contada segundo quatro versões diferentes. Em substituição à personagem do juiz, Akira Kurosawa utiliza a câmara subjectiva, criando assim uma relação directa entre o espectador e os relatores. O espectador, no pressuposto papel de juiz, vê-se obrigado a posicionar-se perante uma das versões, exercendo assim uma escolha consciente dos diferentes relatos. Este jogo de olhares diferentes sobre o mesmo acontecimento induz o espectador a tomar partido, a estar do lado de uma das personagens e a acreditar na veracidade de uma das versões que está a ser contada. Em *Rashomon* Kurosawa joga com a variação e descontinuidade da narrativa. A mesma história, contada de forma diferente, ramifica-se em quatro versões. No entanto, perante o olhar atento do espectador os relatos são apresentados sequencialmente. Numa hábil montagem paralela Kurosawa deixa o espectador suspenso, enquanto aguarda pelo seu juízo final. A expectativa de uma escolha pela versão verdadeira dos factos fica pendente, até ao término dos diferentes relatos. Esta opção de Akira Kurosawa, pela desmultiplicação da narrativa e implicação do espectador, situa o seu filme perante um compromisso interactivo que consideramos obrigatório.

A narração fílmica em *Elephant* (2003), de Gus Van Sant, não avança, ou, melhor dizendo, pouco avança. A acção passa-se num colégio americano dos

⁷Só em 1903, com *The Life of an American Fireman*, de Edwin Stanton Porter, é feita uma primeira experiência de montagem paralela e fragmentação da narrativa fílmica.



arredores de *Columbine*, nos Estados Unidos da América. O estilo de repetição utilizado pelo realizador faz-nos voltar ao mesmo local, uma vez, duas vezes, até três vezes. Entretanto já demos conta do que vai acontecer, antes mesmo de o visionarmos. Esta repetição, diferenciada, obriga-nos a uma certa memorização e a uma intensificação dos significados que presenciamos. O espectador é incessantemente remetido para momentos da acção que, entretanto, ficaram em suspenso. Este constante retorno da narrativa, em forma de repetição diferenciada, proposto pelo realizador, deixa em aberto uma apetência para uma forma de interacção mais vincada. Suponhamos a possibilidade de fornecer ao espectador o poder de escolha de diferentes pontos de vista de uma determinada cena do filme. Segundo Gus van Sant, entramos nitidamente numa era de desconstrução do próprio cinema, isto por causa da chegada de outro tipo de imagens avançadas, nomeadamente imagens videográficas, ligadas aos jogos, imagens de síntese e imagens interactivas⁸ Poderemos então considerar uma ligação objectiva entre o modo de narração do filme *Elephant* e a narrativa interactiva? Presenciamos de facto a multiplicidade dos planos, os diferentes pontos de vista, a repetição dos percursos e as escolhas (ainda que subjectivas) dos espectadores. A manipulação dos espaços, os diferentes pontos de vista e os distintos níveis de acção nos jogos para computador vêm animar uma estrutura demasiado fechada e contínua existente no cinema. Ao utilizar esta metáfora narrativa, Van Sant desafia o próprio espectador a tomar uma posição sobre o que está a acontecer (para julgar melhor o que está a ver?). Pondo em causa os modos de narração vigentes, Van Sant encaminha-nos para possíveis sobreposições e aplicações para uma narrativa fílmica interactiva.

Aos espectadores é-lhes pedido um esforço complementar para preencher os espaços vazios e as falhas de uma narrativa que se quer não linear, mas que não consegue sê-la verdadeiramente. Numa tentativa arrojada, Alain Resnais fez do seu “bi-filme” *Smoking/No Smoking* (1993) uma primeira abordagem a desconstrução da narrativa cinematográfica. *Smoking/ No Smoking* é composto por dois filmes que devem ser visionados separadamente, mas na ordem que o espectador quiser escolher. A obrigatoriedade de uma escolha torna o filme múltiplo de Alain Resnais deveras interessante. Por um lado, a escolha

⁸Os planos utilizados em *Elephant*, remetem-nos para os vídeos-jogos FPS (*First Person Shooter*), onde o espectador toma o lugar do atirador, numa visão objectiva, por cima do ombro do seu *avatar*. Ver: R. Bellour, “Le parti pris du réel” in *Trafic*, n.º 49, 2004, pp. 5-13.



faz-se de uma forma mais virtual (obrigando o espectador a optar por uma das versões da história contada), por outro essa escolha torna-se obrigatória devido ao formalismo da apresentação das narrativas fílmicas. Construídos com base numa estrutura rigorosa de vinte e cinco segmentos, os dois filmes complementam-se, segundo um dos personagens decide acender ou não o seu cigarro. As duas narrativas iniciam-se, dando lugar a um labirinto de situações e relações, onde o espectador se vê confrontado com as variações e os desvios que cada histórias vai tomando. O modelo de apresentação escolhido é francamente interessante e até certo modo original. Uma outra possibilidade seria a de mostrar os dois filmes simultaneamente, justapostos na mesma sala de cinema, onde aos espectadores seria dada a opção de escolha directa entre uma ou outra versão (algo que já acontece na versão para DVD deste mesmo filme).

Outros exemplos poderiam servir para ilustrar o nosso propósito. Muito sucintamente citaremos apenas o filme *Blind Chance* (1981), de Krzysztof Kieslowski, onde a estrutura da narrativa fílmica é de todo similar ao filme de Kurosawa, citado mais acima. Ou ainda o filme *Time Code* (2001), de Mike Figgis, onde há novamente repetição de histórias, mas desta vez de forma simultânea, através do uso da técnica do *split-screen*.

Experiências fílmicas interactivas

Muito antes da experiência de Alain Resnais, outros cineastas e artistas tentaram basear os modos de criação das suas obras através da apresentação de narrativas múltiplas, seja a partir dos mais diversos dispositivos inventados na altura, seja a partir da complementaridade entre diferentes modos de narração⁹. Através das experiências de projecção múltipla dava-se início aos ambientes imersivos, mundos virtuais e relações interactivas com os espectadores. Estávamos no início de uma relação mais interactiva entre o espectador e a imagem em movimento. Uma espécie de inauguração da narrativa cinematográfica interactiva, onde era permitido ao público fazer as suas próprias escolhas, construir cada um a sua história ou seguir itinerários divergentes (Dinkla, 1996).

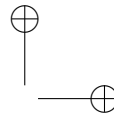
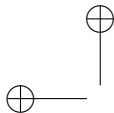
⁹Vejam-se os trabalhos de Josef Svoboda e Alfréd Radok, a *Laterna Magika* de 1958 e *Polyekran, A Mirror of My Country* de 1967. Ou ainda *Glimpses of the USA* de 1959, de Charles e Ray Eames.



Em 1967, Radúz Činčera apresentava para um vasto público, na Exposição Mundial de Montreal, o primeiro filme dito interactivo, o *Kinoautomat: One Man and his Jury*. Tratava-se da primeira narrativa cinematográfica interactiva instalada numa sala de projecção, devidamente acomodada para o efeito. Confrontando os espectadores com as imagens projectadas e a subida ao palco dos actores principais, o filme parava em momentos determinados para permitir a interacção com o público. Este fazia suas escolhas por votação, através de um sistema de botões instalado nos respectivos assentos. Em cada apresentação do filme, as escolhas variadas faziam alterar a ordem sequencial da narrativa, obrigando a inúmeras versões preparadas para o efeito. Mas na realidade, *Kinoautomat* baseava-se numa estrutura muito simples, onde por cada escolha feita, havia sempre as mesmas duas soluções, criando-se uma ilusão perfeita de variabilidade e de interactividade directa (Weibel e Shaw, 2003).

Com a chegada da tecnologia digital, a desconstrução da narrativa para um formato interactivo torna-se mais espontânea. De uma estrutura menos permeável passamos para uma organização da narrativa que pode provir num papel preponderante para o espectador. As novas tecnologias, com a difusão e propagação dos filmes em formato DVD (*Digital Video Disc*), vêm permitir uma abordagem diferente. A imagem, digitalizada, torna-se manipulável, e até mesmo jogável, autorizando alterar a ordem de mostragem dos diferentes segmentos do filme. Na versão para DVD do filme *Final Fantasy* (2001), de Hironobu Sakaguchi, existe uma opção adicional, onde o telespectador é convidado a criar uma versão personalizada de edição de uma sequência pré-definida. No entanto, esta espécie de liberdade, torna-se numa escolha escamoteada em função dos segmentos de filme pré-definidos e gravados no suporte digital. Noutro exemplo, nomeadamente no filme *Switching*¹⁰ (2003), de Morten Schjødt, a narrativa foi separada em diversas partes permitindo uma reconstrução da história através de um processo de escolha aleatória na ordenação dos segmentos fílmicos. Com a ajuda da tecnologia digital, a participação dos espectadores é permitida através de uma interacção directa. Este filme com opções de interacção variadas é uma espécie de *puzzle*, onde cada peça (fragmentos de vídeo) varia de posição num eixo temporal e segundo a intervenção do espectador. Interagindo através do comando televisivo, o especta-

¹⁰O filme *Switching* foi especialmente concebido para o suporte digital em DVD. Ver catálogo do festival Nêmo#6, Março de 2004 em: www.festivalnemo.com. Ou em: www.epccasif.com/nemo/2004/pdf/27-29.pdf. [consultado em Março 2004].



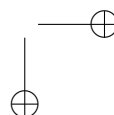
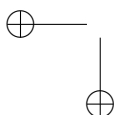
dor propõe a leitura de um novo fragmento de vídeo, escolhido entre todos os disponíveis. O conceito de repetição joga aqui um papel fundamental porque enquanto não houver interacção por parte do espectador, a história permanece suspensa, aguardando por uma continuação (a tal dificuldade mencionada por Jean-Louis Boissier, mais acima, é aqui ultrapassada de forma brilhante). As divisões da história em pequenos fragmentos permitem também essa recapitulação. Por isso, o final da história fica indeterminado, deixando ao espectador uma certa liberdade no momento ideal para fechar a narrativa. A estrutura de *Switching* permite igualmente à história ser recursiva até aos momentos de continuidade oferecidos pela intervenção do espectador¹¹.

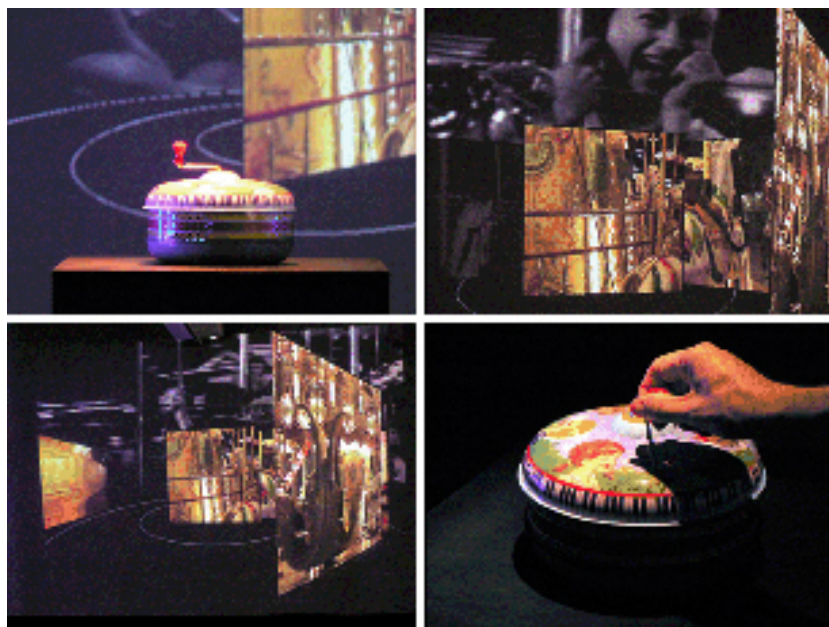
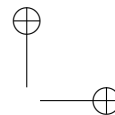
Carrossel e Transparências **O projecto experimental *Carrossel***

O projecto experimental *Carrossel*¹² é uma instalação de vídeo interactivo onde é permitido ao espectador uma interacção directa com uma imagem fílmica projectada (Caires, 2006). *Carrossel* põe em perspectiva uma imagem filmada com a projecção dessa mesma imagem num espaço virtual tridimensional. A imagem filmada, ou, melhor dizendo, a *imagem-movimento* está directamente relacionada com o seu aparelho de captação (evocamos aqui o Cinematógrafo dos irmãos Lumière). No caso específico de *Carrossel*, quisemos colocar em correspondência directa a projecção das imagens filmadas com a deslocação sofrida pela câmara durante a filmagem. Já não se trata apenas de uma sensação de movimento, mas sim da sua constatação. O espectador, perante a imagem projectada, experimenta e visualiza o movimento que a câmara percorreu aquando das filmagens antecedentes. Num espaço virtual a três dimensões, colocámos as imagens (os fragmentos de filme) na posição relativa à sua filmagem anterior. Ao accionar o filme, não só a imagem que vemos reflecte o movimento de um carrossel, como também são os vídeos que compõem a projecção que estão em movimento e acompanham, por corres-

¹¹Ver igualmente outros trabalhos para DVD como *Uncompressed* (2000), de Margi Szperling, 1^o Festival Internacional de Cinema Interactivo, Porto, Centro de Exposições Exponor 2001. <http://www.substanz.com/substanz.html/> [Consulta: Setembro 2001]. Ou ainda, *BD-Bipolar Disorder* (2003), de Joan Morey.

