

AUDIOVISUAL: do cinema mudo ao digital

Samia Lorena Morais da Fonseca

Mestranda em Comunicação e Sociedade
Universidade Federal de Sergipe (UFS)

RESUMO

A linguagem cinematográfica eficiente se utiliza, atualmente, de princípios que a permitem ser estruturada tecnicamente de duas maneiras diferentes: o cinema tradicional, feito em película e o cinema digital, produzido através de aparatos tecnológicos recentes, sempre na intenção de manter o espectador imerso na narrativa do filme. Assim, faz-se necessário entender, quais os impactos sofridos pela linguagem cinematográfica na era digital. O presente texto tem o intuito de identificar o caminho percorrido pelo cinema até chegar a era digital, vislumbrando os impactos pelos quais passará a linguagem nessa fase de transição, considerando-se o processo de digitalização, que se tornou um novo nicho do mercado cinematográfico. Para isso, foi feita uma pesquisa qualitativa, bibliográfica de natureza exploratória/descritiva em livros, artigos e documentos on-line, constatando-se que essa linguagem mudará no decorrer dos anos, porém de forma lenta e gradativa.

Palavras-chave: Linguagem Cinematográfica. Era Digital. Industrialização.

AUDIOVISUAL: silent film to digital

ABSTRACT

Film language is used efficiently at present principles that allow it to be technically structured in two different ways: traditional cinema, made on film and digital cinema, produced by recent technological devices, always intending to keep the viewer immersed in the narrative the film. Thus, it is necessary to understand the impacts suffered by the language of cinema in the digital age. This paper aims to identify the evolutionary path of the film until the digital age, seeing the impact the language through which you during this transition phase, considering the process of scanning that has become a new market niche film .. For this we made a qualitative research literature an exploratory / descriptive in books, articles and online documents, noting that this language will change over the years, but slowly and gradually

Keywords: Language Film. Digital Age. Industrialization.

1. INTRODUÇÃO

Independente de onde vá o ser humano moderno, ele sempre será atingido por imagens, seja no cinema, na televisão, nos quadrinhos, na internet, entre outros. No cinema, no entanto, é mais comum que se tenha discussões sobre a narrativa do filme (trama, roteiro), do que a linguagem de planos e enquadramentos utilizados nos filmes de maneira a envolver os espectadores nessa trama.

Essa técnica envolve toda a parte de pré-produção, produção e pós-produção de um filme, em fases como: decupação de roteiro (identificação de posicionamento de câmera), planos e enquadramentos, edição linear ou não-linear. Todo esse trabalho de comunicação em uma linguagem imagética é pouco percebido e interpretado pela maioria das pessoas. Isso acontece geralmente com um pequeno grupo de cineastas, pesquisadores e interessados em cinema, seja como arte, seja como fonte de recursos financeiros. Assim, é de fundamental importância que estes pesquisadores e produtores, bem como os espectadores percebam que essa linguagem cinematográfica irá sofrer impactos ao longo do tempo, por isso torna-se necessário entender quais impactos serão esses.

Pretende-se através deste texto, esclarecer como a narrativa feita com aparatos digitais, ao empregar alguns dispositivos como câmeras digitais, celulares, tablets; por exemplo, com planos e enquadramentos mais apropriados para esses aparelhos e edição não linear, pode estabelecer uma linguagem tão importante e envolvente quanto uma boa estória.

A partir dessa perspectiva tornou-se interessante traçar os caminhos percorridos pelo cinema até chegar a era digital, identificando o período de transição pelo qual vem passando neste início do século XXI, sem deixar de analisar a natureza industrial envolta em todas as mudanças ocorridas.

Para isso é importante entender qual a linguagem empregada pelo cinema até chegar a fase digital. Como também, entender quais as etapas de produção de um filme e o porquê de ocorrer essas mudanças de linguagem.

Novas discussões estão sendo feitas a respeito do que virá a ser o cinema na era digital. Seu futuro traz a necessidade de atualização e adequação aos novos meios e novos públicos.

O tema escolhido é, portanto, de fundamental importância para a continuidade dessas novas discussões em prol do desenvolvimento da técnica digital no cinema. Dessa forma, através da pesquisa qualitativa de natureza exploratória, foram feitos levantamentos e análises bibliográficos em livros, documentos on-line e em artigos, teses e dissertações publicadas em língua portuguesa, com o objetivo de auxiliar no contexto teórico deste artigo.