¹²Mais informações sobre o projecto no sítio: <http://www.carloscaires.org/00-carrossel.html>



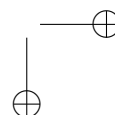


Alguns planos fotográficos da instalação *Carrossel*.

pondência, a deslocação que a câmara efectuou no momento de captação da imagem.

Carrossel é organizado segundo uma interdependência entre as imagens projectadas e a interacção do espectador. A evolução da narrativa e o movimento das imagens no ecrã dependem directamente do comportamento activo do público. Através da acção sobre uma manivela de uma caixa de música, o espectador apreende o desenrolar de uma narrativa sonora e imagética. Esta narrativa, fragmentada, é composta por seis vídeos a cores de 27 segundos cada, por 90 imagens a preto e branco e uma faixa sonora de 8 minutos (composta por diálogos e música), desenvolvendo-se segundo o seguinte critério: a acção do espectador sobre a manivela da caixa de música despoleta um movimento circular nos vídeos projectados assim como a escuta da banda sonora; a paragem da mesma acção acarreta a mudança das imagens a preto e branco, a paragem da banda sonora e dos vídeos.

O movimento descrito pelos seis vídeos a cores corresponde ao movimento circular de um carrossel, sendo que o conteúdo desses mesmos vídeos





refere-se às filmagens capturadas anteriormente sobre o carrossel. As imagens a preto e branco mostram a sequência final (15 minutos) do filme *Strangers in a train* (1951), de Alfred Hitchcock. Nesta parte do filme a acção tem lugar num carrossel descontrolado: *Guy Haines* (Farley Granger) é perseguido pela polícia que julga ser ele o autor de um crime (a morte da sua mulher). *Bruno Anthony* (Robert Walker), o verdadeiro culpado, é apanhado por *Haines*, depois de uma perseguição e luta frenética no meio de um carrossel em movimento e desgovernado. *Anthony* morre com a prova do crime na mão (o isqueiro do *Guy Haines*), ilibando o perseguido *Haines*.

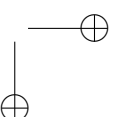
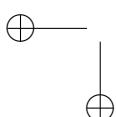
O projecto experimental *Transparências*

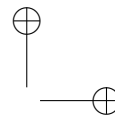
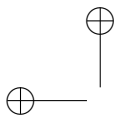


Alguns planos de projecção de *Transparências*

O projecto experimental *Transparências* segue o mesmo propósito de *Carrossel*. Isto é, o estudo das condições para uma narrativa fílmica interactiva¹³. Concebido para estudar novas possibilidades de interacção com a imagem em movimento, o novo papel do espectador – *interactor* (Baboni, 2003) e as condições de adaptação da narrativa fílmica às necessidades interactivas,

¹³Mais informações sobre o projecto no sítio: www.carloscaires.org/i-Cinema/transparency.html



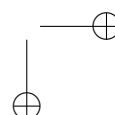
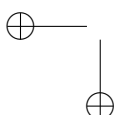


Transparências convida à criação de um novo dispositivo interactivo e a sua adequação à narrativa fílmica.

Sara, Miguel e Pedro são as três personagens desta narrativa fílmica original. As suas vidas cruzam-se e relações amorosas, de ódio ou compaixão entrelaçam-se de forma invulgar. Amor, traição, dor, narcisismo, sexo e ciúme são as temáticas principais abordadas nesta narrativa fragmentada, na expectativa de ser (re)-composta pelos espectadores. O argumento foi desenvolvido segundo os conceitos de rizoma (Deleuze e Guattari, 1980) e fluxo narrativo (Weinbren, 1994). Está composto por 23 segmentos fílmicos, que foram escritos e filmados de forma às suas histórias complementarem-se, quando visionados consecutivamente, ou terem “vida própria” quando visionados individualmente. O espectador pode entrar na história pelo meio, pelo início ou pelo fim, não é questão de uma narrativa sequencial, mas sim de fragmentos de uma história global que se complementam pela interpretação subjectiva de cada espectador. Cada cena ou fragmento de *Transparências* representa uma possibilidade de ligação e de conjugação com as outras cenas que compõem a narrativa. As sequências narrativas criadas pelas escolhas dos espectadores representam as múltiplas possibilidades de percursos oferecidos, sendo que cada espectador pode optar por percursos diferentes e criar em cada escolha uma história singular.

Conclusão e projectos futuros

A antecipação das acções e reacções dos espectadores, normalmente, são previstas pelos autores dos dispositivos interactivos. Seria ilusório pensar que o espectador é completamente livre de fazer o que quer perante uma narrativa interactiva. As leis comportamentais, muitas vezes demasiado rígidas, são predeterminadas pelos autores, e deixam muito pouca margem de manobra à improvisação. Por outro lado, a maior parte das narrativas interactivas são escravas dos atributos das interfaces digitais. As suas composições e estruturação definem-se demasiadas vezes pela influência da tecnologia em virtude dos seus conteúdos. Novos desafios impõem-se aos autores de narrativas interactivas na perspectiva de ultrapassar estas e outras restrições. Veja-se, por exemplo, na narrativa fílmica interactiva onde a acção do voto torna menos interessante o próprio desenvolvimento da história e da sua intriga (ex. *Kino-automat*), deixando o espectador, privado das inúmeras ramificações falhadas





ou perdidas. A grande dificuldade, como diria Bernard Perron, consiste em implicar o *jogador* (espectador) sem o deixar entrar na diegese e simultaneamente deixá-lo intervir sem lhe dar demasiado controle (Perron, 2002).

Então, que transformações deve sofrer a narrativa fílmica para implicá-la numa relação interactiva? Que procedimentos usar para pôr em relação directa e efectiva a narrativa fílmica com os seus espectadores? Jean-Louis Boissier deixa-nos algumas pistas: primeiro, que a variabilidade das imagens capturadas sobre o real, como a escolha do ponto de vista e os movimentos de câmara, deveriam pôr em evidência a noção de “perspectiva interactiva”; segundo, que a camada de relação, vista como a terceira camada da imagem digital (à par com a camada da imagem e a camada sonora), passou a ser o suporte do conjunto das acções possíveis sobre a imagem digital, dos comportamentos interactivos e generativos, enfim a camada performativa; terceiro, que os conceitos de bifurcação, mutação, reversão, comparação, designação, distanciação e procuração podem definir, segundo ele, um quadro sinóptico das figuras da interactividade.

Após a realização de dois projectos sobre o estudo da narrativa fílmica interactiva gostaríamos de desenvolver um novo trabalho, que implique as noções e conclusões propostas neste artigo. Será questão, então, de estudar e concretizar um projecto experimental que ponha em perspectiva as diversas acepções da narrativa fílmica interactiva, propostas num quadro sinóptico das figuras da interactividade.

Claramente, os poucos exemplos aqui apontados suscitam outros, que nos fazem entrar num novo campo de tensões e aproximações entre a narrativa fílmica e a interactividade. Seria como entrar nessa sala de cinema, onde penetramos nas imagens com todo o nosso corpo, sentados aqui, e lá. Sozinhos, numa sala cheia, só a ilusão nos poderia salvar. Seríamos então, um novo espectador, um *spect-actor*, no verdadeiro sentido da palavra.



Bibliografia

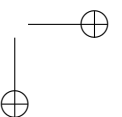
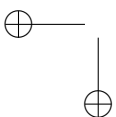
- ADAM, J.M., *Le récit*, “Que sais-je?”, Paris: PUF, 1999, pp. 9-20.
- PAQUIN, L.C., *Comprendre les médias interactifs*, “Somme”, Paris: Isabelle Quentin: 2006, pp.373-457.
- PROPP, V., *Morphologie du conte*, Poétique, Paris: Seuil, 1970.
- GENETTE, G., *Nouveau discours du récit*, Poétique, Paris: Seuil, 1983.
- GENETTE, G., *Figures III*, Poétique, Paris: Seuil, 1972.
- BARTHES, Roland, “Introduction a l’analyse structurale des récits”, in *Communications*, n.º8, Paris, 1966.
- ECO, Umberto, *Lector in Fabula*, Le livre de poche, Paris: Grasset, 1979.
- DUFAYS, J.L., “Les théories de la lecture. Essai de structuration d’un nouveau champ de recherche” in *Le langage et l’homme*, vol. XXVI, nº 2-3, 1991, pp. 115-127.
- BOUCHARDON, S. e GHITALLA, F., “Récit interactif, sens et réflexivité”, in *Hypertextes, hypermédias, créer du sens à l’ère numérique*, Hermès, 2003, pp.35-46.
- WEISSBERG, J.L., *Présence à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques: pourquoi nous ne croyons plus la télévision*, “Communications et Civilisation”, Paris: L’Harmattan, 2002.
- METZ, C., “La grande syntagmatique du film narratif”, *Communications*, nº 8, 1966. Nova edição: Seuil, “Points”, nº 129, Paris, 1981, pp. 126-130.
- COUSINS, M., *The Story of Film*, Londres: Pavillon, 2004.
- DINKLA, S., “From participation to Interaction – Toward the origine of Interactive Art”. In, Lynn Hershman Leeson (ed.), *Clicking In: Hot Links to a Digital Culture*, Seattle: Bay Press, 1996, pp. 279-290.
- WEIBEL, P. e SHAW, J. (ed.), *Future Cinema. The Cinematic Imagery After Film*, Cambridge/Karlsruhe: MIT Press/ZKM, 2003, pp. 96-125.



- CAIRES, C., “O projecto experimental “ Carrossel ” : para uma aproximação ao cinema interactivo”. In, Lola Dopica (ed.), *Actas Terceira Conferencia Internacional de Arte Electrónico e Dixital*, Artech2006, Universidade de Vigo, Pontevedra, 2006.
- DELEUZE, G. et GUATTARI, F., *Mille Plateaux, Capitalisme et Schizophrénie 2*, Paris: Éditions de Minuit, 1980.
- WEINBREN, G., “Vers un cinéma interactif”, *Trafic*, n.º 9, 1994, pp. 115-128.
- PERRON, B., “Jouabilité, bipolarité et cinéma interactif”. In, Vandendorpe Christian et Bachand Denis (Dir.), *Hypertextes. Espaces virtuels de lecture et d’écriture*, s.l., Nota Bene, 2002.

Agradecimentos

Gostaria de agradecer ao professor Jean-Louis Boissier da Universidade Paris VIII, pelos seus conselhos e orientação. Ao CITAR pelo apoio logístico para a realização dos projectos empíricos e a todos os elementos que participaram na produção dos mesmos. Agradeço igualmente o apoio da FCT (Fundação para a Ciência e Tecnologia) e do POCI2010 (Programa Operacional da Ciência e Inovação).







Documentário animado: um novo projeto do cinema

Índia Mara Martins

(Doutoranda PUC-Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro)

Introdução

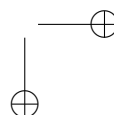
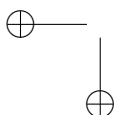
O Documentário animado *Ryan* de Chris Landreth lançado em 2004 surpreendeu a crítica e os espectadores por sua estética não figurativa, que foi chamada pelo diretor Chris Landreth de *psicorrealismo*. A discussão foi acentuada justamente pelo fato de Landreth chamar o seu filme de documentário animado (*animated documentary*). Considerando que o pressuposto básico do cinema documentário clássico é a representação figurativa das imagens captadas *in loco* pela câmera cinematográfica, o documentário animado vem provocar uma série de debates que têm em seu centro a tecnologia e as novas modalidades de representação que engendram no contexto cinematográfico.

Apesar de recentemente chamar a atenção de teóricos e críticos, o interesse pelos documentários animados não está mais restrito somente aos festivais de animação. Uma rápida pesquisa da expressão *animated documentary* ou *animetary* (como algumas vezes é chamado) no site *You Tube*¹ revela vários documentários animados disponíveis na Web. Os temas abordados são os mais variados: obesidade (*My Most Important Self-Portrait*, de James Baranys), holocausto (*More evidence of the holocaust Nazi Concentration Camps*, Sylvie Brings e Orlin Yadin), entrevistas (*Lord of the rings – George Lucas*, de Frankie Frain e Corey Huntington) entre outros. Mas não são apenas os temas que variam, as formas e estratégias de “representação” também apontam para uma diversidade tão extensa quanto a encontrada no documentário e na animação propriamente enquanto gêneros independentes.

Mas o que é documentário animado? Considerando o próprio termo, neste acoplamento de dois gêneros, para não dizer, campos distintos, temos uma difícil tarefa pela frente. Por outro lado, o potencial deste híbrido do audiovisual, que retoma debates antigos sobre realidade, representação e subjetividade, agora redimensionados pela imagem digital, deve ser considerado objeto de reflexão também no campo do documentário. Na tentativa de estabelecer uma definição para o documentário animado vamos recuperar algumas definições do documentário relacionando-as com a animação.

Definir documentário a partir da teoria existente sobre o campo é uma tarefa extensa que não cabe nesta proposta, portanto vamos apenas delinear alguns momentos

¹<http://www.youtube.com>



importantes e considerar o documentário animado neste contexto. As primeiras tentativas, que falam do documentário como um campo específico o colocando como uma categoria superior em relação à ficção tentam dar conta do aspecto social e estético propondo um “tratamento criativo da realidade”². Esta noção está sendo utilizada na argumentação do pesquisador britânico Paul Ward que aborda o documentário animado e defende a existência de uma certa tradição, fundada pela escola griersoniana, no uso da animação no contexto do documentário. Em sua abordagem ele cita o neozelandês Len Lye, que fazia animação direto na película, e realiza o filme *Trade Tattoo* (1927, UK) enquanto trabalhava com Grierson na GPO Film Unit. Esta tradição é mantida no National Film Board quando Grierson funda um departamento de documentário e outro de animação, coordenado por Norman MacLaren. Apesar de todas as experiências realizadas do ponto de vista da estética (animação) e da apropriação da tecnologia (uso criativo do som) pela escola fundada por Grierson, uma equivocada apropriação da sua proposta fez o documentário ter uma conotação de cinema didático, institucional e social.

Para se contrapor às rígidas convenções estabelecidas para o documentário nos anos 50 (cinema direto americano), em função da manipulação das imagens ocorridas durante a segunda guerra mundial, a partir da década de 1970, um grupo de teóricos, entre eles Bill Nichols, colocou em destaque o caráter fictício de qualquer documentário. Segundo esta perspectiva, todo documentário é um “texto”, é “uma ficção com tramas, personagens, situações e acontecimentos como qualquer outra” (Nichols, 1997:149). Para esta tendência, um documentário é tão construído quanto qualquer “filme de ficção”. Neste contexto, o documentário animado fica confortável, pois apresenta um discurso de natureza intrinsecamente construído, que o coloca nesta fronteira de indefinição. Mas ressaltar o caráter fictício do documentário animado não contribui para a discussão que propomos, o que nos interessa é pensar o documentário animado dentro do delimitado campo do cinema documentário.

Nichols, no entanto, ainda busca uma especificidade para o documentário, pois se ele é um discurso construído, uma “ficção”, é “uma ficção (em nada) semelhante a qualquer outra” (Nichols, 1997:151). Nichols vai estabelecer diferenças entre ficção e não ficção recuperando o conceito de representação, que justamente tinha sido utilizado para afirmar a ausência de diferença entre os dois campos. “Os documentários não diferem das ficções por serem textos construídos, mas pelas representações que fazem” (1997:153). Neste sentido, Paul Ward apresenta uma argumentação que faz eco a Nichols ao falar do documentário animado. Mesmo levando em conta a natureza

²“It derived from documentaire, a term applied by the French to their travel films. Grierson used it to describe Robert Flaherty’s *Moana wick*, he wrote, “being a visual account of events in the daily life of a Polynesian youth, has documentary value”. Later he defined it as ‘the creative treatment of actuality’.” Introdução de Forsyth Hardy em *Grierson on documentary*, Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 1966. p. 13.



intrinsecamente construída do documentário animado Paul Ward defende que: “Isso não significa que nós podemos dar o salto para afirmar que toda e qualquer verdade, os créditos ou as observações, feitos pelo documentário animado devem ser julgados relativos ou um mero produto da subjetividade ou do ponto de vista do animador. Os aspectos formais e estéticos da animação tendem a significar que a criatividade e subjetividade do criador são consideravelmente mais sedimentadas do que acontece, muitas vezes, com o trabalho em *live-action*. No entanto, as afirmações feitas sobre o mundo real atualmente por documentários animados devem ser avaliadas de acordo com o que elas dizem sobre o mundo real e não com base em tais critérios formais ou estéticos.” (Ward, 2005:87).

Nos anos 90, outro grupo de teóricos tenta afirmar as especificidades do campo documentário estabelecendo definições rígidas e delimitando as fronteiras com a ficção. Entre eles, Noël Carroll vai defender o conceito de asserção pressuposta e indexação. O primeiro designa o campo documentário como aquele no qual o discurso fílmico é formado por enunciados que se caracterizam por serem asserções, ou afirmações, sobre a realidade. A singularidade do documentário estaria numa forma específica de representação, composta por enunciados sobre o mundo, caracterizados como asserções. O segundo conceito considera a questão da recepção do documentário. A idéia é que, ao vermos um documentário, em geral temos um saber social prévio sobre se estamos expostos a uma narrativa documental ou ficcional. Como espectadores, fruimos a narrativa em função deste saber prévio.

Em relação ao conceito de asserção pressuposta, o discurso fílmico feito pelo documentário animado nem sempre forma enunciados sobre o mundo histórico, muitas vezes está tratando de sentimentos e situações que não tem lugar neste mundo, mas fazem parte do mundo interior das personagens. O conceito de indexação, que considera a questão da recepção e espera que o espectador defina se o que está vendo é documentário ou não, permite todo tipo de engodo. Por exemplo, a animação *Surfs Up*, sobre pinguins surfistas está sendo chamada de documentário animado, porque imita a estética dos documentários *live-action* sobre surf. Sendo uma estratégia recente de “representação” audiovisual, o documentário animado dificilmente teria este reconhecimento que depende do conhecimento prévio.

Embora haja claramente uma variedade de estilos e técnicas utilizadas em ambos, animação e documentários, tem de se dizer que há algo intrinsecamente “reflexivo” acerca da animação, especialmente em relação ao documentário. Na tipologia dos modos de Wells (1999), mesmo o modo imitativo detém uma estranha posição no sentido de que mesmo a mais realista das animações, por exemplo, algo com o estilo “hiper - realista” da Disney) será assistido como animação, e não como uma “gravação” de um mundo real pró-fílmico. Isto é, apesar de qualquer reivindicação por verdade, ou situações do mundo real e os relacionamentos mostrados, o *animated-*





ness/estado de animação continuará a ser uma característica predominante do filme para o espectador enquanto ele assiste o filme.

A ausência de reconhecimento por parte do espectador da realidade apresentada nos documentários animados em função da sua estratégia de representação não diminui o “valor documental” destes trabalhos na opinião de Ward.

Isto não quer dizer que as alegações ou situações representadas são assim de alguma forma completamente anuladas, pelo contrário, poderia muito bem ser o caso de que um documentário animado consegue revelar mais da “realidade” de uma situação que qualquer número de documentários *live-action*. Mas o status ontológico das imagens (os sons são sem dúvida de uma ordem diferente) significa que as percepções do “estado de animação” (*animatedness*) e “estado de documentário” (*documentariness*) estão em conflito, em grande medida. Isso não é necessariamente um problema: tal conflito é sem dúvida um requisito para qualquer forma de expressão que pretende se engajar com o mundo real em toda a sua complexidade e contradição.

Esta noção de mundo real atribuída ao documentário, que impede mesmo a animação mais realista de ser vista como representação do real, está ancorada no dispositivo “câmera” que determina um axioma: a crença no poder da câmera e da película de registrar alguma emanção do real, sob a forma de traços ou qualquer registro de informações luminosas supostamente tomadas da própria realidade. Essa crença num princípio “indicial” que constituiria toda imagem de natureza fotográfica (incluindo aí as imagens cinematográficas e videográficas) é o traço caracterizador do documentário, aquilo que o distingue dos outros formatos ou gêneros audiovisuais, como por exemplo, a narrativa de ficção ou o cinema de animação. Este é um dos pressupostos de teóricos como Fernão Ramos para quem é o instante da tomada que diferencia o documentário da ficção. “A circunstância da tomada, para sermos mais específicos, é algo que conforma a imagem-câmera de um modo singular no universo das imagens. Por circunstância da tomada entendemos o conjunto de ações ou situações que cercam e dão forma ao momento que a câmera capta o que lhe é exterior, ou, em outras palavras, que o mundo deixa sua marca, seu índice, no suporte da câmera ajustado para tal.” (Ramos e Catani, 2000:9).

Esta potência indicial que constituiria toda imagem de natureza fotográfica não existe na animação, seja ela feita artesanalmente ou através de softwares de animação. Contudo, ousamos afirmar que este princípio “indicial” pode ser deslocado para um contexto mais amplo que inclua as imagens digitais³ que dizem respeito ao mundo

³Couchot define a imagem digital, como aquela obtida através de processos de digitalização, seja a partir da captação com suportes digitais ou da digitalização de imagens analógicas (através do scanner). Apesar de simular a estética figurativa, a representação do real a partir de imagens já não se ancora num referente, em algo pré-existente a imagem representada. “Com as tecnologias numéricas, a lógica figurativa muda radicalmente e com ela o modelo geral da figuração. Ao contrário do que se poderia prever, o *pixel*, sendo um instrumento de controle





real, apesar de não reproduzirem o mundo real a partir de um princípio de impressão química, como acontece com as imagens de natureza fotográfica. Neste sentido, estamos pensando no conceito de índice na semiótica, que mantém uma relação causal, ou de contiguidade física, com o referente.

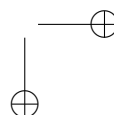
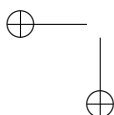
Outra perspectiva que permite pensarmos o documentário no contexto das imagens digitais e poderia substituir a noção de representação dentro da teoria do documentário é o de virtualização. Este conceito já é utilizado por Pierre Lévy e seus seguidores para pensar a imagem digital, neste contexto chamada de virtual, e sua relação com o real. O conceito habitual qualifica o *virtual* como oposto ao *real*, aquilo que não é formalmente admitido. O dicionário Michaelis define o *virtual* como sendo aquilo que existe “*como potência ou faculdade, porém sem efeito atual*”. (UOL Michaelis Digital, 2002). Autores como Pierre Lévy também vêem o virtual como o potencial possível: “O virtual é um fecundo e poderoso modo de ser que vai além do processo de criação, abre para o futuro, injeta elementos que vão além da presença física.” (Lévy, 1998).

A noção de virtualização de acordo com Rezende Filho não nos faria supor, diretamente, a existência de um sujeito e de um objeto prévios no documentário. “O mundo não estaria na posição de ‘objeto-modelo’ previamente dado e definido (como a imagem formada em um quebra-cabeça) que o documentário deseja copiar. Poderíamos entender que a ‘realidade’ como um conjunto extenso e indeterminado de *virtualidades* coexistentes que se atualizam, segundo determinadas condições, na produção concreta do filme”⁴.

Neste contexto o próprio papel do documentarista é redefinido segundo o pesquisador: “Da mesma forma, poderíamos passar a entender o papel do documentarista - cujo discurso, ideologia e intenção são, geralmente, considerados precisos e definidos -, não como o de um “manipulador onipotente” de uma realidade previamente dada, mas como o de um entre vários elementos, que deve se integrar aos outros que eventualmente atravessarem a virtualidade estabelecida, e que também comporta as

total, torna na verdade bem mais difícil a morfogênese da imagem. Enquanto para cada ponto da imagem ótica corresponde um ponto do objeto real, nenhum ponto de qualquer objeto real pré-existente corresponde ao *pixel*. O *pixel* é a expressão visual, materializada na tela, de um cálculo efetuado pelo computador, conforme as instruções de um programa. Se alguma coisa pré-existe ao *pixel* e à imagem é o programa, isto é, linguagem e números, e não mais o real. Eis porque a imagem numérica não representa mais o mundo real, ela o simula. Ela o reconstrói, fragmento por fragmento, propondo dele uma visualização numérica que não mantém mais nenhuma relação direta com o real, nem física, nem energética”, E. Couchot, “Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração” in *Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual*, André Parente (Org.), Rio de Janeiro: Editora 34, 1993. p. 37.

⁴Luiz Augusto Coimbra de Rezende Filho, *Documentário e Representação – Desnaturalizando uma Evidência*, Trabalho apresentado ao NP 07 – Comunicação Audiovisual, do V Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom.



suas próprias virtualidades. Como virtualização, o documentário também não tem um sujeito prévio.”

A proposta de pensar o documentário enquanto um processo dinâmico de virtualização/atualização é fundamental no contexto da produção de documentários que utilizam imagens e processos digitais, que incluem, o documentário animado e o web documentário. Esta noção de processo também se aplica a uma dinâmica diferente na produção, que no caso do web documentário, não se encerra na mesa edição e na distribuição e exibição. Pode ser redefinida e atualizada pelos produtores e pelos próprios espectadores/usuários enquanto estiver disponibilizada na web.

Após estas breves informações sobre alguns pensamentos do universo teórico do documentário e a tentativa de especular sobre o lugar dos documentários que utilizam imagens digitais neste contexto, podemos pensar nas características que nos ajudariam a definir documentário animado. A princípio, nos parece necessário chamar de documentário animado apenas os filmes de animação que têm algum referente no mundo real, independente da sua forma estética ou estilo. Quase sempre a relação com o referente ocorre a partir dos materiais utilizados (fotografias, desenhos, filmes e outros que têm existência no mundo real e são atualizados no documentário animado) e da banda sonora, os monólogos ou diálogos, que são oriundos das próprias personagens representadas pela animação. Mesmo quando o documentário animado representa situações subjetivas como sensações, sonhos, sentimentos etc, a relação com o mundo real se dá através da personagem que vivencia estas situações subjetivas.

A nossa primeira tentativa de definir documentário animado não estabelecia uma relação com a teoria do cinema documentário, partia do objeto em si, no qual observamos o conteúdo (valorização de aspectos subjetivos dos fatos), consideramos o dispositivo (câmera digital utilizada na captação das entrevistas), e o tipo de animação (a utilização de softwares ou não).