Com isso, tenta-se entender como funciona a produção digital do cinema, suas facilidades e dificuldades. Ao se comparar com os meios analógicos, percebe-se sempre a veia comercial de todas as mudanças dos meios de produção cinematográficos. A partir disso, pretende-se abrir caminhos, numa nova perspectiva, para uma melhor compreensão da narrativa cinematográfica digital.

2. BREVE HISTÓRICO

Segundo Alves (2010), o termo “audiovisual” é resultado da justaposição dos termos “áudio” e “visual” e refere-se a tudo aquilo que é relativo ao uso simultâneo de sons e imagens, sendo possível a captação e difusão destes elementos, tornando-os assim indissociáveis.

No entanto, pode-se entendê-lo como duas possibilidades: na primeira, é possível encarar o áudio e o visual como duas coisas diferentes que promovem a comunicação em meios distintos (um aparelho que só reproduz áudio e outro que só reproduz imagens) e a segunda, é a de encará-los como termos unidos originando outro produto, através da percepção simultânea do som e da imagem (som e imagem reproduzidos simultaneamente em um único aparelho).

Cebrian (1995, p. 54) denomina o audiovisual pleno como “[...] um sistema no qual não é possível examinar em separado cada um dos componentes se não quisermos destruir o sentido que transmitem. Uma comunicação sintética que pode ser percebida ao mesmo tempo pelos olhos e ouvidos.” Ou seja, o audiovisual é o produto da soma de dois fatores, possibilitando como resultado, uma arte, no caso específico desse estudo, o cinema.

O audiovisual, apesar de ser algo antigo, é conceitualmente, uma nova tendência no ramo da comunicação. Essa maneira de se comunicar surge nos primórdios da humanidade, com a necessidade do homem pré-histórico de desenhar nas paredes das cavernas, as suas aventuras diárias de caça a animais, a princípio fazendo uso apenas do recurso imagético.

Por que o homem pré-histórico se aventurava nos fundos mais inóspitos e perigosos de cavernas escuras quando pretendia pintar? Por que seus desenhos apresentam características de superposição de formas, que os tornam tão estranhos e confusos? Hoje, os cientistas que se dedicam ao estudo da cultura do período magdalenense não têm dúvidas: nossos antepassados iam às cavernas para fazer sessões de 'cinema' e assistir a elas. Muitas das imagens encontradas nas paredes de Altamira, Lascaux ou Font-de-Gaume foram gravadas em relevo na rocha e os seus sulcos pintados com cores variadas. À medida que o observador se locomove nas trevas da caverna, a luz de sua tênue lanterna ilumina e obscurece parte dos desenhos: algumas linhas se sobressaem nas sombras. Então, é possível perceber que, em determinadas posições, vê-se uma determinada configuração do animal representado (por exemplo, um íbex com a cabeça dirigida para a frente), ao passo que, em outras posições, vê-se configuração diferente do mesmo animal (por exemplo, o íbex com a cabeça voltada para trás). E assim, à medida que o observador caminha perante as figuras parietais, elas parecem se movimentar em relação a ele (o íbex em questão vira a cabeça para trás, ao perceber a aproximação do homem) e toda caverna parece se agitar em imagens animadas. Ou seja, o artista do Paleolítico tinha o instrumento do pintor, mas os olhos e a mente do cineasta. Numa palavra, eles já faziam cinema underground (WATCHEL apud MACHADO, 2008, p. 13-14).

Sendo assim, é possível afirmar que o cinema surge como uma maneira natural de expressão humana e vai se desenvolvendo até ser considerada, no século XX, a sétima arte. Arte que engloba todas as seis inventadas anteriormente, porém sem desmerecer nenhuma delas.

3. DESENVOLVIMENTO DO CINEMA

3.1. Cinema Mudo

Logo que surgiu o cinema, os filmes não possuíam som sincrônico à imagem, esses eram produzidos durante a exibição das cenas que eram tecnicamente apresentadas em tomadas únicas, geralmente com a câmera posicionada de maneira diagonal à estória filmada, que duravam pouquíssimos minutos.

Os filmes contavam fatos corriqueiros, por isso, muitos historiadores como Ismail Xavier e Airlindo Machado, em suas análises afirmam que os primeiros filmes da História do Cinema eram demasiadamente teatrais. Os cenários eram bastante simples, com pouco espaço para deslocamento de atores de maneira que a câmera estática pudesse mostrar em plano conjunto o corpo inteiro dos personagens e uma parte do cenário.