O documentário animado pode ser definido como um filme de situações e fatos reais registrados em suporte eletrônico utilizados como base para posterior intervenção com animação, que muitas vezes é computacional (algumas vezes utiliza animação tradicional). Quase sempre apresenta a valorização de aspectos subjetivos das situações a partir da representação das personagens e dos cenários⁵.

Em função do que já apontamos anteriormente, continuamos defendendo este aporte em referentes que têm existência no mundo real, que existem fora do filme, como base para as intervenções da animação (áudio de entrevistas, depoimentos, recursos iconográficos etc), para considerarmos um filme de animação documentário animado. O dispositivo passa a ter uma importância relativa, pois existem várias

⁵I. M. Martins, “O documentário animado ‘Ryan’ e o psicorealismo” in *Ciberlegenda*, Ano 9 - número 19 - outubro/2007, disponível em <http://www.uff.br/ciberlegenda/artigo9dez2006.html>



maneiras de acessar estes referentes que têm existência no mundo real (gravador, câmera digital, câmera fotográfica, microfilmes etc) e em relação ao tipo de animação, consideramos a parte do processo na qual o diretor e sua equipe tem total controle e liberdade, pois se trata de atualizar uma situação que existe virtualmente, e não fazer uma cópia do mundo real. A valorização de aspectos subjetivos continua sendo o grande diferencial do documentário animado, pois a animação lhe permite documentar o indocumentável.

Paul Ward,⁶ da Universidade de Brunel, que trabalha com documentário, animação e videogames, em seu estudo sobre as relações entre o documentário e o drama, também ressalta esta valorização subjetiva do tema no documentário animado.

Uma característica comum de um número significativo de documentários animados é a sua tendência para a utilização de técnicas de animação para explicitamente representar e interpretar os pensamentos e sentimentos dos seus temas. Há duas razões principais para esta tendência subjetiva. Antes de mais nada, neste contexto estamos a falar muitas vezes de sentimentos altamente abstratos, ou tabus, ou lidando com pessoas que têm dificuldade para se articular. Em segundo lugar, há algumas questões relativas ao anonimato – a animação oferece um 'manto', que o *live-action* talvez não: como estamos a lidar com testemunhos diretos, estamos vendo essas pessoas e seus pensamentos e sentimentos efetivamente visualizados. (Ward, 2005:89).

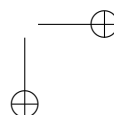
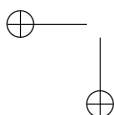
Apesar da variedade de técnicas de animação que existem, considerando o estilo,⁷ em relação ao modelo *live-action* de documentário, até o momento observamos dois tipos de documentário animado. O mais comum, que tem uma certa tradição na história do documentário, é aquele que utiliza imagens *live action*⁸ junto com animação. O segundo, e mais radical, utiliza recursos de animação na totalidade do documentário e apresenta uma animação como resultado final. *Bicycle Messenger* (2005) é um bom exemplo do primeiro estilo, pois apresenta imagens *live action* em todo o filme, somente o personagem principal (o mensageiro) é feito em animação (rotoscopia digital)⁹.

⁶Paul Ward, *Documentary: the margins of reality*. Wallflower Paperback, Great Britain, 2005.

⁷Para David Bordwell “O estilo é, minimamente, a textura das imagens e os sons dos filmes, o resultado das escolhas feitas pelo cineasta em circunstâncias históricas particulares”. Ele explica ainda que no sentido mais restrito, “ele toma o estilo como o uso sistematizado e significativo do filme e de técnicas do meio”. Estas técnicas se dividem em domínios amplos: *mise em scène* (encenação, iluminação, interpretação e ajuste); enquadramento, foco, controle de valores da cor, e outros aspectos cinematográficos: edição e som (Bordwell, 1997, p. 4).

⁸Expressão utilizada pelos animadores para se referir a filmes, seriados e afins, com atores reais, em oposição às animações, cujos personagens são em desenho, e não atores de carne e osso.

⁹Rotoscopia é uma técnica usada na animação, na qual temos como referência a filmagem de um modelo vivo, aproveita-se então cada frame filmado para desenhar o movimento do que





O segundo estilo pode ser encontrado em documentários animados como: *Drawn from memory* (1995), uma autobiografia do animador Paul Fierlinger, filho rebelde de um político de carreira tcheco; e em alguns filmes de John Canemaker, especialmente em *The moon and the son* (2004), autobiografia de Canemaker que revela a difícil relação com seu pai, um mafioso italiano. Definimos estes dois estilos pela predominância de *live-action* ou animação, que são aspectos significativos para discutir o documentário animado como a mais recente tendência do cinema documental. Entretanto, nos dois estilos podemos encontrar todo tipo de intervenções gráficas (letrados, gráficos, intervenções sobre os personagens em animação ou em *live-action*), representações iconográficas (fotos, desenhos, recortes de jornal, revista etc) e diferentes técnicas de animação, desde as artesanais (*stop-motion*, animação no acetato, animação na areia, no vidro, de objetos) até as que exigem um suporte computadorizado (3D, rotoscopia digital etc).

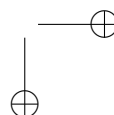
Em relação aos temas dos documentários animados podemos observar pelos exemplos acima, principalmente nos que fazem parte do segundo estilo, uma grande presença de autobiografias. Isto ocorre devido à subjetividade inerente à animação e a sua capacidade de revelar sentimentos e emoções garantindo ao autor um certo anonimato. *Ryan*, de Chris Landreth, que escolhemos como estudo de caso para este artigo introdutório sobre documentário animado, é o único que utiliza animação em sua totalidade, mas não se trata de uma autobiografia. É um documentário animado de entrevista, em que o diretor se vale dos recursos de animação para fazer um perfil da sua personagem.

Modos de representação

Na Grã Bretanha, além da intensa produção de documentários animados,¹⁰ já existe alguma teoria que tenta compreender este novo híbrido do audiovisual. Paul Wells criou uma tipologia de modos de documentário animado, na qual delinea quatro modos: o imitativo, o subjetivo, o fantástico e o pós-moderno. O modo imitativo é o tipo de filme animado que oferece uma imitação (ou pastiche) de *live-action*, é chamado também de documentário metáfora. Podemos dizer que se trata de uma representação

se deseja animar. Atualmente o termo rotoscopia é usado de forma generalizada para os processos digitais em que se desenha imagens sobre o filme digital produzindo silhuetas. Esta técnica continua sendo vastamente usada em casos especiais, onde o recurso do *chroma-key* não pode ser utilizado de forma satisfatória. Richard Linklater produziu dois longas-metragens usando rotoscopia digital: *Waking Life* (2001) e *A Scanner Darkly* (2006), no primeiro o recurso é utilizado para criar uma atmosfera de sonho, no segundo de alucinação. Para saber mais sobre o documentário animado *Bicycle Messengers* ver o site: www.bicyclemessengersmovie.com/

¹⁰No final do artigo apresentamos uma lista com os principais documentários animados citados por Paul Ward e Paul Wells, além dos que foram levantados durante a nossa pesquisa.





fotorrealista, que valoriza o naturalismo na animação e no estilo visual. Exemplos chave são os curtas instrucionais da Disney (por exemplo, *The Your and Your series* (1955-57US) ou *The Sinking of Lusitânia*, de Winsor McCay (1918, US), que se assemelham a uma *live-action newsreel*. De acordo com Wells todas estas animações em algum momento pegam emprestado convenções do documentário. Wells destaca alguns pontos: “Quanto mais perto os filmes animados se conformam à representação naturalista e usam convenções genéricas de algumas formas documentária (por exemplo, o uso de ‘voice-over’, a retórica dos especialistas, o uso da informação factual, etc), mais pode ser dito que demonstram tendências documentárias” (Wells citado por Ward 2005: 85).

O modo subjetivo é o modo no qual são acentuadas algumas características da inerente subjetividade da animação. Nos documentários animados que fazem parte desta categoria há muita ênfase nas intervenções do animador e os seus atos criativos aparentemente representam um acesso às idéias subjetivas de seus principais personagens (pessoas reais). De acordo com Wells o documentário subjetivo, muitas vezes através da expressão de um indivíduo, dá voz e encontra correspondência nos espectadores na medida em que se articula como crítica social (Ward citando Wells, 2005:86).

O modo fantástico de documentário animado é aquele que explora o que está debaixo da superfície da realidade quotidiana. Este modo de representação é associado por Wells ao animador surrealista militante Jan Svankmajer. “Como Svankmajer sustenta, ele tem intenção de fazer documentários fantásticos usando o que ele denomina surrealismo militante. A sugestão é que realidade objetiva é um conceito ilusório, inútil e, em última instância enganoso.”

Embora esta modalidade possa ser vista como uma extensão do modo subjetivo, que pode pender para a abstrata e surrealista, ela é necessária segundo Wells, pois se trata da interpretação criativa, através de visuais animados de uma pessoa real, do testemunho ou de uma lembrança, baseado na subjetividade da própria pessoa, não na interpretação do animador como ocorre no modo subjetivo. Svankmajer é diretor de vários filmes de animação e videoclipes, que estão disponíveis no You Tube, mas que não seriam considerados documentários animados na definição que apresentamos inicialmente, pois comentam, quase sempre ironicamente, atitudes e comportamentos humanos, mas não apresentam qualquer referente do mundo histórico no filme animado.

De acordo com Paul Ward “se a modalidade fantástica oferece um vislumbre do que está debaixo da superfície do quotidiano e levanta dúvidas sobre a capacidade de o documentário representar adequadamente a plenitude da existência, então o modo final de Wells, o pós-moderno, vai um passo mais longe e implica que o documentário em si é uma modalidade sem nenhuma pretensão especial de verdade ou realidade,



mas é, ao contrário, simplesmente uma imagem e não uma representação autêntica.” (Ward 2005:87).

Ward acredita que a relativista dimensão do pós-modernismo parece idealmente adequada para a animação como uma forma indexicalizada de imagem *live-action*/fotografada, que permite a subjetividade do animador automaticamente questionar algumas das certezas do discurso objetivo do documentário como uma forma. Para Ward, no entanto, é importante reconhecer a natureza intrinsecamente construída dos documentários animados, o que não significa anular as afirmações sobre o mundo real feitas por documentários animados. Estas afirmações devem ser avaliadas, de acordo com o que elas dizem sobre o mundo real, e não com base em tais critérios formais ou estéticos (Ward, 2005:87).

A diversidade de formas e técnicas de representação encontradas nos documentários animados certamente dificultam a sua categorização, mas entendemos que para se chegar a uma categorização mais precisa é fundamental buscar uma definição para o termo documentário animado. Talvez Ward tenha razão ao sugerir que avaliemos as afirmações sobre o mundo real que encontramos nos documentários animados de acordo com o que elas dizem sobre o mundo real, e não com base em critérios formais ou estéticos. Esta ligação com o mundo real é fundamental para pensarmos o documentário animado dentro do contexto do cinema documentário. Quando falamos em mundo real, estamos pensando não apenas em fatos e situações que existem fora do filme, mas também nos mundos mentais das personagens, que são parte do documentário animado. Apesar destes mundos mentais serem invisíveis, eles são reais para as personagens e neste caso elas funcionam como uma forma indexicalizada na relação com o mundo real. Esta perspectiva é considerada no contexto da teoria do documentário nos modos de representação do teórico Bill Nichols, apesar dele não se referir ao documentário animado.

Bill Nichols define vários subgêneros considerando que cada documentário tem sua voz distinta. Como toda voz que fala, a voz fílmica tem um estilo ou uma “natureza” própria, que funciona como uma assinatura ou impressão digital. Ela atesta a individualidade do cineasta ou diretor, ou, às vezes, o poder de decisão de um patrocinador ou organização diretora.

No cinema, as vozes individuais prestam-se a uma teoria do autor, ao passo, que as vozes compartilhadas, a uma teoria do gênero. O estudo dos gêneros leva em consideração os traços característicos dos vários grupos de cineastas e filmes. No vídeo ou no filme documentário, podemos identificar seis modos de representação que funcionam como subgêneros do gênero documentário propriamente dito: poético, expositivo, participativo, observativo, reflexivo e performático¹¹.

Podemos dizer que os modos de representação que mais se aproximam do documentário animado são o performático, o participativo ou interativo e o poético. Mui-

¹¹Bill Nichols, *Introdução ao documentário*, Campinas, SP: Papyrus, 2005.



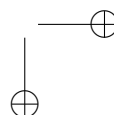
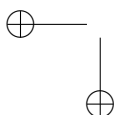
tas características que já observamos no documentário animado estão relacionadas ao modo performático, uma das categorias definidas por Nichols no livro *Introduction Documentary*, de 2001. No livro *Representing Reality*, de 1991, ele fala em quatro modalidades de representação: expositiva, de observação, interativa e reflexiva. Provavelmente as modalidades performática e poética foram acrescentadas por Nichols quando percebeu que as outras quatro não davam conta de algumas formas de representação mais subjetivas no documentário.

As características atribuídas por Nichols ao modo performático estão presentes no documentário animado de forma notável. Por exemplo, ele diz que o modo performático ressalta a complexidade de nosso conhecimento do mundo ao enfatizar suas dimensões subjetivas e afetivas, apresenta um tom autobiográfico que têm semelhança com a forma do diário do modo participativo. Geralmente há uma combinação livre do real e do imaginário e os acontecimentos reais são amplificados pelos imaginários. Segundo Nichols: “Estes filmes compartilham um desvio na ênfase que o documentário dá à representação realista do mundo histórico para licenças poéticas, estruturas narrativas menos convencionais e formas de representação mais subjetivas. A característica referencial do documentário que atesta sua função de janela aberta para o mundo, dá lugar a uma característica expressiva, que afirma a perspectiva extremamente situada, concreta e nitidamente pessoal de sujeitos específicos, incluindo o cineasta.” (Nichols, 2005:170).

Continuando na aproximação do documentário animado ao modo performático definido por Nichols, podemos dizer que nos documentários animados, o animador também estimula a nossa sensibilidade através da sua própria, e desta forma nos envolve em sua representação do mundo histórico. Mas faz isso de maneira indireta, por intermédio da carga afetiva aplicada ao filme e que o procura tornar nossa (Nichols, 2005:171). No caso do documentário animado isto acontece via animação e outros recursos visuais. Ainda segundo Nichols, o documentário performático “mistura livremente as técnicas expressivas que dão textura e densidade à ficção (planos de ponto de vista, números musicais, representações de estados subjetivos da mente, retrocessos, fotogramas congelados etc) com técnicas discursivas, para tratar de questões que nem a ciência nem a razão conseguem resolver” (Nichols, 2005:173).

No documentário animado também encontraremos uma diversidade de técnicas expressivas, a diferença é que, apesar de utilizar imagens fotográficas eventualmente, as técnicas expressivas quase sempre pertencem às artes plásticas e no resultado final são consideradas imagens de síntese, termo associado às imagens sintetizadas digitalmente, ou poderíamos dizer imagens técnicas¹². Contudo, podemos observar que

¹²Por “imagens técnicas” designamos em geral uma classe de fenômenos audiovisuais em que o adjetivo (técnica) de alguma forma ofusca o substantivo (imagem), em que o papel da máquina (ou seja, lá qual for a mediação técnica) se torna tão determinante a ponto de muitas vezes eclipsar ou mesmo substituir o trabalho de concepção de imagens por parte de um sujeito



o modo performático considerando as características atribuídas a ele por Nichols tem muitos elementos que se relacionam com o documentário animado. Os outros dois - o poético e o participativo - aparecem com menor destaque, talvez como coadjuvantes dentro de um modo predominante como o performático, mas sua definição nos parece necessária.

O modo poético se caracteriza por reunir fragmentos do mundo histórico de forma poética, de forma a enfatizar mais o estado de ânimo, o tom e o afeto do que as demonstrações de conhecimento ou ações persuasivas. Segundo Nichols neste tipo de documentário “os atores sociais raramente assumem a forma vigorosa dos personagens com complexidade psicológica e uma visão definidora do mundo”. O documentário poético tem sua origem associada às vanguardas da década de 20 e um dos melhores exemplos é o documentário *Chuva* (1929) de Joris Ivens. Nichols reforça que neste filme não conhecemos nenhum dos atores sociais, mas apreciamos a impressão lírica que Ivens cria sobre uma chuva de Verão que passa sobre Amsterdã.

Contudo, Nichols ressalta que os documentários poéticos retiram do mundo histórico sua matéria-prima, mas transformam-na de maneiras diferentes. Ele cita como exemplo *N.Y., N.Y.* (1957), de Francis Thompson, por exemplo, que usa planos da cidade de Nova Iorque que mostram como ela era em meados da década de 1950, mas dá prioridade à maneira pela qual esses planos podem ser relacionados e arranjados para produzir uma impressão poética da cidade como uma massa com volume, cor e movimento. O filme segue a tradição dos filmes sinfonia e de outros filmes sobre cidade como *Mannahatta* (1921), de Paul Strand y Charles Sheeler, que também tem como tema a cidade de Nova Iorque.

O modo participativo ou interativo é importante no contexto do documentário animado, na medida em que quase sempre o documentarista-animador participa do documentário (no caso de *Ryan*, Landreth participa efetivamente como uma personagem) ou tem sua participação na medida que há uma interação do animador com o seu tema no processo de produção, que vai resultar na interpretação final do documentário animado. Segundo Ward o documentário interativo tende a invocar o cineasta da interação com os seus temas, a maior parte das vezes consubstanciado na forma de uma entrevista. Assim, o testemunho ou formas de monólogo/ diálogo tornam-se o principal foco de documentários interativos. Além disso, como referido acima, mui-

criador, o artista que traduz as suas imagens interiores em obras dotadas de significado numa sociedade de homens. Arlindo Machado afirma que a técnica está longe de representar um traço distintivo dentro das artes visuais ou a expressão e um fenômeno singular dentro da história da cultura, mesmo porque toda imagem materializada em algum tipo de suporte é o resultado da aplicação de algum tipo de técnica de representação pictórica. Como seus estudos extrapolam o cinema e envolvem o vídeo, as instalações e outros experimentos audiovisuais ele utiliza o conceito de “imagem técnica” que define como “toda representação plástica enunciada por ou através de algum tipo de dispositivo técnico”. (Machado, 1997,p.191).



tos dos documentários animados discutidos aqui também são interativos no sentido de que os temas - podem freqüentemente interagir com o animador por se envolver no processo de produção e definir as estratégias de representação. Estes dois tipos de interação também são apontados por Nichols na primeira definição de modalidade interativa (Nichols, 1991:83).

No modo participativo Nicholls diz que “o cineasta despe o manto do comentário com voz-over, afasta-se da meditação poética, desce do lugar onde pousou a mosquiua da parede e torna-se um ator social (quase) como qualquer outro”. (Quase como qualquer outro porque o cineasta guarda para si a câmera e, com ela, um certo nível de poder e controle potenciais sobre os acontecimentos, no caso do documentário este controle é ainda maior). O documentário participativo pode enfatizar o encontro real, vivido, entre o cineasta e o tema. Esse estilo de filmar é o que Rouch e Morin denominaram de *cinema vérité*. Como “cinema verdade” a idéia enfatiza que essa é a verdade de um encontro em vez da verdade absoluta ou não manipulada. Vemos como o cineasta e as pessoas que representam seu tema negociam um relacionamento, como interação, que formas de poder e controle entram em jogo e que níveis de revelação e relação nascem dessa forma específica de encontro.

Embora não tenhamos nos referido ao modo reflexivo, Paul Ward acredita que apesar da variedade de estilos e técnicas utilizadas em ambos, animação e documentários, tem de se dizer que há algo intrinsecamente “reflexivo” acerca da animação, especialmente em relação ao documentário. Para concluir, apesar da variedade de estilos de documentário animado a maioria deles traz alguma característica do estilo performático, que pode ser considerado um guarda-chuva, para os demais tipos. No caso de *Ryan* predomina o modo participativo, pois se trata de um documentário animado que utiliza a entrevista como seu principal recurso de acesso às personagens.

Em relação à tipologia apresentada por Wells, entendemos que a ausência de uma definição mais precisa sobre o que é documentário animado dificulta também uma categorização. Com exceção do modo imitativo, que se diferencia substancialmente dos demais por privilegiar uma representação mais naturalista, ou, fotorrealista (se considerarmos o contexto das imagens digitais), nas demais categorias (subjetiva, fantástica e pós-moderna) há uma sobreposição de características, pois apresentam muitas semelhanças entre elas e são muito abrangentes.

Entendemos que a valorização da subjetividade é uma característica diferencial no documentário animado, seja na temática, ou na intervenção do animador que resulta numa interpretação subjetiva. Portanto, a questão da subjetividade está presente em todos os documentários animados e não pode ser uma categoria que tem como objetivo os diferenciar. Já a categoria fantástica que é definida por Wells por revelar o que está debaixo da superfície do cotidiano, é problemática na medida em que não especifica quais critérios foram estabelecidos como referência para pensarmos os documentários que pertencem a ela. Quando cita o animador Jan Svankmajer como





exemplo desta categoria, Wells complica ainda mais, pois Jan Svankmajer tem uma produção imensa e não se trata de documentário animado pelos motivos que já explicamos acima. E a pós-moderna restringe ainda menos, pois é um conceito de relativização, por sua própria natureza aberto. Podemos pensar no documentário animado como uma das tendências do que alguns teóricos chamam de pós-modernismo¹³, mas utilizar a expressão para determinar uma classificação é temerário.

A tentativa de definir o documentário animado e classificar suas diferentes formas de representação é válida na medida em que legitima esta tendência no contexto da produção documental e fortalece a corrente que vê no documentário um gênero que possibilita a experimentação e interpretação criativa da realidade. Contudo precisamos estabelecer outros parâmetros para viabilizar esta idéia.

Partindo do objeto de investigação, em primeiro lugar devemos considerar os elementos que aparecem nos documentários animados em geral, desta forma temos fatos que nos orientem numa definição. O primeiro aspecto que percebemos é a forma. Esta forma se configura com a animação e a sua relação com o mundo histórico. A animação está presente sempre, apenas em graus diferentes. Em alguns filmes é utilizada de forma combinada com imagens live-action e funciona para ressaltar situações subjetivas, fazer reconstituições históricas, ingrediente cômico e revelar ambientes psíquicos. Em outros documentários animados, o recurso da animação é utilizado em toda extensão do filme, seja para representar situações objetivas ou subjetivas. Podemos dizer que temos aí duas grandes categorias definidas pelo estilo do documentário animado, considerando a presença de *live-action* (característica do documentário tradicional) e a animação (característica do documentário animado).

Qual é o outro aspecto que chama atenção quando assistimos documentários animados? A temática pessoal e intimista, que quase sempre está associada à autobiografias, perfis biográficos, monólogos, fragmentos de memórias, entrevistas reveladoras. Partindo deste novo aspecto podemos desdobrar as duas grandes categorias se pensarmos em como estas temáticas se agrupam e determinam vozes ou foco narrativo:

¹³No contexto pós-moderno, em que de acordo com Zygmunt Bauman não faz mais sentido utilizar a expressão vanguarda para situar uma nova proposta estética e num momento em que a arte perdeu sua vinculação com a representação da realidade, podemos pensar o documentário animado como mais um dos muitos estilos e gêneros que ganharam um estatuto de uma realidade auto-suficiente. “As artes dos nossos dias, ao contrário, não se mostram inclinadas a nada que se refira à forma da realidade social. Mais precisamente, elas se elevaram dentro de uma realidade *sui generis*, e de uma realidade auto-suficiente nesta. A esse respeito, as artes partilharam a situação pós-moderna como um todo – que, como Jean Baudrillard o exprimiu, é uma cultura do simulacro, não de representação. A Arte, agora, é uma entre as muitas realidades alternativas (e, inversamente, a chamada realidade social é uma das muitas artes alternativas), e cada realidade tem seu próprio conjunto de presunções tácitas, de procedimentos e mecanismos abertamente proclamados para sua auto-afirmação e autenticação.” (Bauman, 1999).





-primeira pessoa: autobiografias (*Drawn from memory*, de, 2005), (*The Moon and the Son*, John Canemaker, 2005), monólogos (*My Most Important Self-Portrait*, de James Baranys), fragmentos de memória.

-terceira pessoa: entrevistas reveladoras, temas políticos e sociais (*You Don't Have to Die*, de John Canemaker, 1988), (*Atomnia*, Estele Breysse).

-narrador participante: perfil biográfico (*Ryan*, Chris Landreth, 2005), entrevistas reveladoras (*Lord of the rings – George Lucas*, de Frankie Frain e Corey Huntington).

-mutante (passa da 1^a. pessoa para 3^a.): reconstituições históricas (*The Sinking of the Lusitânia*, 1918, US, de Winsor McCay), pessoais (*More evidence of the holocaust Nazi Concentration Camps*, Sylvie Brings e Orlin Yadin).

Mesmo agrupando a partir do foco narrativo e de temáticas, ainda não conseguimos estabelecer categorias suficientemente abrangentes e ao mesmo tempo restritas para permitir uma taxonomia. Se pensarmos nos aspectos que observamos nos documentários animados de modo geral, podemos tentar uma conceituação delimitadora:

a) Situações: Aqueles documentários animados que fazem referência direta ao mundo histórico.

b) Sensações: Aqueles documentários animados que valorizam as sensações oriundas de estados subjetivos de personagens ancoradas no mundo histórico.

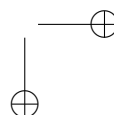
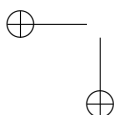
c) Relações: Documentários animados que fazem relações entre o mundo histórico e o mundo subjetivo.

Estas são apenas especulações sobre possíveis categorias que possam dar conta da diversidade encontrada no documentário animado, que merecem uma reflexão mais aprofundada. O documentário animado que escolhemos para estudo de caso apresenta esta relação entre o mundo histórico e o mundo subjetivo de que falamos acima. Talvez a partir de um exemplo concreto consigamos perceber claramente como se articulam estas diferentes formas de representação, considerando a emergência das novas tecnologias e a sua utilização no cinema documentário. Vamos começar por refletir sobre alguns conceitos e tendências de representação na animação atual.

Alguns conceitos e tendências de animação

A utilização da animação para representar fatos reais não é novidade. Esta proposta pode ser observada em *The Sinking of the Lusitânia* (1918, US), de Winsor McCay; em *Hell Unltd* (1936), de Norman McLaren, só para citar exemplos históricos importantes, bem como em outros projetos audiovisuais que ficam no limite entre a ficção e o documentário, adotando a animação como forma de representação.