No que consistia exatamente a 'confusão' dos primeiros filmes? Para entender isso, é preciso fazer um exame daquilo que é chamado - um tanto pejorativamente - de o quadro primitivo. Os filmes que se pode considerar

mais típicos do primeiro período eram compostos de uma série de quadros autônomos, que correspondiam, por sua vez, mais ou menos, aos 'atos' do teatro, separados uns dos outros por cartelas em que se lia o título do quadro seguinte. A câmera em geral não se movia; ela estava sempre fixa e a uma certa distância da cena, de modo a abraçá-la por inteiro, num recorte que hoje chamaríamos de 'plano geral'. Seu eixo ótico era frontal, perpendicular ao cenário, correspondendo ao ponto de vista cativo de um espectador sentado mais ou menos no meio de uma sala de teatro, ponto de vista que Georges Sadoul identifica como o do cavalheiro da platéia, que vê a cena por inteiro, desde a abóbada até a rampa, e cuja localização ideal faz dirigirem-se as linhas de fuga a um ponto no fundo meio do cenário. As entradas e as saídas dos atores eram laterais, como no teatro. Também como no teatro, era o deslocamento do ator para dentro ou para fora do cenário que compunha o quadro e não os movimentos de câmera, por enquanto, pouco significativos. A noção de montagem ainda não havia sido assimilada: mudava-se de cena apenas quando a ação seguinte deveria se passar num outro espaço ou num outro tempo, estando isso devidamente explicado nos intertítulos ou comentado pelo conferencista no momento da projeção. Sendo função das cartelas de intertítulos separar as cenas e anunciar o quadro seguinte, elas nunca eram colocadas em plena duração de um 'plano': basta recordar que, num filme de Porter, inovador em outros aspectos - *The ex-convict* (1904) -, a frase "That man saved my life" ("Aquele homem salvou minha vida") aparece muito antes de a criança que a pronuncia entrar em cena. portanto, a passagem de um 'plano' a outro (mas ainda não são 'planos' no sentido em que hoje se entende o termo) não pode ser considerada uma montagem, mas, como nota Sadoul (1948, p. 142), um truque utilizado como *er.satz* da mudança de cena no teatro. Estamos no terreno da 'fotografia animada', ou como se dizia na época: *motion pictures* (quadros em movimento) entre os americanos e *tableaux vivants* (quadros vivos) entre os franceses (MACHADO, 2008, p. 92-93).

Os filmes eram exibidos de forma diferenciada aos dias atuais, não havia grandes salas de cinema e nem grandes públicos. Um exemplo disso é a primeira exibição de filme feita pelos irmãos Lumière:

Esta projeção aconteceu em salão no subsolo de um café do *boulevard des Capucines*. Antes da Primeira Guerra Mundial, os *Grandes Boulevards* eram o centro da vida mundana em Paris. Este *Salão indiano* era um lugar decorado que se podia alugar para festas familiares ou para qualquer outro uso. O pai *Lumière* o tinha, pois, alugado. Havia trinta e três assentos de madeira dourada e um dispositivo que era raríssimo na época. Em um dos pequenos lados da sala retangular estava instalado um projetor movido a manivela por um operador e, do outro, uma tela estava estendida. Este dispositivo continua sendo o modelo da sala de cinema e isto apesar de todas as variações trazidas à decoração ou ao conforto. Tirando o fato de que a sala não era destinada para tal uso, assim, durante seus cinco primeiros anos de existência, o cinema foi na realidade um invasor. (JEANCOLAS, 2004, p. 2).

Após algum tempo o cinema ganhou o status de industrial, aumentando um pouco a duração dos filmes e possuindo assim uma maior organização de produção, pós-produção e exibição dos mesmos.

O cinema aos poucos se organizou de forma industrial, estabelecendo uma especialização da várias etapas de produção e exibição de filmes, que passaram a ser mais compridos, atingindo cerca de 15 minutos. A figura do produtor, hoje indispensável numa produção cinematográfica, surgiu neste período de transição do primeiro cinema. Nesta fase, podemos perceber o desenvolvimento das técnicas de filmagem, atuação, iluminação e enquadramento, no sentido de tornar a narração mais clara para o espectador. (CAMPOS, 2009).