A diferença é que, com os avanços tecnológicos dos softwares e dos sistemas computacionais, os animadores têm encontrado formas absolutamente novas de apresentar sua “interpretação” dos acontecimentos. Para explicar a sua maneira de representar os fatos valorizando aspectos subjetivos em *Ryan*, Landreth cria o conceito de



psicorrealismo, que nos leva a refletir sobre os conceitos utilizados no contexto das imagens digitais.

A definição de *psicorrealismo* é do próprio Chris Landreth, não encontramos a palavra em nenhum dicionário de língua portuguesa.

“Meu trabalho de animação usou e continua a usar o fotorrealismo, mas o que me interessa mais não está dentro do fotorrealismo no CGI¹⁴, mas em elementos cooptados do fotorrealismo para servir a uma finalidade diferente - expor o realismo do incrível, do complexo, do desordenado, do caótico, qualidades deste mundo que às vezes, e sempre opostas a nós, chamamos de natureza humana. Eu defino isto como o *psicorrealismo*”¹⁵.

O conceito de fotorrealismo (*photorealism*), referência constante no universo da animação e parâmetro para Landreth explicar o psicorrealismo, está associado aos movimentos artísticos da década de 60 (EUA), que trabalhavam a imagem a partir da representação fotográfica. Atualmente, é um dos principais conceitos no campo da manipulação de imagens através de softwares (Photoshop, Illustrator, Maya, 3D Max) e intervenções computacionais.

A animação fotorrealista é aquela que busca uma representação realista do modelo, ou seja, tenta se aproximar o máximo da representação fotográfica, através do *rendering* – que é o processo de produção de *pixels* de uma imagem com um alto nível de descrição dos seus componentes. Simplificando são os cálculos que o computador faz para gerar a imagem com todos os elementos (textura, luz, cor, etc) aplicados na cena. O *pixel* (palavra oriunda da abreviação do inglês *Picture Element*) é definida por Nicolas Negroponte como “a menor unidade da imagem eletrônica, seja ela digital ou analógica”¹⁶.

No contexto da animação é uma das tendências estéticas mais fortes, até porque vêm da indústria do entretenimento hollywoodiana¹⁷ e japonesa. É a representação que simula o figurativismo, antes criado com o auxílio da câmara clara (Renascimento), hoje de softwares de manipulação de imagem e de animação. É a estética que busca o que podemos chamar de naturalismo, característico do cinema norte-

¹⁴CGI - Common Gateway Interface - interface entre o cliente e o servidor.

¹⁵Bárbara Robertson, “Psychorealism - animator Chris Landreth creates a new form of documentary filmmaking.” in Computer Graphics World, Julho de 2004, p. 7.

¹⁶Nicholas Negroponte, *A vida digital*, São Paulo: Cia das letras, 1995.

¹⁷O realismo na animação é uma tendência que tem raízes históricas, tendo como seu principal defensor Walt Disney. Portanto, não depende necessariamente dos recursos computacionais, eles só exacerbam o potencial de realismo e criam novas possibilidades de representação do real. O mesmo ocorre na perspectiva da animação experimental, ou da animação que se opõe ao modelo realista, ela já acontecia com os recursos tecnológicos disponíveis em cada época. A tecnologia amplia as possibilidades criativas para todo tipo de animação, mas não é determinante para sua realização.(Ashbee, 2003, pp.1-44)



americano, que objetiva tornar a simulação o mais natural possível para criar uma relação de ilusão de realidade para o espectador. Nesta linha estão filmes e jogos como *Final Fantasy* (1997 – jogo, 2005 - filme), de Tetsuya Nomura, *Falcão Negro em Perigo* (2002), jogo inspirado no filme dirigido por Ridley Scott, entre outros.

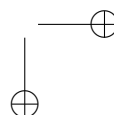
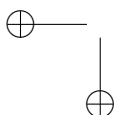
A outra corrente, também inserida no contexto da indústria do entretenimento é a que celebra o modelo tradicional de animação, apenas agora utilizando os suportes digitais e renovando as temáticas (visando também atingir os adultos). Este modelo de representação antropomorfiza os personagens,¹⁸ mas não busca uma representação naturalista. Como exemplo podemos citar *Toy Story* (1995), de John Lasseter, o primeiro totalmente produzido por computadores numa parceria dos Estúdios Disney e Pixar – utilizou 117 computadores e 47 animadores.

A terceira possibilidade é uma tendência minoritária no mercado da animação, mas que encontra receptividade entre a crítica (festivais e eventos de animação) e os chamados espectadores *cult*. É um cinema de animação que se propõe a desmistificar a própria tecnologia e subverter o seu uso, criando produtos híbridos, explorando outras linguagens, pesquisando as estéticas tradicionais e buscando novas formas de representação. Trata-se de um cinema de animação autoral, normalmente realizado por produtores independentes.

Esta é a corrente a qual associamos o documentário animado *Ryan*, de Chris Landreth. Em *Ryan*, Landreth utiliza as referências do documentário clássico¹⁹ (narrativa em *off*, apresentação de recursos iconográficos – fotos e desenhos - que ajudam a reconstituir a história do entrevistado) e do *Cinema Verité* (participação do documentarista como personagem do documentário animado) e aproveita os novos recursos dos softwares de animação para desenvolver o conceito de *psicorrealismo*. Este novo conceito vai buscar nas artes plásticas propostas não figurativas (Francis

¹⁸Expressão que significa dar característica humanas a animais ou objeto inanimados. Usado originalmente em contos de fadas e posteriormente em livros infantis. Conhece uma expansão graças a criação do Desenho Animado no final do século XIX e início do século XX e com o advento dos grandes estúdios de animação como o de Walt Disney, Warner Bros e os estúdios dedicados a Televisão como o Estúdio Hanna - Barbera. Apesar de, em geral, estes personagens serem baseados em animais, existem muitos exemplos conhecidos com outros objetos como o Herbie de "Se Meu Fusca Falasse" (The Love Bug, EUA, 1969), que não tinha forma humana, nem falava, mas apresentava diversas emoções e vida própria. As características podem ser desde viverem como seres humanos com ou sem estes, ou terem somente a capacidade de fala entre si e de sentir emoções. Personagens animais que agem como animais realmente agiram não são considerados antropomórficos. (Wells, 1999, p.238)

¹⁹Estamos utilizando a expressão "clássico" para se referir à Escola Britânica e as características que acabaram por definir o cinema documentário junto aos espectadores. Entendemos que Landreth reforça estas características para deixar claro que apesar de utilizar animação como suporte, está fazendo um documentário.





Bacon), desta forma Landreth encontra uma linha de fuga na tendência majoritária da animação comercial.

Ryan - Estudo de Caso

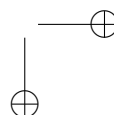
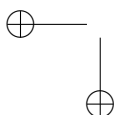
De acordo com a definição que propomos *Ryan* pode ser considerado um documentário animado do segundo estilo, pois apresenta animação em toda extensão do filme, ou seja, a animação é o resultado final. O curta-metragem conta a história do animador Ryan Larkin que, após um imenso sucesso, tendo sido inclusive indicado para o Oscar da Animação com *Walking* (1968), tornou-se alcoólatra e viciado em cocaína. Larkin nasceu em Montreal, em 1943; estudou Belas Artes; e no início dos anos 60 foi contratado pelo National Film Board of Canadá (NFB - que não por coincidência foi o local onde John Grierson e Norman McLaren fizeram experiências fundamentais para a história do audiovisual). Logo Ryan Larkin despertou a admiração de Norman McLaren, que o apoiou na realização de seus primeiros filmes. Seu último trabalho foi *Street Musique* (1972). Depois disso, Larkin não conseguiu fazer mais filmes, devido ao álcool e às drogas, e se aposentou em 1978.

Em *Ryan*, a animação parte de uma situação real: a entrevista com o animador Ryan Larkin realizada por Chris Landreth em 2004. A animação pode ser considerada um típico perfil jornalístico: temos a entrevista com a personagem-tema, consulta a fontes que conviveram com a personagem (Felicity, ex-mulher de Ryan, e Derek o seu produtor na época), fotos e imagens de arquivo das experiências vividas pela personagem. Foram vinte horas de entrevistas e muita pesquisa de imagens nos arquivos do National Film Board (NFB).

A realização do documentário animado levou 18 meses. No primeiro ano Landreth fez as entrevistas e a modelagem dos personagens e nos seis meses seguintes fez a animação. Diferentemente da animação tradicional, que começa sempre com o roteiro e o *storyboard*, em *Ryan* primeiro foram realizadas as entrevistas e selecionados os aspectos mais importantes, que foram transformados em roteiro. A partir deste ponto o desenvolvimento do projeto se assemelha ao da animação tradicional: *storyboard*, *animatic*, modelagem de personagens, desenho dos cenários, animação, pós-produção. Vamos compreender um pouco como se deu a conceituação do documentário animado *Ryan*.

1. As personagens

O documentário animado *Ryan*, como já dissemos também busca escapar à representação realista, tendência majoritária na animação realizada em computadores, mas opta por uma forma estética intermediária entre a figuração e a abstração. Se formos considerar as modalidades apresentadas por Wells podemos situar Ryan entre





a subjetiva e a fantástica. Vamos observar este processo na composição visual das personagens: Chris, Ryan, Felicity, Derek, Bárbara. Cada um deles teve uma caracterização que busca revelar toda intensidade de sua personalidade em pouco tempo, pois o filme tem a duração de 14 minutos.

Chris,²⁰ que teve a representação mais naturalista, tem o seu rosto e pescoço com muitas marcas de tinta e no lado direito da sua cabeça, vemos pétalas de flor amarela com o desenho de dois buracos (olhos) e traços de uma boca sorridente (smiles). Quando a câmera se aproxima temos muitos girassóis. Quando ele é afetado por forças internas (memórias) ou externas (discurso de Ryan) de sua cabeça brotam fios coloridos que a apertam.

Ryan tem um buraco no alto da sua cabeça, Landreth retirou partes do cérebro e da cabeça de Ryan; afinal, parte de seu cérebro havia sido destruída por anos de consumo de cocaína e álcool. O seu aspecto físico também reforça mais o modo como Landreth o percebe, do que seu real aspecto físico. Landreth o representa com uma magreza esquelética, que não tem qualquer semelhança com o Ryan Larkin das fotos utilizadas como referência para a modelagem. Nestas fotos vemos Ryan com uma estrutura corporal normal.

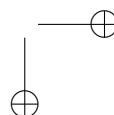
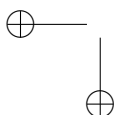
O processo de criação da personagem Ryan teve início durante as entrevistas. Landreth desenha esboços de Ryan e dele mesmo na situação da entrevista e estes desenhos serão a base para as representações, em 3D, dos dois animadores, que aparecem no filme. “Nossa aparência visual reflete medo, insanidade, compaixão, vergonha e criatividade”, explica Landreth²¹.

É bom lembrar que o fato da cabeça de Ryan ter buracos não revela apenas a sua frágil condição no momento, mas também como ele reage e o efeito que cada situação provoca no animador. Por exemplo, quando Landreth fala de *Walking* (1968) vemos imagens da animação dentro da sua cabeça. O mesmo acontece quando Landreth pergunta sobre Felicity e Derek, normalmente temos a projeção da imagem de como eles eram, é a memória de Ryan, que os buracos da sua cabeça revelam. As cores também invadem o que resta da cabeça de Ryan quando ele se emociona, como acontece quando ele toca a mão de Felicity e diz que eles podiam ter tido filhos, e a cor rosa neon de Felicity invade seu cérebro. Ou seja, Landreth revela o Ryan por trás da sua aparência física e mostra literalmente o que acontece dentro de sua cabeça.

Derek, o produtor sério e sóbrio, é representado com traços feitos a nanquim; e Felicity, a ex-mulher alegre e iluminada, apresenta finos traços em néon rosa. A escolha de técnicas e traços diferentes de alguma maneira ressalta as características da personagem e a sua relação com o protagonista, Ryan. Os modelos para Derek

²⁰Para facilitar a compreensão decidimos convencionar que nas referências ao diretor e animador utilizaremos o seu segundo nome, Landreth, Quando falamos dele como personagem do documentário animado adotamos seu primeiro nome, Chris.

²¹Robertson, *Ibidem* p.4.





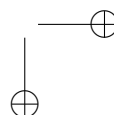
Lamb, amigo e produtor de Ryan; e Felicity Fanjoy, a sua ex-mulher – são baseados em desenhos de Larkin. “O foto-realismo de Landreth e Ryan é interpretado pela minha percepção psicorrealista deles, mas eu queria ver Derek e Felicity como Ryan percebia eles. A melhor maneira de fazer isto era através dos desenhos do próprio Ryan Larkin. Assim, nós pegamos o padrão dos seus esboços e mapeamos os modelos articulados 3D de Derek e de Felicity, dando-lhes a aparência que se vê no filme²².

A última personagem é Barbara, a mãe de Chris, que aparece nas lembranças do animador, e para quem o documentário animado é dedicado. Ela aparece primeiro em uma fotografia pb, e vai sendo deformada por recursos de computação gráfica, com o objetivo de mostrar o seu processo de decadência por causa do alcoolismo. A utilização de fotografia pb já havia acontecido na apresentação de Ryan e Felicity. Normalmente, a fotografia funciona para ativar a memória das personagens e também como uma indexação do mundo real. Assim que cumprem este papel elas são submetidas a intervenções gráficas, degradadas e destituídas de seu caráter figurativo e incorporadas ao universo da animação.