Em seguida, o recurso de som foi inserido as produções fazendo com que o cinema passasse por uma fase de transição, até que se adaptasse ao cinema sonoro. Essa transição é claramente, uma consequência da revolução industrial que estava acontecendo na época.

3.2. Cinema Sonoro

O cinema passou de uma fase muda, para atingir um novo nível, em que a imagem é sincronizada ao som dentro do próprio filme, a peça cinematográfica que deu início a essa fase foi “ *O cantor de jazz*”, 1929. “Em 1929, com a criação de uma tecnologia capaz de adicionar som sincronizado aos filmes (até então chamados de ‘mudos’), a linguagem cinematográfica estabeleceu sua forma definitiva.” (GERBASE, 2003, p. 19).

Essa tecnologia vem como uma importante inovação para a História do Cinema. Gerbase (2003, p. 33) menciona que “veio conferir realismo, despertar emoção, comentar a ação e ajudar a contar a história.” Assim sendo, percebe-se o grau de importância que o surgimento do som trouxe para o cinema.

Tamanha mudança, não aconteceu de forma rápida e eficaz. Houve por parte de muitos artistas, certa rejeição ao novo formato. O som no cinema representava mais que apenas acrescentar voz e música as histórias, era mudar todo o estilo de direção, produção, atuação de um filme. No entanto o maior argumento para tal evolução foi que o homem sempre viveu rodeado de sons e imagens, por que não, o cinema partilhar da mesma essência?

O homem, desde que é homem, circula num ambiente de quatro dimensões espaçotemporais: comprimento, largura, profundidade e tempo. Ou, simplificando, o homem experimenta um mundo 3D temporal. Poderia permanecer sempre nele, caso não desenvolvesse sua capacidade de imaginação, que Flusser define como ‘a capacidade de fazer e decifrar imagens’ (1998, p. 27). Ainda nos tempos das cavernas, o homem usou esta capacidade para desenhar animais – talvez com objetivos pragmáticos, e

não artísticos – inaugurando assim a era das imagens (GERBASE, 2003, p. 70).

Com o passar do tempo, esse novo jeito de produzir cinema foi se tornando cada vez mais forte e eficiente. A produção cinematográfica só fez crescer e tornar-se ainda mais voltada para os fins industriais, nada mais coerente, afinal o mundo acabava de passar por uma revolução industrial, onde o capitalismo é a mola mestre de todas as situações. O cinema precisava do encanto do som para sobreviver as mudanças sociais, sendo assim, fazer filmes sonoros foi um grande passo na magia do cinema, como menciona Edgar Morin.

[...] o cinema sonoro subverte o equilíbrio entre real e irreal estabelecido pelo cinema mudo. A verdade concreta dos ruídos, a precisão e as nuances das palavras, se ainda estão em parte contrabalançadas pela magia das vozes, do canto e da música, como veremos, determinam também um clima realista. Daí, aliás, o desprezo dos cineastas pela nova invenção que, a seus olhos, tirava do filme o seu encanto... (MORIN, 1989, p.11)

O som evolui tanto no cinema, que em seu início, apenas acompanhava a exibição dos filmes, depois foram introduzidos alguns sons no próprio filme, até que esses passaram a ter trilha sonora, efeitos especiais, dando ao som, sua devida importância na sétima arte. Assim, foi possível juntar som e imagem em uma única peça cinematográfica, abrindo o caminho para a construção de uma linguagem.

4. LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA

O cinema não pode se dissociar da tecnologia. A cada avanço tecnológico ocorre também uma inovação artística, o que torna possível uma nova organização de sons e imagens. Essa linguagem interliga tempo e espaço, o que possibilita enxergá-lo como substituto da realidade natural.

O cinema [...] em que pese a sua consonância profunda com a realidade do século XX, manteve uma relação apenas intermitente com o moderno nesse aspecto, e isso se deve, sem dúvida, às duas vidas, ou identidades, distintas por que estava (como Orlando de Virginia Woolf) destinado a passar, sucessivamente: a primeira, o período do cinema mudo, em que uma certa fusão entre a audiência de massa, o formal e o modernista provou ser viável (com soluções e formas que não somos mais capazes de entender dada nossa peculiar amnésia histórica); e a segunda, o período sonoro, vindo então como a dominância de formas de cultura de massa (e comercial) com que o médium teve que se haver até poder reinventar, outra vez, mas de um modo novo, as formas do moderno, com os grandes autores dos anos 50 – Hitchcock, Bergman, Kurosawa, Fellini. (JAMESON, 2002, p. 92, apud GERBASE 2003, p. 19).