Como podemos observar, Landreth busca nestas estratégias uma maneira de escapar da figuração²³, sem se tornar abstrato, assim como Francis Bacon, o pintor que o inspira na caracterização das personagens do documentário animado *Ryan*. Talvez ele busque o que Lyotard chama de figural, conceito que será apropriado por Deleuze na análise da obra de Bacon. Para Deleuze figural é a figura sem figuração primária, é a figura desfigurada despojada da função figurativa – que remete a algo fora do quadro (no caso da pintura). Podemos dizer que Landreth atinge o figural, na medida em que, representa Ryan e ele mesmo através de formas desfiguradas, que estão falando sobre algo que não está no filme, mas faz parte das personagens. Em 14 minutos de filme não há como fazer um perfil aprofundado de dois personagens. Por isso, no

²² *Ibidem* p. 4.

²³ Estamos tratando a questão da figuração do ponto de vista deleuziano. Deleuze é um grande estudioso da figura, justamente porque é na figura que se concentra a representação. Analisando a obra de Bacon no livro *A lógica da sensação*, Deleuze deixa claro que o fundamental na crítica da representação está na figuração da figura. O aspecto ilustrativo sem dúvida deve estar presente na reprodução de certas partes da cabeça ou do corpo se deixarmos sem estes aspectos estaremos caindo no abstracionismo. Deleuze vai tratar desta questão definindo: figuração primária=mimese e representação formal e figuração secundária. Mesmo que não haja figuração primária, Bacon vai utilizar figuração secundária. Vamos recordar que o método de Deleuze é um método de colagem. Ele estuda um personagem e projeta sobre eles outros pensamentos – estabelece co-relações com outro pensador. Nesse contexto, ele vai utilizar o conceito de Figural cunhado por Lyotard. Figural para Deleuze é a figura sem figuração primária. É a figura desfigurada despojada da função figurativa – que remete a algo fora do quadro. (Deleuze, 2007, p.17).





documentário animado *Ryan*, Landreth retoma Bacon²⁴ e opta por uma representação que privilegia a sensação.

2. Cenários

Como estamos pensando no documentário animado como um projeto de cinema documental, tão importante quanto a composição visual das personagens são suas ações e reações (animação) num contexto espacial (cenários) e temporal (duração dos eventos e do filme). Num primeiro momento vamos tratar da questão espacial. O documentário animado *Ryan* se desenvolve em dois espaços: a primeira seqüência é em um banheiro, no qual o animador Chris se apresenta e explica os seus propósitos, inclusive revela sua própria participação, quando se olha no espelho e seu rosto passa a ter várias intervenções gráficas: fios amarelos e um buraco no alto da cabeça para aonde a câmera faz um zoom e explodem girassóis. Além de várias falanges coladas em seu pescoço. Ele explica que são as marcas de suas experiências e revela o primeiro trauma, aos dois anos, quando aparece uma foto sua em pb e a sua cabeça é amarrada por feixes de fios coloridos, meio néon, até quase esmagá-la.

Na segunda seqüência, o espaço é a cafeteria do abrigo onde Ryan estava hospedado. O lugar é simples, com alguns personagens bizarros cheios de “marcas gráficas” que revelam seus destinos e vidas tortuosas. Seus corpos também representam seu estado de espírito: há um de cabelos e barbas feitos de fios coloridos totalmente arrepiados, que logo revela grande irritação e ainda um ser, que parece feminino, que tem seu pescoço e rosto colado sobre a mesa enquanto fuma um cigarro languidamente. A cor predominante é o cinza. Mas quando entra ali, Chris avisa que vai encontrar uma palheta de cores, na figura de um senhor, que foi um grande animador. Em função dos temas abordados, as várias referências gráficas inseridas nos personagens vão sofrendo mutações.

Em alguns momentos há a inserção de outros espaços relacionados à memória, como quando a entrevista segue em *off* e são mostradas fotos de Ryan e a esposa na Festa do Oscar. Sempre há alguma intervenção gráfica nas imagens, que revelam o sentimento predominante na situação. Neste caso, os dois se vestiam como dois hippies em uma festa de gala, e foram destacados ainda mais por uma tinta néon rosa. Ou ainda, de espaços indefinidos, como o palco em que Ryan se percebe o centro das atenções e não suporta a pressão. O mesmo ocorre quando Chris é cercado

²⁴De acordo com Deleuze, Bacon é um pintor da sensação: no sentido de apresentar uma figura que está sentindo alguma coisa. Bacon faz uma pintura que quer atingir diretamente o espectador – os seus sentidos, não o racional. A força é a condição da sensação – Bacon é o pintor da sensação porque privilegia a sensação em vez da forma. A forma é deformada – há uma desfiguração da figura – porque existem forças externas agindo sobre a figura que a deformam.





de microfones e o espaço ao seu redor se dilui, tornando-se uma zona indistinta. A dissolução das referências espaciais é uma constante, mesmo a cafeteria, que no início do documentário animado apresenta cadeiras, mesas e cartazes na parede, ou seja, uma representação figurativa, se torna quase abstrata nos momentos em que o cenário é utilizado para tornar visível a tensão das personagens.

3. Animação

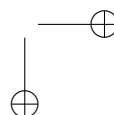
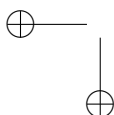
Num segundo momento vamos abordar a questão da animação, que assim como a caracterização dos personagens (que não é figurativa, mas não chega a ser abstrata), oscila entre uma representação naturalista dos movimentos dos personagens, mas em alguns momentos não resiste e se rende às possibilidades de deslocamento permitidas pelo software. Na primeira seqüência, quando temos a apresentação de Chris diante do espelho observamos que os seus movimentos são naturais. Mas merece destaque um movimento de penetração em seu cérebro, que só é possível para uma câmera 3D.

Paul Wells observa este movimento de penetração como uma das tendências das animações atuais, ele denomina de “animação penetração”, termo utilizado também por John Halas e Joy Batchelor. Neste caso, penetração refere - se a “capacidade da animação para evocar o espaço interno e descrever o invisível. Conceitos abstratos e estados anteriormente inimagináveis podem ser visualizados através da animação de formas, que são difíceis de alcançar, ou que continuam pouco convincentes – no contexto do live-action.” (Ward, 2005:96).

O estilo de animação naturalista é retomado quando ele caminha para o interior da cafeteria, onde vai encontrar Ryan. Neste ambiente, mesmo as personagens deformadas têm movimentos humanos. Mesmo Zaz, que está derretido sobre a mesa enquanto fuma, revela naturalidade no gesto de fumar. Mas é na animação da personagem central, Ryan, que Landreth revela todo seu domínio da arte de animar. Os movimentos mais imperceptíveis são realizados para dar total verossimilhança aos gestos da personagem. Os movimentos são sutis, mínimos, o que segundo Landreth é extremamente difícil de animar. “Retratar uma pessoa sentada conversando e pensando é muito difícil. Fazer pequenos gestos é uma ciência exata”²⁵, ressalta.

Após o início da entrevista com Ryan, Landreth novamente faz uso de uma animação não naturalista no deslocamento (surgimento) das personagens que são entrevistadas por ele. Como já destacamos, Chris se desloca de forma natural (caminhando) para a cafeteria onde fará as entrevistas e Ryan já se encontra a sua espera. As demais personagens surgem todas de formas inusitadas como vamos descrever. Após Chris mostrar uma foto de uma jovem e ativar a memória de Ryan, Felicity aparece subitamente ao seu lado. Ryan neste momento encontra-se imobilizado, como

²⁵ Bárbara Robertson, “Psychorealism – animator Chris Landreth creates a new form of documentary filmmaking” in *Computer Graphics World*, Julho de 2004.





se não estivesse ali: ele só é animado quando Felicity se refere a ele. Derek desliza do alto, em uma cadeira executiva de rodinhas, fala e gesticula calmamente.

O terceiro momento que abordamos está relacionado com o conteúdo em si ou a relação entre os três elementos (personagem, espaço e animação). Landreth acumulou vinte horas de entrevistas para realizar 14 minutos de filme e encontrar a essência do que gostaria de mostrar no documentário animado *Ryan*. Cada entrevista foi realizada separadamente, em local e momento diferentes (Felicity, Derek e Ryan), como podemos constatar no documentário *Alter Ego*, de Lawrence Green (2004)²⁶. Quando decide colocar todos em torno da mesa da cafeteria em *Ryan*, Landreth faz uma opção mais relacionada ao onírico do que à forma como as coisas se deram. Aqui devemos levar em conta também aspectos relacionados ao processo de animação (quanto mais cenários, mais complexo e caro se torna o processo de realização).

De qualquer forma, independente da questão econômica e prática de realização, há uma escolha conceitual, que vai se conformar ao longo do documentário animado como vamos observar. É interessante observar, que após o plano geral de Chris se aproximando da mesa onde está Ryan temos um close de sua cabeça por trás e ela está vazia, através da sua transparência vemos Chris se aproximando e sentando em frente a Ryan. É ele que vai preencher sua cabeça com as lembranças que ativa quando inicia a entrevista e, quando as demais personagens vão surgindo ao redor da mesa. Percebemos este movimento claramente quando Chris mostra a Ryan um desenho original da animação *Walking* (1968) e vemos a animação dentro da sua cabeça.

Na seqüência seguinte, na entrevista com Felicity, quando ele diz que deveriam ter tido filhos, as suas mãos se tocam e dentro da cabeça de Ryan fica tudo da cor de Felicity.

²⁶Ryan Larkin e Chris Landreth são egos opostos. Ryan está passando pelo pior pesadelo de todo artista: está perdendo sua habilidade para criar e para se sustentar. Pede esmolas na rua para conseguir sobreviver. No entanto, há uns trinta anos atrás, ele estava entre os mais celebrados animadores do mundo, tendo sido nomeado para o Oscar. Chris, uma estrela em ascensão no mundo da animação, está numa trajetória oposta em sua carreira e começando a vivenciar o tipo de adulação que Ryan tivera décadas antes. Neste estudo pungente de artistas, vício e criatividade, o diretor Laurence Green se dedica a estudar estes cineastas de renome e as razões para seus caminhos divergentes. O que aconteceu à Ryan Larkin? Em seu premiado documentário de animação *Ryan*, Chris conta parte da história. Incorporando este filme na sua integridade, e com trechos de outras obras de ambos, também nomeadas para o Oscar, 'Alter Egos' penetra mais fundo na curiosa história da decadência de Ryan e explora a relação complexa e totalmente fascinante que se desenvolveu entre estes homens". Sinopse do documentário "Alter Egos", dirigido por Lawrence Green, produzido por Copper Heart Entertainment Inc. / National Film Board of Canadá, em 2004. Duração 57 minutos. O documentário foi apresentado na Mostra de Cinema Canadense, que aconteceu em Março de 2006, no Rio de Janeiro e em São Paulo.





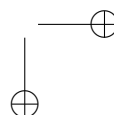
Na próxima seqüência, quando Ryan fala de animação com Chris e seus olhos brilham, temos um boneco de papel recortado de Felicity ainda jovem, em tamanho natural, ao lado de Ryan, também jovem num palco. Neste momento, Ryan coloca o boneco de Felicity de lado e passa a brincar com os movimentos do próprio corpo. Entram as imagens da sua animação *Street musique* (Ryan Larkin, 1972) e ele interage com a animação até o momento em que uma película de filme arrebenta e interrompe o que estava acontecendo.

Um holofote de luz se acende. Agora Ryan jovem está só, num palco. A imagem é em preto e branco, seu rosto revela desespero. A câmera se afasta e ele fica em pé sob os holofotes, num canto da tela. Planos curtos e rápidos o mostram de vários ângulos; ele senta-se e temos um close de perfil; ele sussurra a palavra 'merda'. Uma peninha rosa bate em sua testa e assim temos o início do surgimento de vários feixes coloridos que apertam a sua cabeça. Tudo isso se dilui em um fade branco; corte para Chris, que lhe mostra um desenho de Derek, ex-produtor do animador (o esboço feito pelo próprio Ryan) e pergunta sobre ele. Neste momento Ryan lembra de Derek e o vemos dentro da sua cabeça (afinal ela tem um buraco que expõe o que acontece lá dentro).

É a deixa para Derek entrar em cena: ele desliza do alto, em uma cadeira executiva de rodinhas, fala e gesticula calmamente. Quando Derek descreve o processo criativo de Ryan e o seu vício em cocaína, o ambiente fica preto e branco e a sala desaparece, vemos a câmera se afastar e um Ryan jovem ter seu cérebro apertado por feixes coloridos e cair num buraco negro até se tornar um ponto de cor. Ryan interrompe este retorno ao passado com uma pancada de sua mão esquelética sobre a mesa da cafeteria.