Assim sendo, o audiovisual é nada mais que um signo lingüístico, ou seja, um objeto que tem um determinado significado para um determinado significante. O signo lingüístico do audiovisual pode subdividir-se em três grupos:

- a) Signos Audiovisuais - produzidos pela combinação de significantes percebidos pelo ouvido e pela visão. As imagens e os sons constituem o significante; b) Signos Visuais - produzidos por significantes captados pela visão: pictóricos, gráficos, imagens e c) Signos Auditivos - produzidos por significantes apreendidos pelo ouvido. (CEBRIAN, 1995, p. 308)

Ou seja, isso quer dizer que o audiovisual é composto por todos os signos que são percebidos pelos olhos e ouvidos e tudo que os relacionam. Todo esse sistema sêmico representa uma linguagem – a linguagem cinematográfica. Tal linguagem se expressa através da forma como se conta uma narrativa, pode-se por assim dizer, portanto, que o mais importante em um filme, não é a estória que ele conta, mas como ele conta essa estória.

Há, sem dúvida, uma linguagem do cinema, que surge no final do século XIX e atravessa todo século XX com grande vitalidade, tanto que, em vários momentos, intelectuais e pensadores chegaram a dizer que a ancestral literatura perdera seu ‘status’ de grande contadora de histórias para a ‘nova e excitante’ narrativa cinematográfica, nascida já na era mediática. (GERBASE, 2003, p.19)

Para se trabalhar com cinema é de fundamental importância entender o que é linguagem cinematográfica e como utilizá-la para envolver os espectadores em determinadas narrativas. É possível seguir uma tendência – estilo de linguagem já existente – ou criar uma nova, pois a linguagem nada mais é que a composição de muitos elementos e muitas nuances sintetizadas em uma narrativa. (Coutinho, 2005).

“Nos mais de cem anos de existência do cinema, certamente a arte se desenvolveu a partir experiências nas diversas áreas técnicas, seja fotografia, som, câmera, lentes, filmes e mais recentemente, o cinema pós-produzido e distribuído digitalmente.” (LIMA, 2008). No início do cinema a Linguagem usada era basicamente a câmera parada, posicionada frontal ou diagonal a cena filmada, como já foi dito neste artigo anteriormente. No decorrer do tempo, surgiram vários movimentos cinematográficos que marcaram época com suas inovações de linguagem. Para o olhar moderno, os filmes do primeiro cinema parecem anomalias. Câmera imóvel e distante dos personagens indistintos que praticam ações confusas. (COSTA, in BENTES, 2007, p.16).

Dessa forma o cinema passou a ser apresentado com uma linguagem específica, com seus planos e enquadramentos que juntos da composição imagética constroem a atmosfera de

um filme. Griffith foi um dos primeiros cineastas a produzirem filmes com uma linguagem que viria a ser chamada futuramente de linguagem cinematográfica em definitivo. Seu filme *Intolerância* (1916) trouxe planos conjuntos dos atores – enquadrar os personagens a partir dos joelhos até a cabeça – e muitos close-up – enquadrar apenas o rosto do personagem de forma a ocupar toda a tela de projeção.

“Com o passar dos anos, uma linguagem totalmente nova seria desenvolvida por esses e outros tantos cineastas e teóricos, tanto em termos visuais, quanto na montagem e sonorização formando o que se chama de narrativa visual.” (LIMA, 2008). Foram tantos os enquadramentos e planos usados na produção de filmes que o público acabou por se acostumar a assisti-los sem que houvesse a necessidade de um explicador, pessoa que ficava ao lado da tela de projeção explicando todo o filme durante o desenrolar da estória. (CARRIERE, 2006).

Novos enquadramentos foram criados, os filmes ficaram cada vez mais enriquecidos e bem produzidos. Como também passaram a ter planos mais elaborados, os quais provocam no espectador uma maior imersão na trama, mantendo-o “preso” até o fim do filme. Atualmente, na era digital, com sons em canais múltiplos e imagens de alta resolução ainda se usa o aprendizado passado por aqueles cineastas no caminho evolutivo pela qual sempre passou a linguagem das narrativas audiovisuais.

Desde que deu-se início a era digital, o cinema passou por algumas modificações. A linguagem sofreu alterações, apesar de ainda ser essencial ter o conhecimento anterior sobre como transmitir uma mensagem nessa arte. As mudanças começam a princípio, pelo aparelho utilizado para filmar: desde câmeras de celulares, máquinas digitais, até super câmeras que filma em HD ou em três dimensões.

A partir da inserção dos celulares na produção audiovisual é possível afirmar que o cinema se tornou mais democrático e eficaz. Segundo Mantovani (2006), são alteradas as lógicas da circulação do audiovisual de “um para muitos” para “muitos para muitos”. Sem contar que o modo de produção através de celulares é completamente diferente. Trata-se basicamente de câmera na mão, vídeos curtos em sua maioria, com bastante ruído e geralmente com baixa qualidade de imagem.

O cinema torna assim, uma prática social, utilizando dos recursos da linguagem e se firmando presente na vida de milhões de pessoas, que junto aos personagens compartilham alegrias, tristezas e outras variadas emoções. A nova maneira de se produzir um filme é feita com uso da informática, empregando os mais diversos aparatos tecnológicos digitais.

É importante destacar também, que muitos cineastas preferem produzir e pós-produzir filmes com aparatos digitais não só pela sua facilidade em trabalhar, a leveza dos aparelhos, a facilidade em utilizar tais máquinas, mas principalmente seu custo benefício. Cinema digital é mais barato que cinema em película. O digital trará de volta e com muito mais força o cinema autoral, a volta do original, tudo mais acessível, ágil e barato. (GERBASE, 2003). Tudo isso indica que a linguagem vem sofrendo e ainda sofrerá muitos impactos.

O cinema móvel possui planos e enquadramentos diferentes, como também os filmes em três dimensões (3D) deverão ser produzidos com câmeras diferentes e exibidos de forma diferentes, apesar de que ainda hoje são necessários óculos para os espectadores durante a exibição dos filmes.

Isso torna o audiovisual uma arte extremamente rentável, sendo uma das maiores fontes de entretenimento e lucro de toda sociedade mundial, e por ter se tornado uma indústria, houve a necessidade de pensar em seu futuro. Muitos estudiosos do assunto especulam sobre um possível caminho para esta arte de juntar sons e imagens em movimento, portanto, questiona-se o que esperar do audiovisual.

É inegável que, a partir das possibilidades proporcionadas pela produção digital, nos últimos anos, o cinema tornou-se bastante acessível a um número maior de pessoas que o queiram produzir. Não se faz necessário o uso de câmeras enormes e pesadas, juntamente com rolos intermináveis de negativos para se fazer um filme, basta inicialmente, uma câmera digital e muito poderá se produzir, o que pode ser considerado uma grande revolução.

A dualidade do assunto parece ser resumida na seguinte frase dita por Mike Figgis e mencionada por Florence (2008): o cinema está mudando tão rapidamente, tanto para pior quanto para melhor, que inevitavelmente está criando a si mesmo e sua linguagem.. Isso indica que o cinema está em um período de transição.

Não se pode negar que, na verdade o futuro do audiovisual é uma incógnita. A cada dia surgem novas tecnologias como o cinema em 3D que em sua mais recente aplicação, a partir do filme *Avatar* (2009) tem se provado uma nova fonte de lucros, despertando o interesse da indústria cinematográfica: [...] as previsões dos números de lançamento para exibições tridimensionais são crescentes, a PIXAR, a DISNEY, a DREAMWORKS já se pronunciaram, afirmando que todos os seus futuros lançamentos serão neste formato. (ASSIS, 2009, p. 176).

Assim, existe grande possibilidade de um futuro instigante para o cinema. A grande velocidade com que tudo acontece leva à facilidade de produção e exibição da arte feita, como por exemplo, fazer bons filmes, curtas ou não através de uma simples câmera de celular.

5. CINEMA NA ERA DIGITAL

Pode-se discutir sobre quais impactos o digital trará para a indústria cinematográfica nas principais etapas de um filme, em termos de pré-produção, produção e pós-produção. Esse novo modelo de se fazer filmes tem, intrínseco, várias vantagens sobre o modo tradicional, algumas delas são: as informações são bem mais flexíveis que a maneira anterior, as mídias digitais armazenam mais conteúdo e não perdem a qualidade com o tempo ou com transmissão do produto, ao contrário da película.