O relato de Derek sobre Ryan, também afeta Chris. A câmera em algum momento se volta para ele, que também tem seu rosto enfaixado por fios de neón colorido. Em seguida faz uma fusão da imagem de Chris com a de Ryan jovem. Fica claro que os medos que afetaram Ryan também fazem parte da vida do animador documentarista. Neste momento temos a participação de Chris como personagem do documentário, num estilo que lembra Jean Rouch e Edgar Morin, do *Cinéma Vérité* francês²⁷. Um cinema documentário no qual não se esconde a câmera, parte-se do princípio de que um documentário não é mais do que o encontro entre aqueles que

²⁷ *Cinéma Vérité* ou Cinema Verdade surgiu na França quase ao mesmo tempo em que aparecia nos Estados Unidos o Cinema Direto. Os dois gêneros dependem de câmeras leves e equipe enxuta, a diferença entre os dois está na utilização da técnica de entrevistas registrando a presença do cineasta e do aparato fílmico no francês, enquanto que o estilo americano não permite o envolvimento do cineasta na ação e tem como uma de suas características a ausência de narração. Em Ryan observamos a presença de Landreth desde o começo, como narrador, entrevistador e personagem. O aparato técnico é representado pelos muitos microfones que cercam Ryan e o próprio Landreth no momento em que a atenção se volta para eles.





filmam e os que são filmados (Tella in Mourão e Labaki, 2005:76). Ou animados, como é o caso aqui.

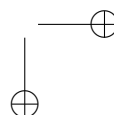
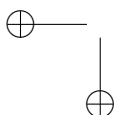
O momento mais intenso da participação de Chris é quando ele confronta Ryan a respeito do álcool, neste momento Chris (ironicamente) tem um halo iluminado de anjo sobre a cabeça e fala pausada e docemente. O animador reage violentamente, se enfurece e começa a gritar, derruba um chumaço do seu cabelo, que é devolvido por Chris. A fúria de Ryan é revelada pelos espetos vermelhos (literalmente “o sangue lhe sobe à cabeça”) que surgem na sua cabeça e também pelo cartaz vermelho que derrete na parede cinza, a parede parece pulsar, tal é a intensidade da raiva da personagem. A reação violenta de Ryan apaga a luz do halo de Chris e traz as lembranças de sua mãe Bárbara, também alcoólatra. Ele se desequilibra diante da situação e de sua cabeça brotam muitos fios coloridos, revelando o caos que toma conta do entrevistador-animador a partir de suas próprias lembranças.

Na próxima seqüência, a câmera se afasta da mesa. Temos então o rosto de Chris cercado de microfones e com as intervenções gráficas coloridas espremendo seu cérebro. Entra o letreiro com o primeiro nome do animador “Chris” em fundo preto, o mesmo utilizado para destacar as demais personagens do documentário animado. Agora nos voltamos para a vida de Chris ilustrada como em qualquer documentário com fotos preto e branco de sua mãe, Bárbara, que vão sendo degradadas através de intervenções gráficas, e a narração em *off* de Chris, num texto poético que revela a dor de ver sua mãe definhando por causa do alcoolismo.

Na seqüência final, em que reconstitui um *boulevard* em Montreal, Landreth coloca o palhaço carregando um piano do seu filme anterior *Bingo* (2001) e um homem com uma maçã no rosto, uma referência à obra *The Son of Man* (1964), de René Magritte, junto aos outros passantes para os quais Ryan pede esmolas. Fica claro que as artes plásticas são uma referência constante nas escolhas estéticas de Landreth. Talvez aí esteja a essência da sua rejeição ao foto-realismo, que pode ser observada claramente na seqüência da rua de Montreal.

Para a cena da rua, a modeladora Helen Zotalis Van Emmerik gastou quatro meses recriando detalhadamente uma parte da cidade de Montreal em 3D. Para isso usou milhares de fotografias e depois as distorceu. “A distorção mudou o sentido, a imagem parece mais pintada, mais interpretativa. Nós usamos efeitos da pintura manchada, que foram colocados de forma estratégica no modelo 3D”, diz Landreth²⁸. A pintura utilizada quebrou o modelo realista. De acordo com Landreth desta forma poderiam fazer movimentos com uma câmera virtual em torno da paisagem urbana. A rua, as vitrines, os parquímetros todos tiveram este tipo de pintura. No entendimento de Landreth, esta técnica os colocou em um espaço mais interpretativo.

²⁸Bárbara Robertson, “Psychorealism - animator Chris Landreth creates a new form of documentary filmmaking” in *Computer Graphics World*, Julho de 2004. p. 7.



Na cafeteria, Landreth aplicou a mesma técnica, criando um modelo 3D da sala, das mesas e das cadeiras que são réplicas surreais. Mas aqui, ele levou a proposta além: “A cafeteria no começo é mais nítida, depois começa gradualmente a ser degradada. Quando a conversa entre os dois animadores esquenta, a cafeteria torna-se quase irreconhecível. Nós giramos a sala com o SyFlex (plug-in do Maya) e a *derretemos*”²⁹. A mesma distorção foi utilizada em *Zaz*, um dos miseráveis que a câmera revela na panorâmica da cafeteria, derretendo-o com o SyFlex e então derramando seu corpo sobre uma mesa como um bêbado que já passou dos limites. “Algumas personagens secundárias são baseadas em pessoas reais que Ryan conhece no albergue, mas *Zaz*, o cara derretendo, é toda minha criação”³⁰.

Esta declaração revela que, apesar do conteúdo do documentário animado ter como referência e se ater ao mundo histórico - representado aqui pelo áudio das entrevistas que realizou, as fotografias, desenhos e fragmentos de imagens das animações de Ryan Larkin que reuniu em seu levantamento para fazer o documentário animado - a atmosfera é totalmente recriada por Landreth. Esta recriação é subjetiva e representa como ele sentiu e percebeu a atmosfera da cafeteria onde esteve com Ryan Larkin, e que definiu como o espaço para situar todas as entrevistas do documentário animado. A personagem *Zaz*, totalmente criada por Landreth, não é considerada uma personagem ficcional, é mais um dos recursos psicorrealistas que contribui para a reconstituição da atmosfera da cafeteria. *Zaz* pode ser considerado material profílmico³¹.

Aliás, este é um recurso bastante utilizado nos documentários animados, pois as representações gráficas (objetos, cenários e personagens) utilizadas para tornar visíveis os estados mentais e os aspectos subjetivos de determinada situação não existem no mundo real e quase sempre são produzidas para funcionar no universo do documentário animado. Por outro lado, se considerarmos o conceito de espaço pró-fílmico como tudo aquilo que é tomado pela câmera, o documentário animado que trabalha com animação em toda sua extensão, assim como o cinema digital que não tem suas imagens captadas por uma câmera, não tem espaço profílmico. Estamos diante de uma nova perspectiva seja no campo do cinema, ou no campo do documentário.

Um dos intertítulos do capítulo do livro de Paul Ward sobre documentário animado “Uma tentativa de documentar o indocumentável” responde algumas questões e justifica a necessidade de se olhar como um objeto de pesquisa o documentário animado no contexto do cinema documentário. A suposta objetividade atribuída ao documentário não dá conta de representar os desejos e as realidades do homem ‘pós-

²⁹Idem, Robertson, p.7

³⁰Ibidem, p.7

³¹*Material profílmico*: termo introduzido pela crítica francesa para indicar quaisquer objetos (adereços, elementos cenográficos etc.) em geral inexistentes no mundo real, e produzidos para funcionar, exclusivamente, no universo do filme.



moderno'. Podemos fazer um documentário live-action sobre questões subjetivas como a angústia, o sonho, o desejo, e incluir depoimentos das pessoas envolvidas. “Mas é a utilização de animação que é interessante, pois ela pode perfeitamente traçar os contornos de uma mudança rapidamente e condensar o processo de uma forma que está fora do alcance do *live-action*. A animação é a melhor maneira de comunicar o que não existe mais, a nossa experiência coletiva de coisas que não satisfaz os olhos”. (Ward, 2005).

O documentário animado representa atualmente o principal desafio para o cinema documentário. Pois é uma representação construída por imagens de síntese, mas que não pode ser menosprezada, pois vai além das experiências com CGI que reconstituem situações de cunho histórico e científico. Na sua valorização de situações subjetivas, coloca o sujeito em sua singularidade como o centro dos acontecimentos. Desta forma, recupera um projeto humanista de cinema que se apropria da tecnologia e abre novas janelas para a compreensão do homem.



Bibliografia

- ASHBEE, Brian, “Animation, Art and Digitaly From Termite Terrace to Motion Painting” in THOMAS, Mauren and PENZ, François (edited). *Architectures of Illusions from Motion Pictures to Navigable Interactive Environments*, Usa, 2003.
- BAUMAN, Zygmunt, *O Mal-Estar da Pós-Modernidade*, Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1999.
- BORDWEL, David, *On the history of film style*. Cambridge, Massachusetts, and London, England: Harvard Universty Press, 1999.
- COLEMAN, Patrick , SINGH, Karan, “Ryan: rendering your animation nonlinearly projected”, Dynamic Graphics Project, Computer Science, University of Toronto, 2004.
- COUCHOT, E., “Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração”. In: *Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual*. Org. André Parente. Rio de Janeiro, Editora 34, 1993. p. 37.
- DELEUZE, Gilles, Francis Bacon: *Lógica da Sensação*, tradução equipe Roberto Machado, Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2007.
- MACHADO, Arlindo, *Pré-Cinemas & Pós-Cinemas*. Campinas: Papirus, 1997.
- MARTINS, I.M., “O documentário animado *Ryan* e o psicorrealismo” in *Ciberlegenda*, Ano 9, número 19, outubro/2007.
- NEGROPONTE, Nicholas, *A vida digital*. São Paulo, Cia. das Letras, 1995.
- NICHOLS, Bill, *Introdução ao documentário*. Campinas, SP: Papirus, 2005. *Representing Reality: Issues and Concepts in Documentary*, Bloomington and Indianapolis, Indiana Uiversity Press, 1991.
- RAMOS, Fernão Pessoa e CATANI, Afrânio. O que é documentário. *Estudos de Cinema SOCINE 2000*, Porto Alegre, Editora Sulina, 2001, pp. 192/207.
- REZENDE FILHO, Luiz Augusto Coimbra de, *Documentário e Representação – Desnaturalizando uma Evidência*, Trabalho apresentado ao NP 07 – Comunicação Audiovisual, do V Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom.
- ROBERTSON, Bárbara, “Psychorealism - Animator Chris Landreth creates a new form of documentary filmmaking” in *Computer Graphics World*, julho de 2004.
- WARD, Paul, *Documentary: the margins of reality*. Wallflower Paperback, Great Britain, 2005.
- WELLS, Paul, *Animation: forms and meanings* in NELMES, Jill (edited) *An Introduction to Film Studies* (2a.edition), London, NY, Routledge, 1999.

Filmografia

My Most Important Self-Portrait, de James Baranys

More evidence of the holocaust Nazi Concentration Camps, Sylvie Brings e Orlin Yadin

Lord of the rings – George Lucas, de Frankie Frain e Corey Huntington

The Your and Your series, de Walt Disney (1955-57US)

The Sinking of Lusitânia, de Winsor McCay (1918, US)

Chuva (1929) de Joris Ivens.

N.Y., N.Y. (1957), de Francis Thompson

Mannahatta (1921), de Paul Strand y Charles Sheeler

Drawn from memory, (2005), de Fierling

The Moon and the Son, (2005), de John Canemaker

You Don't Have to Die, (1988), de John Canemaker

Atomnia, Estele Breysse

Ryan, (2005), de Chris Landreth

Hell Unltd (1936), de Norman McLaren

Final Fantasy (2005), de Tetsuya Nomura

Falcão Negro em Perigo (2002), de Ridley Scott

Toy Story (1995), de John Lesseter

Alter Ego, (2004), de Lawrence Green

Filmes citados por Paul Ward

Kineto War Map (F.Percy Smith, 1914-16, UK)

Victory Through Air Power (Clyde Geronimi, Jack Kinney, James Alger and H.C.Potter, 1943, US)

Trade Tattoo (Len Lye, 1937, UK)

Who Needs Nurseries? We Do! (1976, UK)

Give Us a Smile (1983, UK)

You and Your... series (1955-57, Disney, US)

The Sinking of the Lusitânia (Winsor McCay, 1918, US)

What's Blood Got To Do With It? (Andy Glynne, 2004, UK)

Leona, Alone (Rani Khanna, 2004, UK)

A is for Autism? (Tim Webb, 1992, UK)

Animated Minds serie: *Fish on a Hook*, *Dimensions*, *Obsessively Compulsive*, *That Light Bulb Thing* (Andy Glynne, 2003, UK)

Feeling Space (Lain Piercy, 1999, UK)

Snack and Drink, (Bob Sabiston, 1999, UK)

The Luckiest Nut in the World (Emily James, 2002, UK)

Daddy's Little Bit of Dresden China (Karen Watson's, 1988, UK)

Going Equipped (Peter Lord, 1989, UK)

His Mother's Voice (Dennis Tupicoff's, 1997, Aus)

**Filmografia de Chris Landreth**

The Listener/O Ouvinte, 1991, Canadá, 2:05

The End/O Fim, 1995, Canadá, 06:00

Bingo, 1998, Canadá, 5:00

Ryan, 2004, Canadá, 13:54

Agradecimentos

Gostaria de agradecer ao professor Luiz Antônio Luzio Coelho, da Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, pelo seu apoio e orientação. À Manuela Penafria por seus valiosos conselhos e orientação no Estágio de Doutorado na Universidade da Beira Interior - UBI. À Denise Portinari coordenadora de pós-graduação do Departamento de Design da Puc-Rio. À Capes pelo apoio na realização do estágio de Doutorado na Universidade da Beira Interior - UBI.