O cinema digital afeta diretamente as três fases de um filme, sendo assim, faz-se necessário um melhor entendimento das mesmas. Na produção de filmes em vídeo, a imagem e a linguagem deverão sofrer modificações em relação à fita em película. Filmes feitos para dispositivos móveis, como celulares e *tablets*, por exemplo, terão que usar planos mais fechados e closes, pois, planos mais abertos (característicos do cinema tradicional) podem deixar detalhes da imagem praticamente invisíveis em telas menores. Produtores e cineastas deverão estar atentos para isso. Porém o cinema digital reduz custos e, este fato viabiliza a produção cinematográfica, principalmente em mercados com menos recursos financeiros, como o brasileiro. Assim, o mundo do cinema não se limita somente a aqueles que têm recursos para grandes produções, pois com um baixo orçamento pode-se fazer um bom filme.

Durante o processo de pós-produção, ou seja, edição de filme, a era digital também trouxe novidades: no lugar da tradicional moviola, usa-se computadores com programas de edição, simples ou mais sofisticados, – a chamada ilha de edição – seja quais forem, eles garantem uma edição bem sucedida. Este processo também barateia o custo de um filme.

Num futuro próximo, máquinas como o Avid, boas para se manipular a dimensão seqüencial horizontal, vão se fundir com máquinas de efeitos especiais, como a Inferno, que são boas para se manipular a dimensão vertical simultânea. Haverá conseqüências imprevisíveis - será que o editor vai dar conta disso tudo? Ou o trabalho será dividido em duas equipes, uma vertical e uma horizontal? (MURCH, 2004, p. 135 – 136)

Todo esse sistema digital acaba por trazer uma nova linha de profissionais para o mercado. O aperfeiçoamento e o conhecimento da engenharia tecnológica por profissionais especializados em fotografia digital, designers, diretores de arte, operadores de softwares, entre outros, se faz necessário para o funcionamento adequado dos equipamentos que viabilizam a produção fílmica. Tudo isso alimenta a economia da indústria cultural, afirmando ainda mais o cunho comercial da era digital.

Em termos de distribuição de produtos, o cinema digital mostra que a arte cinematográfica fica bem mais democrática: os filmes não são exibidos apenas em salas fechadas a custos elevados, existem produtos, por exemplo, feitos de celular para celular ou reproduzidos apenas na internet, ou seja, há várias possibilidades de exibição dos filmes, tornando o cinema ainda mais próximo do público alvo.

Ainda assim, na maioria das cidades, apenas são encontradas salas de cinema multiplex, dentro de shoppings center, com poucas salas de exibição e reservando apenas uma ou duas salas para exibir filmes com tecnologia 3D. Esse quadro demonstra que ainda são insuficientes os lugares de exibição de filmes com essa tecnologia e um maior número de ambientes faz-se necessário, por isso a era digital tornou-se demasiadamente importante neste ponto.” Os filmes no formato ficam por um maior tempo em cartaz, chegando a dobrar o prazo de permanência, uma única sala com equipamento 3D em um multiplex, mostrar-se-à insuficiente. (ASSIS, 2009, p. 176).

É inegável que a era digital viabiliza a indústria cinematográfica. É possível afirmar que já é hora de migrar para produção digital, no entanto esta mudança requer tempo e cuidado. Seja qual for o meio utilizado para se produzir filmes – película ou digital – a essência do cinema, em curto prazo, não vai mudar.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

De acordo com o que foi explanado no texto, percebe-se que o conhecimento de linguagem cinematográfica digital – juntamente com o usado no cinema de película – é importante para aqueles que querem contar uma história, além dos diálogos, mas associada, também, à tecnologia e à imagem com seus enquadramentos da tela de cinema.

O cinema digital hoje é uma via comercialmente possível e financeiramente viável. Cada vez mais tecnologias, como a alta definição e a interatividade o tornam mais interessante para o espectador. Percebe-se, também, no decorrer do texto que existem novas possibilidades de produção cinematográfica com a era digital, além de novos meios de distribuição, como a internet. Isso faz do cinema uma arte bastante rentável.

É de suma importância que se entenda de linguagem cinematográfica, para que o espectador deixe-se levar apenas pela narrativa, entregando-se completamente à estória contada. Através da análise feita neste texto, compreende-se que a linguagem cinematográfica sofre grandes impactos nessa fase de transição pela qual atravessa o cinema neste início de século XXI.

Muda a linguagem, muda o público, ou a maneira desse público assistir aos filmes. Tudo isso considerando-se a natureza econômica de todas as mudanças e também a facilidade que ela trará para a indústria e os produtores.

Não se pretende com este texto, fechar qualquer questão sobre linguagem e cinema digital, pois o conhecimento humano encontra-se sempre em evolução podendo mudar tudo que aqui foi dito. Como mencionado no decorrer da leitura, não há como definir o que virá no futuro próximo do audiovisual, quem dirá distante: “Nenhum manual de gramática cinematográfica – estética, prática ou comercial – sobrevive a um período superior a dez anos. Tudo desmonta constantemente e volta a se reagrupar.” (CARRIERE, 2006, p. 30). Espera-se que este texto sirva de base para novos estudos e aprofundamentos em relação ao tema exposto.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Jorge. **Por um sistema público de comunicação**. Forum ideias. Disponível em: <http://www.ipv.pt/forumedia/3/3_fi6.htm>. Acesso em: 03 out. 2011.
- ASSIS, Luiz Gonzaga. **A hora do cinema digital**: democratização e globalização do audiovisual. Coleção Aplausos. São Paulo, 2009.
- BENTES, Ivana (org). **Ecoss do cinema**: de lumiere ao digital. Rio de Janeiro, Editora UFRJ, 2007.
- CAMPOS, Leonardo. **A história do cinema mundial – O cinema mudo**. 2009. Disponível em: <http://www.passeiweb.com/saiba_mais/arte_cultura/cinema/leonardo_cinema_1>. Acesso em: 08 abr. 2012.
- CARRIERE, Jean-Claude. **Linguagem secreta do cinema**. São Paulo: Nova Fronteira, 2006.
- CEBRIAN, Herreros, M. **Información audiovisual**: concepto, técnica, expresión y aplicaciones. Madrid: Editorial Sintesis, 1995.
- COUTINHO, Laura Maria. **Refletindo sobre a linguagem do cinema**: uma proposta pedagógica, 2005. <Disponível em: <www.tvbrasil.org.br/fotos/salto/series/145220RefletindoCinema.pdf>. Acesso em 20 jul. 2012.
- FLORENCE, Cissa. **Futuro do audiovisual**: evidências e especulações, 2008. Disponível em: <<http://www.culturaemercado.com.br/noticias/futuro-do-audiovisual-evidencias-e-especulacoes/>>. Acesso em: 15 mai. 2012.
- GERBASE, Carlos. **Impactos das tecnologias digitais nas narrativas cinematográficas**. Coleção Comunicação. Porto Alegre, 2003.
- JEANCOLAS, Jean-Pierre. **Nascimento e desenvolvimento da sala de cinema**. Revista Eletrônica O Olho da História. Disponível em: <<http://www.oohodahistoria.ufba.br/artigos/salasdecinema.pdf>>. Acesso em: 08 abr. 2012.
- LIMA, Cristiano Leal de Barros. **Narrativas visuais**: especificidades na linguagem cinematográfica. Trabalho de Conclusão de curso em Pós-Graduação em Artes Visuais orientado pela Prof. Dr. Lilian França na Universidade Federal de Sergipe (UFS), São Cristovão, 2008.
- MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas e pós-cinemas**. Campinas, SP: Papyrus, 5ª edição, 2008.
- MANTOVANI, C. M. C. A. **Info-entretenimento na telefonia celular**: Informação, mobilidade e interação social em um novo espaço de fluxos. 2006. Disponível em: <http://www.enancib.ppgci.ufba.br/premio/UFMG_Mantovani.pdf>. Acesso em: 23 jul. 2012.

MORIN, Edgar. **As estrelas:** Mito e Sedução no Cinema. Rio de Janeiro: José Olympio, 1989.

MURCH, Walter. **Num piscar de olhos.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

Sobre a autora

Samia Lorena Moraes da Fonseca é mestranda em Comunicação e Sociedade na Universidade Federal de Sergipe- UFS. Especialista em Comunicação e Mídia Digital na Faculdade de Administração e Negócios de Sergipe – FANESE. Graduada em Comunicação Social com Habilitação em Audiovisual na Universidade Federal de Sergipe – UFS. Graduada em Licenciatura Plena em História na Universidade Tiradentes - UNIT